

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan proyek dengan judul “Animasi 2D Tata Krama Asia Timur (Jepang, Korea dan China) untuk Mahasiswa Pertukaran Menggunakan Adobe Animate dengan Teknik *Frame by frame*”, ada beberapa kesimpulan dapat diambil dari proyek ini, yaitu:

1. Perancangan proyek berhasil dibuat dengan menggunakan metode penelitian MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang mengandung 6 tahapan berupa tahapan konsep, desain, pengumpulan bahan, assembly, pengujian dan tahapan terakhir berupa distribusi pada proses perancangan secara beraturan untuk mempermudah penulis dalam menyusun rancangan Animasi 2D.
2. Perancangan proyek berhasil dibuat sesuai dengan perencanaan pada awal dimana menggunakan teknik *frame by frame* yang dimana terdiri atas gabungan dari gambaran yang menjadi satu *motion* gerakan dalam perancangan video Animasi 2D.
3. Video Animasi 2D telah diimplementasikan di platform Youtube, dengan tujuan sesuai perencanaan pada awal perancangan video untuk menunjukkan tata krama yang ada pada Asia Timur (Jepang, Korea, dan China) yang berbeda di Indonesia dari berbagai segi dimana pada saat makan, menyapa orang tua, bertamu, memberikan kartu nama, membuang sampah, naik eskalator, dan pemberian tip. Supaya tidak terjadi adanya sikap tidak hormat yang menurut masyarakat di Asia Timur (Jepang, Korea, dan China) sedangkan menurut masyarakat Indonesia adalah hal yang normal.
4. Hasil Proyek ini adalah video dalam bentuk format mp4 dengan durasi 02.28 menit yang diunggah di Youtube dan memiliki lebih dari 74 penonton, 26 suka, dan 12 komentar.

5.1 Saran

Setelah menyelesaikan proyek ini, penulis memiliki beberapa saran untuk penelitian yang lebih baik untuk kedepannya, yaitu:

1. Penulis menyarankan untuk penelitian lebih lanjut yang berhubungan dengan topik ini, animasi pada perancangan dapat ditingkatkan dalam segi karakter dan kelancaran animasi *frame by frame*.
2. Penulis menyarankan untuk menggunakan metode yang berbeda untuk mengembangkan proyek dengan topik yang sama.
3. Penulis menyarankan untuk penelitian yang lebih lanjut, dapat mencoba menggunakan perangkat lunak yang berbeda dan lebih lengkap dari segi peralatan, filter, dan *performance* pada perangkat lunak yang digunakan.