

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini akan di ulas tentang kesimpulan berisi hasil-hasil yang diperoleh setelah dilakukan penelitian tentang pembuatan film pendek animasi 2D “Bertahan Hidup Saat Pandemi Covid-19” dengan teknik *rigging* dan *motion graphic*. Saran-saran diberikan catatan dan perbaikan yang akan mendatang.

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan tentang animasi 2D “Bertahan Hidup Saat Pandemi Covid-19”, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam proses pembuatan film animasi pendek ini melalui tahapan diantaranya adalah pengumpulan data, menganalisa permasalahan dari data tersebut, melakukan proses produksi, dan melakukan evaluasi.
2. Dari hasil pengujian kebutuhan fungsional dengan hasil akhir didapatkan bahwa sudah memenuhi 12 prinsip animasi.
3. Dari penelitian ini dihasilkan film pendek animasi 2D “Bertahan Hidup Saat Pandemi Covid-19” berdurasi 62 detik.
4. Pesan yang terdapat di film pendek animasi 2D “Bertahan Hidup Saat Pandemi Covid-19” dapat tersampaikan dengan mudah dan jelas.
5. Teknik yang diterapkan pada film pendek animasi 2D “Bertahan Hidup Saat Pandemi Covid-19” menghasilkan gerakan animasi tidak kaku dan lucu.

6. Film pendek animasi 2D berjudul “Bertahan Hidup Saat Pandemi Covid-19” layak dijadikan sebagai referensi atau pertimbangan untuk pembuatan animasi 2D ke depannya.
7. Berdasarkan hasil kuesioner mendapat nilai akhir dengan rincian sebagai berikut: Sangat Baik = 73,3%, Baik = 25,5%, Cukup = 1,1%, Kurang = 0%, dan Sangat Kurang = 0%.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini, penulis menyarankan beberapa hal sebagai masukan yaitu sebagai berikut:

1. Memperbanyak referensi dalam pembuatan film animasi pendek menggunakan teknik *rigging* dan *motion graphic*.
2. Meningkatkan kreativitas pada pewarnaan, *background* dan teks yang terdapat di animasi agar tidak terlalu polos dan lebih berwarna.
3. Informasi yang dijelaskan terlalu singkat sehingga video nampak kekurangan informasi tetapi penyampaian sudah sangat jelas.
4. Mungkin bisa menambahkan karakter perempuan atau hewan pada video animasi, jadi tidak hanya karakter laki-laki saja.