

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan pada Bab I sampai Bab IV mengenai “Pembuatan Animasi Pendek 2D “Hari yang Sama” Menggunakan Teknik *Motion Graphic*”, maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan Film Animasi Pendek 2D “Hari yang Sama” Menggunakan Teknik *Motion Graphic* ini terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Pada tahap pra-produksi mencakup persiapan kebutuhan awal seperti Ide dan Konsep, Naskah Cerita, Desain Karakter, Kode Warna, Desain *Background*, dan *Storyboard*. Pada tahap produksi pembuatan animasi 2D mencakup Penganimasian yang memuat proses *Key Animation*, *Tweening*, *Coloring*, *Background*, dan *Sound*. Pada tahap ini diperoleh beberapa file video (.mp4), audio (.mp3) dan *file background* (.jpeg). Lalu yang terakhir pada tahap pasca-produksi memuat beberapa proses seperti *Editing*, *Compositing*, dan *Rendering*. Hasil film animasi ini berekstensi (.mp4) dengan resolusi 1080 x1920 *pixel*.
2. Telah di selesaikan pembuatan Film Animasi Pendek 2D “Hari yang Sama” Menggunakan Teknik *Motion Graphic* yang berdurasi 2 menit dengan *frame rate* 30 fps.
3. Evaluasi menunjukkan bahwa Analisa kebutuhan fungsional dari animasi 2D telah terpenuhi dengan baik.
4. Berdasarkan hasil kuesioner produk penelitian yang telah dievaluasi oleh khalayak umum mendapatkan angka indeks 95, 43% atau termasuk dalam kategori “Sangat Setuju” dan untuk uji kelayakan ahli yang memahami dalam bidang 2D mendapatkan angka indeks 86, 67% atau termasuk dalam kategori “Sangat Setuju”.

5.2 Saran

Penulisan naskah skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, untuk itu penulis menuliskan beberapa saran untuk bisa dikembangkan lagi dalam membuat animasi yang lebih baik di masa mendatang antara lain:

1. Proses perancangan animasi perlu dilakukan secara baik dan matang agar mampu mengembangkan cerita yang lebih menarik dan mudah dipahami khalayak.
2. Mungkin akan lebih baik jika fisik karakter dibuat lebih elastis dan lentur, sehingga gerakan karakter nyata.
3. Mungkin bisa ditambah untuk bayangan di beberapa adegan agar kelihatan lebih nyata.
4. Sebaiknya untuk ke depannya bisa ditambahkan suara *dubbing* karakter.
5. Prinsip-prinsip animasi perlu dipelajari secara lebih mendalam agar dapat diterapkan secara optimal pada proses pembuatan animasi.