

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pembuatan film animasi “*Treasure*” telah terlaksana melalui berbagai proses dan telah selesai. Berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir animasi “*Treasure*”.

1. Penciptaan film animasi “*Treasure*” menerapkan 12 prinsip animasi. Dengan durasi utuh 2 menit dan jumlah shot keseluruhan 25 shot, dengan format mp4 H264 1920x934 px, *rasio* 18:9, 24 fps.
2. Penciptaan film animasi “*Treasure*” telah selesai dibuat sesuai dengan tujuan awal pembuatan film. Yaitu, menciptakan sebuah karya film animasi 2D dengan menggabungkan 3D sebagai *Background* bernuansa komedi, dengan teknik *frame by frame*.

B. Saran

Setelah menyelesaikan pembuatan film animasi “*Treasure*” terdapat beberapa kesalahan maupun masalah yang dihadapi agar produksi dapat berjalan sesuai rencana. Berbekal pengalaman selama menjalani proses pembuatan karya, ada beberapa saran yang bersifat membangun dan bernilai positif dapat dipelajari bersama, antara lain :

1. Eksplorasi konsep dan mempelajari berbagai media yang terkait dengan film.
2. Sadari dan fahami batas dari kemampuan sendiri terlebih dahulu.
3. Manajemen waktu lebih baik dan efisien.
4. Buatlah target yang realistis sesuai kemampuan masing-masing.
5. Komunikasi dan memberi arahan kepada sesama tim produksi itu sangat penting sekali sebagai director.
6. Disiplin dan sabar dalam proses pengerjaan.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU:

Bruce Block. 2008. *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media Second Edition*. Oxford: Elsevier, Inc.

Frank Thomas dan Ollie Johnston. 1981. *The Illusion of Life Disney Animation*. Italia: Walt Disney Production.

Laura Moreno. 2014. *The Creation Process of 2D Animated Movies*. Diakses dari http://dl.jalebamooz.com/upload/2014-2015-02-4-TR_baixa.pdf, pada 4 Januari 2020.

Richard Williams. 2002. *The Animator's Survival Kit*. London: Faber & Faber.

Stephen Silver. 2017. *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*. California: Design Studio Press.

Syd Field. 1984. *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. New York: Bantam Dell.

Walt Stanchfield. 2020. *Gesture Drawing for Animation*.

William Vaughan. 2012. *Digital Modeling*. California: Pearson Education, Inc.

JURNAL/MAKALAH:

Angela Oscario. 2011. "Penerapan Teori Struktur Cerita pada Pembuatan Film". *Jurnal Humaniora*. Vol-II/No.2/Oktober/2011.

Nasriah dan Dedi Husrizal Syah. "Mengembangkan Imajinasi Anak, Melalui Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini". Universitas Negeri Medan.