

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dan penjelasan telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya dari awal sampai akhir pada film animasi 2D “perancangan multimedia linier 2D tentang pengetahuan narkoba kepada remaja” dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan film animasi 2D “perancangan multimedia linier 2D tentang pengetahuan narkoba kepada remaja” melewati tiga tahap, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi mulai dari menentukan tema, membuat konsep dan cerita, mendesain karakter dan background serta membuat storyboard. Pada tahap produksi penulis mulai dari merancang key animation, merancang in between, memberi warna atau coloring, audio recording sampai pada dubbing. Pada tahap pasca produksi penulis mulai dari compositing, editing dan rendering dengan format H.264 yang menghasilkan ekstensi .mp4 dan ukuran sequence HD 720p 25.
2. Animasi 2D “perancangan multimedia linier 2D tentang pengetahuan narkoba kepada remaja” merupakan salah satu media yang dapat dengan mudah menyampaikan seputar pengetahuan tentang narkoba pada remaja dengan memberikan gambaran yang menarik, maka perhatian remaja akan langsung tertuju kesana sehingga proses

pembelajaran dengan menggunakan animasi 2D ini akan melahirkan suasana yang menarik dan mudah dimengerti.

3. Film animasi yang bersifat edukatif dapat berperan memberi wawasan baru pada remaja dengan memberikan nilai positif dan negatif pada film tersebut dan tentunya akan lebih efektif jika orang tua juga berperan aktif sehingga proses pembelajaran pada film animasi dapat terjadi secara lebih interaktif.

5.2 Saran

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa pembuatan laporan ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, saran yang dapat diberikan oleh penulis antara lain:

1. Agar film animasi dapat menarik perhatian orang yang menonton, isi cerita dalam film tersebut hendaknya dibuat menarik, yaitu cerita yang seru, lucu, yang bisa membuat orang yang menontonnya menyukai dan tidak mudah bosan dengan film tersebut.
2. Kurangnya jumlah gambar saat pembuatan animasi sehingga gerakan karakter masih terlihat kaku.