

## BAB 5

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan film animasi 2D "Abdan" dengan teknik *cut-out* pada dunia industri dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: pra-produksi, produksi dan pasca produksi.
2. Dari hasil uji kebutuhan fungsional didapatkan bahwa animasi yang dihasilkan oleh penulis, yaitu *scene 1 shot 1* dan *scene 7 shot 1* telah sesuai dengan apa yang dibutuhkan.
3. Dari hasil uji yang dinilai oleh supervisor divisi animasi, didapatkan bahwa hasil animasi yang dikerjakan penulis, yaitu *scene 1 shot 1* dan *scene 7 shot 1* telah sesuai dan memenuhi syarat kelayakan dengan hasil "Sangat Baik" sehingga dapat diterima dalam produksi MSV Studio.
4. Dari hasil uji yang dinilai oleh pembimbing magang lapangan, didapatkan bahwa penulis memiliki kemampuan yang menonjol selama magang di MSV Studio, meskipun begitu masih ada kekurangan berupa kemampuan membuat animasi, penggunaan *software* serta *leadership* yang harus ditingkatkan lagi kedepannya.

#### 5.2 Saran

Penelitian ini tidak lepas dengan kekurangan dan kesalahan baik disengaja maupun tidak disengaja. Untuk itu penulis berharap agar kedepannya penelitian ini dapat dikembangkan baik dari segi metode penelitian maupun produknya. Adapun saran yang akan penulis berikan sebagai berikut:

1. Diharapkan dapat memaksimalkan penggunaan 12 prinsip animasi dan *acting* agar gerakan yang dihasilkan tidaklah kaku.

2. Lebih memahami dalam penggunaan *software Toon Boom Harmony* agar mempermudah dalam proses produksi animasi.
3. Lebih memahami *rigging* karakter yang telah dibuat oleh tim *asset* agar mempermudah dalam proses pengerjaan animasi.

