

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Setelah melalui beberapa tahapan yang telah dikerjakan selama proses pembuatan Animasi 2D frame by frame “The Hunter”, serta berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan pada bab sebelumnya, maka dengan demikian peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa :

1. Pembuatan Animasi 2D frame by frame “The Hunter” dalam implementasinya telah mencapai tujuan dari penelitian ini tentang kehidupan praaksara dengan menampilkan manusia purba yang berburu gajah serta mampu memberikan edukasi informatif tentang bagaimana kegiatan berburu pada jaman praaksara dan juga sebagai bentuk dari implementasi Teknik frame by frame dalam pembuatan animasinya.
2. Berdasarkan hasil pengujian skala Likert, dengan mempublikasikan hasil animasi 2D Frame by Frame “The Hunter” peneliti mendapatkan respon yang cukup positif dengan persentase nilai kelayakan 80,31% untuk responden umum dan 64,66% untuk responden ahli.
3. Animasi 2D dengan Teknik frame by frame ini sangat cocok untuk diimplementasikan sebagai media informasi guna menunjukkan corak kehidupan manusia purba dalam melakukan kegiatan perburuan.

5.2. Saran

Pembuatan Animasi 2D *Frame by frame* "The Hunter" ini masih mempunyai beberapa kelemahan. Untuk itu beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan animasi ini antara lain :

1. Dengan menambahkan *Frame* di dalam animasi "The Hunter" akan membuat kualitas gambar dan animasi menjadi lebih halus.
2. Penambahan *Narasi dan Sound Effect* untuk menjelaskan cerita/alur di dalam animasi akan membuat animasi jadi lebih dimengerti.

