

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, dapat penulis simpulkan bahwa bahwa :

1. Pembuatan film pendek animasi 2D dengan judul "*Jagal Bhumi Tanah Kasultanan*" berhasil direalisasikan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop, ProCreate dan Adobe Premiere Pro, melalui tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.
2. Film pendek animasi 2D ini berhasil menyampaikan informasi penting tentang peraturan tanah Kasultanan Yogyakarta kepada penonton dan masyarakat, sehingga media ini efektif sebagai sarana edukasi.
3. Pra-produksi meliputi pembuatan storyboard, produksi mencakup pembuatan aset dan perekaman suara, sedangkan pasca-produksi meliputi editing dan rendering, sehingga produksi dapat berjalan dengan lancar.
4. Media animasi ini mampu menarik perhatian penonton lewat visual, audio, dan narasi yang jelas, sehingga memudahkan pemahaman informasi, sehingga meningkatkan pemahaman terhadap informasi yang disampaikan.
5. Hasil kuisioner menunjukkan bahwa mayoritas responden memberikan tanggapan positif, terutama dalam kelengkapan informasi, dan daya tarik visual.
6. Media ini cocok digunakan sebagai sarana penyuluhan tanah Kasultanan Yogyakarta karena memberikan pengalaman belajar yang langsung bisa dipakai dan mudah dipahami.
7. Animasi 2D sebagai media penyuluhan terbukti efektif dalam menyampaikan informasi yang kompleks dengan cara yang sederhana dan menarik.
8. Penelitian ini membantu pengembangan media edukasi animasi dan bisa dijadikan referensi untuk membuat media sejenis di masa depan.

5.2 Saran

Setelah menyusun skripsi ini , penulis memiliki saran sebagai berikut :

1. Kata-kata yang digunakan harus menarik, untuk penonton tidak jenuh dan tertarik dengan video yang dibuat.
2. Memperbanyak pengetahuan dalam membuat animasi 2D.
3. Dan yang paling penting adalah tidak malas dan tetap semangat.

