

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya serta melalui tahapan selama proses pembuatan video animasi 2D LKP CMM Asmat Pro Yogyakarta, maka penyusun dapat menarik beberapa kesimpulan, yaitu sebagai berikut.

1. Video animasi 2D LKP CMM Asmat Pro Yogyakarta dibuat melalui tahapan merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang *storyboard*, merancang grafik, *editing* dan *rendering*.
2. Berdasarkan kebutuhan fungsional, video animasi 2D LKP CMM Asmat Pro Yogyakarta ini mampu menampilkan profil, serta portofolio sebagai media penyampian informasi secara digital yang menyempurnakan informasi lisan maupun tulisan.
3. Pembuatan video animasi 2D ini dengan menggunakan teknik *pose to pose* dan menerapkan tujuh dari duabelas prinsip animasi yakni *squash & stretch*, *anticipation*, *staging*, *straight ahead & pose to pose*, *slow in-slow out*, *arcs* dan *timing*.
4. Fungsi dari teknik *Pose to Pose* untuk mengontrol durasi hasil akhir video dengan *storyboard* tidak dapat dibuktikan karena ketidaksesuaian durasi

terjadi karena jumlah konten yang direncanakan pada storyboard tidak sama dengan konten yang ditampilkan pada video.

5.2 Saran

Video animasi 2D ini masih memiliki kekurangan, dan dapat dikembangkan lebih baik lagi. Untuk itu ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan video animasi 2D antara lain :

1. Konsep, naskah, dan *storyboard* harus dipikirkan secara matang di awal pembuatan karena menjadi acuan dalam proses produksi dan pasca produksi pembuatan video animasi 2D.
2. Storyboard dibuat setelah semua data dari konten yang akan ditampilkan terkumpul semua.
3. Pergerakan objek bisa lebih dimaksimalkan dengan menambahkan beberapa detail gerakan dan objek tambahan.
4. Transisi pada setiap perpindahan animasi atau scene bisa dibuat lebih kompleks lagi.
5. Dalam mendesain visualisasi data, perhatikan kombinasi warna antara obyek satu dengan obyek lain dengan *background*, karena warna memiliki pengaruh terhadap kenyamanan audien.
6. Proses dubbing narasi dilakukan di awal sebelum membuat storyboard dan animasi, karena digunakan sebagai acuan untuk menentukan durasi pada setiap animasi yang dibuat.