

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah meneliti penulis menarik beberapa kesimpulan dari “Perancangan Video Animasi 2D Tentang Cara Penanganan Covid-19 Dalam Kehidupan Sehari-hari Menggunakan Aplikasi Adobe Animate Dengan Teknik *Frame By Frame*” yang sudah selesai, yaitu:

1. Rancangan video animasi 2D tentang cara penanganan covid-19 dalam kehidupan sehari-hari memiliki tujuan yaitu agar masyarakat mengetahui cara menangani virus covid-19.
2. Rancangan proyek sukses dibuat memakai metode penelitian MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang mempunyai 6 tahap yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing*, serta *distribution* pada proses rancangan secara teratur memudahkan penulis dalam menyusun desain animasi 2D.
3. Saat menggunakan teknik *frame by frame*, desain proyek berhasil dibuat sesuai dengan rencana awal. Teknik ini terdiri dari kombinasi gambar dan gambar-gambar ini menjadi gerakan pada desain video animasi 2D.
4. Video animasi 2D sudah dipublikasikan di *Youtube*, tujuannya ialah untuk merencanakan sesuai dengan awal desain video untuk memberitahu orang-

orang bagaimana menangani covid-19 dalam kehidupan sehari-hari agar tidak tertular penyakit tersebut.

5. Hasil dari proyek ini ialah video dengan format mp4 yang berdurasi 01.44 menit yang telah upload ke Youtube dan memiliki lebih dari 156 *view*, 11 *like*, dan 2 *comment*.

5.2 Saran

Dalam perancangan video animasi 2D ini, penulis membuat beberapa pendapat yang ingin disampaikan untuk penelitian berikutnya, yaitu:

1. Penulis memberi saran penelitian yang berkaitan dengan topik ini, yang dapat meningkatkan animasi dalam desain dari segi hal karakter dan *frame* animasi yang halus.
2. Penulis mengusulkan untuk memakai metode yang tidak sama untuk mengembangkan proyek pada topik yang sama.
3. Penulis memberi saran untuk penelitian yang selanjutnya, bisa mencoba memanfaatkan *software* yang berbeda serta lebih memenuhi dari peralatan, filter, dan kinerja pada *software* yang dimanfaatkan