

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari pembuatan animasi “Ki Ageng Sela: *Tundherbolt Conquest*” adalah:

1. Pembuatan film animasi 2D bertema legenda berjudul “Ki Ageng Sela: *Tundherbolt Conquest*” dengan teknik *frame by frame* telah berhasil dikembangkan sesuai dengan tahapan produksi animasi, mulai dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. Setiap elemen seperti desain karakter, latar, gerakan, serta efek visual dan audio telah terintegrasi dengan baik sehingga menghasilkan animasi yang utuh dan komunikatif. Proses pembuatan animasi memberikan pemahaman yang mendalam mengenai alur produksi film animasi, khususnya dalam penerapan teknik *frame by frame* yang membutuhkan ketelitian, konsistensi dan perencanaan yang matang agar menghasilkan gerakan yang halus dan realistis.
2. Berdasarkan hasil uji kelayakan melalui kuesioner, diperoleh nilai persentase sebesar **81,5% dari pengguna/masyarakat umum, 82,4% dari ahli sejarah, dan 83,2% dari ahli media**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa film animasi yang dikembangkan memperoleh penilaian dalam kategori **“Sangat Baik”** dari ketiga kelompok responden. Hal ini mengindikasikan bahwa animasi yang dihasilkan dapat diterima dengan baik, baik dari aspek visual, audio, maupun penyampaian cerita.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran terkait pembuatan animasi yang akan berguna bagi penelitian selanjutnya. Berikut ini saran yang diberikan:

1. Oleh Ahli: Perlu dilakukan peningkatan pada aspek keluwesan gerakan (*smoothness*), detail ekspresi karakter, serta sinkronisasi audio agar kualitas animasi dapat meningkat. Cerita dapat dikembangkan lebih mendalam dengan penambahan konflik, alur yang lebih kompleks, serta durasi yang lebih panjang agar pesan moral lebih tersampaikan secara optimal. Film animasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran kontekstual, khususnya pada materi budaya dan kearifan lokal, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.
2. Oleh Penulis: Pada tahapan produksi animasi seperti *key animation*, *clean up*, *in between* dan *coloring* tidak terlalu banyak menggunakan *software* yang berbeda-beda supaya lebih efektif dan efisien. Penelitian berikutnya dapat mengembangkan animasi dengan teknik yang lebih kompleks, seperti kombinasi 2D dan 3D, atau menambahkan unsur interaktif sebagai media pembelajaran.