

## BAB 5

### PENUTUP

#### 5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan teori yang dipelajari mengenai *Critical Path Method*, penulis telah menerapkan teori tersebut dalam membuat timeline produksi animasi “*Weeping Wings*”. Hasil penelitian memperlihatkan teori *Critical Path Method* bisa diimplementasikan ke dalam pembuatan *timeline* produksi animasi agar dapat melihat secara rinci perencanaan produksi. Dengan tujuan agar produksi berjalan dengan efektif dan tepat waktu. Dalam perhitungan penulis, *project* animasi “*Weeping Wings*” akan selesai paling cepat dalam waktu 184 hari dan paling lama akan selesai dalam waktu 191 hari. Adapun ketergantungan antar kegiatan, membuat Penulis untuk memecah pengerjaan menjadi beberapa kegiatan berjalan secara paralel. Total ada dua kali percobaan hingga akhirnya penulis mendapatkan perhitungan yang *critical*. Sesuai dengan yang dijelaskan oleh Yulio Darmawan selaku narasumber, dalam pengimplementasiannya memang dibutuhkan *trial and error*. Namun, meskipun begitu, dengan menggunakan teori *Critical Path Method* sebagai dasar pembuatan *timeline*, membuat perencanaan berjalannya produksi menjadi lebih sistematis dan terukur. Dikarenakan adanya perhitungan perkiraan paling cepat dan paling lamanya berjalan suatu produksi.

Berdasarkan pengalaman penulis menjalankan produksi dengan menerapkan teori *Critical Path Method*, penulis bisa menyimpulkan bahwa selama produksi, penulis dapat memperkirakan dan mengetahui jika ada kekurangan yang terjadi selama produksi. Dengan adanya *timeline* yang terbentuk melalui *Critical Path Method*, penulis lebih mudah mencari solusi dan keputusan. Di antaranya keputusan yang berhubungan dengan *budget*, waktu ataupun kualitas agar produksi dapat selesai sesuai target. Maka dari itu, salah satu keputusan yang diambil oleh penulis adalah dengan menambah *budget* untuk mencari pekerja tambahan. Dikarenakan penulis tidak mungkin menurunkan kualitas dan juga memundurkan *deadline* produksi.