

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisi ulasan tentang kesimpulan hasil-hasil yang diperoleh setelah dilakukan penelitian tentang Perancangan Film Animasi 2D “*Unknown Nightmare*” dengan Teknik *Frame by Frame*. Berikut merupakan kesimpulan dan saran-saran

##### **5.1. Kesimpulan**

Setelah menyelesaikan penelitian tentang Animasi 2D “*Unknown Nightmare*” diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan video animasi 2D “*Unknown Nightmare*” ini menghasilkan sebuah video animasi yang berdurasi 03.58 menit dengan format .mp4 dan ukuran HD 1280x720 yang akan ditayangkan di platform Youtube.
2. Berdasarkan hasil *Alpha testing* seluruh kebutuhan fungsional dan penerapan 12-prinsip animasi pada animasi 2D “*Unknown Nightmare*” sudah terpenuhi.
3. Berdasarkan hasil dari *Beta testing* penilaian yang diberikan responden melalui kuesioner mendapatkan hasil nilai akhir sebesar 78,56% yang berarti animasi ini memiliki kriteria yang baik dalam menerapkan teknik *frame by frame*.

## 5.2. Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini, tentunya masih terdapat beberapa kekurangan, untuk itu penulis menyarankan beberapa hal sebagai masukan, sebagai berikut :

1. Mematangkan konsep, naskah dan *storyboard* yang akan digunakan sebagai acuan selama pembuatan video animasi.
2. Memperhatikan detail-detail kecil seperti bayangan dan lineart pada karakter atau *background*.
3. Untuk menciptakan gerakan yang efisien perlu memperhatikan 12 prinsip animasi.
4. Memperbanyak referensi dari karya-karya animasi yang sudah ada sebelumnya.
5. Menambahkan beberapa macam *angle* kamera agar animasi terkesan tidak monoton.
6. Konsep pembuatan objek yang akan divisualisasikan harus matang agar terlihat lebih menarik, seperti memperhatikan estetika dan ketepatan dalam mengolah warna.
7. Hasil akhir animasi sebaiknya diikuti sertakan dalam ajang kompetisi agar mendapatkan sertifikat yang dapat digunakan sebagai portofolio nantinya.