

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Pada analisa yang sudah di lakukan oleh penulis maka dapat di simpulkan bahwa:

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara proses pembuatan asset gempa bumi dalam bentuk 2d. Proses pengerjaan dimulai dari tahap praproduksi yang meliputi penulisan naskah(*script*) dan sketsa *storyboard*. Setelah proses praproduksi sudah dikejakan maka memasuki bagian tahap produksi yang melibatkan penggambaran Asset menggunakan software Adobe Illustrator 2020 dan dianimasikan di Adobe After Effect 2020. Bagian Pasca Produksi setiap scene yang sudah digambar dan dianimasikan maka akan digabung menjadi 1 video utuh dalam bentuk format MP4
2. Asset dari animasi sudah disetujui oleh supervisor CV Parama dan animasi sudah dipublish BMKG Sieman pada bulan Januari 2022
3. Dari segi evaluasi *Beta Testing* skala *likert* bahwa hasil dari asset dari animasi gempa bumi mendapatkan angka 88,25% yang berarti "sangat baik" dari 20 responden umum dari umur 19 sampai 44 tahun. Berdasarkan ahli mendapatkan nilai 83,75% yang berarti "sangat baik" dari 10 orang ahli termasuk para praktisi animator, design grafis, dan dosen.

#### 5.2 Saran

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

1. Animasi sudah terlihat lebih baik mungkin bisa di tingkatkan lagi untuk bagian gerakan animasi *motion graphic*nya .

2. Untuk varian Asset pada animasi perlu ditambahkan lagi variasi assetnya seperti model *isometric*

