

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya, maka penulis menarik beberapa kesimpulan untuk mengakhiri pembahasan tentang “Analisis dan Perancangan Video Animasi 2D ‘FLOODS’ Sebagai Media Edukasi” menggunakan software Flash CS 6 yaitu:

1. Dalam perancangan video animasi 2D “FLOODS” dibagi menjadi 3 tahapan yaitu : Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi. Berikut penjelasannya:
  - a. Tahap Pra Produksi adalah tahap dimana semua pekerjaan dan aktivitas perancangan video animasi 2D “FLOODS” ini diproduksi secara nyata. Tahap ini meliputi perencanaan ide cerita, penentuan tema, pemilihan karakter tokoh, pembuatan naskah dan pembuatan *storyboard*. Setelah tahap ini selesai, selanjutnya adalah tahap Produksi.
  - b. Tahap Produksi merupakan tahap dimana Video Animasi 2D “FLOODS” mulai dibuat. Tahap ini meliputi perancangan background, karakter dan animasi dengan menggunakan software Adobe Flash CS 6, pengambilan dan mengolah suara dengan software Adobe Audition CS 6 dan yang terakhir adalah menggabungkan semua file video dengan sound di software Adobe Premiere CS 6. Kemudian tahap terakhir yang harus dilakukan adalah tahap Pasca Produksi.

- c. Tahap Pasca Produksi merupakan tahap *final* dari pembuatan Video Animasi 2D “FLOODS” ini. Tahap pasca produksi meliputi Rending dengan Adobe Premiere CS 6 dan kemudian Mastering dengan software Nero.
2. Hasil akhir dari penelitian ini adalah Video Animasi 2D “FLOODS”, Video ini terdiri atas 15 scene dengan durasi 2 menit lebih 48 detik.
3. Format Video animasi 2D “FLOODS” sesuai dengan standart pertelevisian yang berlaku di Indonesia yaitu PAL dengan resolusi 720 x 576, 25 fps dan format akhir video ini adalah *.avi*.

## 5.2. Saran

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam pembuatan video animasi 2D “FLOODS” sebagai media edukasi, untuk itu penulis memberikan saran untuk pegembang atau peneliti selanjutnya yaitu:

1. Penulis membuat media edukasi berupa video animasi 2D, untuk selanjutnya bisa mengembangkan menjadi media interaktif. Dengan adanya interaksi user dengan media pembelajaran membuat proses pembelajaran menjadi lebih kreatif dan materi yang disampaikan bisa diterima dengan baik.
2. Menggabungkan beberapa teknik dan software untuk mendapatkan hasil animasi terbaik.

1. Dalam menganimasikan beberapa objek masih ada kekurangan, sehingga gerakannya menjadi kurang realistik. Jadi, sebelum menganimasikan amati gerakan objek aslinya.

