

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penciptaan karya film animasi berjudul “Argo dan Kebo Arema” telah selesai dilaksanakan. Proses pembuatan animasi tiga dimensi ini sudah dilewati hingga menjadi sebuah karya yang matang dan sesuai dengan konsep penciptaan. Walaupun dalam prosesnya sempat mengalami kesulitan. Dalam hal ini seperti kekurangan SDM dalam proses pembuatan film animasi ini, namun bisa di selesaikan tepat pada waktunya.

Film animasi pendek ini sempat mengalami beberapa kali perubahan konsep, mulai dari alur cerita hingga sampai mengurangi karakter pendukung, karena dianggap akan mempersulit jalannya pengerjaan. Hingga memotong beberapa adegan karena tidak pas dan tidak sesuai dengan cerita yang sudah dirubah. Namun berkat usaha yang maksimal akhirnya bisa di selesaikan tepat waktu.

Film animasi “Argo dan Kebo Arema” merupakan hasil studi yang sudah dijalani di perkuliahan, dan membuahkan hasil seperti dalam animasi pendek ini.

B. Saran

Berikut beberapa saran setelah melakukan pembuatan film animasi “Argo dan Kebo Arema”:

1. Memilih teknik Animasi yang lebih dikuasai supaya mempermudah proses pengerjaan tugas akhir.
2. Membuat animasi sepak bola adalah salah satu alternatif tontonan masyarakat saat ini dapat dicontoh kedepannya.

3. Buatlah karakter yang mudah namun menarik, agar membuat daya tarik terhadap penonton.
4. Selalu menggunakan ke-12 prinsip animasi sebagai dasar ketika sedang melakukan tahap *animating*, tujuannya agar memiliki gerakan yang berkualitas.
5. Mengerjakan *pipeline* animasi dengan rapi dan benar.
6. Membuat produksi animasi dengan jumlah sumber daya alam yang cukup, supaya dapat membuat karya yang konsisten dan berkualitas.
7. Berani memasarkan animasi ke galeri-galeri besar dunia. Dan jangan pernah takut jika animasi kalian memiliki kualitas yang baik.



DAFTAR PUSTAKA.

- Adimulyo.(2002).*Pengertian Animasi*[Online].Tersedia:
<http://www animatorforum.org>. [10 Agustus 2012].
- Dannenberg, Roger B, Christopher Raphael. 2006. *Communication of The ACM : Music Score Alignment and Computer Aconpainment*. Vol49 / No 8.
- Gonnick, Lawrence, *The cartoon guide to (non) communication*. UK : Harper Collins Publishers, inc., 1993
- Johnston, Ollie, dan Frank Thomas. *The Illusions of Life Disney Animation*. Italy: Disney Productions, 1995.
- Lesmana, Rusdi Jonayhan (ed). *Cinemags Present The Making Of Animation: Homeland [Cara Pembuatan Film Animasi Pertama]*. Bandung: Megindo Tunggal sejahtera, 2004.
- Pratista Himawan, *Memahami Film*, Cet. ke-1. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.
- Prakosa, Gatot. *Animasi: Pengetahuan Dasar Animasi Indonesia*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta, 2010
- Raugust, Karen. *The Animation Business Handbook*. USA: St. Martin's Press, 2004.

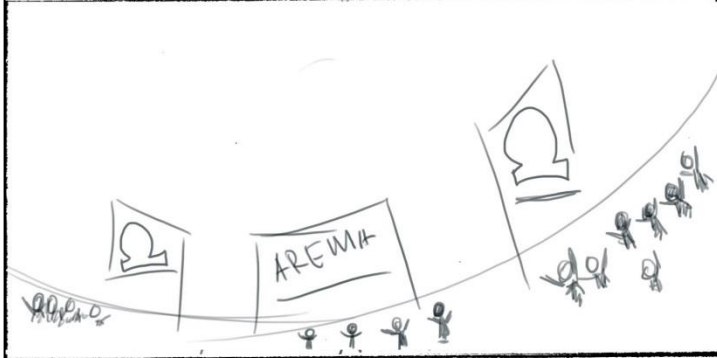
LAMPIRAN

A. Storyboard

Scene:1	Cut:1
	
Duration:00:05 Shot size: Full shot Angle: Eye level Transition:- Audio1: Action : Suasana depan rumah Argo	
Scene:1	Cut:2
	
Duration:00:10 Shot size: Medium shot Angle: Eye level Transition:- Audio1: Mama Argo - Argo Cepat siap-siap Action : Argo sedang membereskan tas	

Scene:2

Cut:1



Duration:00:07

Shot size: Full shot

Angle: Low Angle

Transition:-

Audio1: BGM - Ayo-Ayo arema.....

Action : Suasana Stadion

Scene:4

Cut:1



Duration:00:05

Shot size: Full shot

Angle: high Angle

Transition:-

Audio1:

Action : Pemain melakukan persiapan

Scene:5

Cut:5



Duration:00:12

Shot size: Full shot

Angle: eye level

Transition:-

Audio1: Argo - uwaaaaaaaaa....

Action : Argo terjatuh ke dalam sumur

Scene:5

Cut:7



Duration:00:06

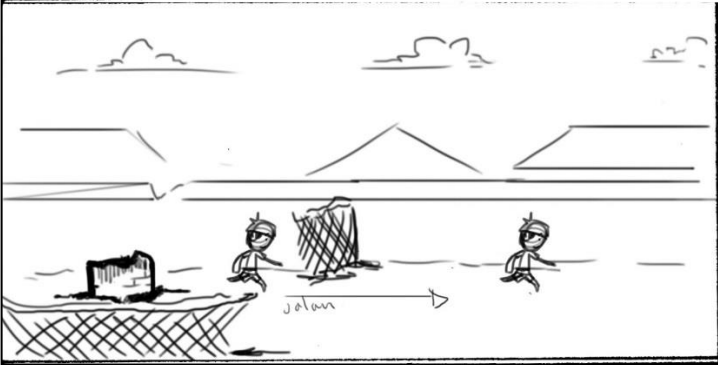
Shot size: Medium shot

Angle: Low Angle

Transition: smoke effect

Audio1: Kebo Arema - hohohoho

Action : Kebo Arema muncul

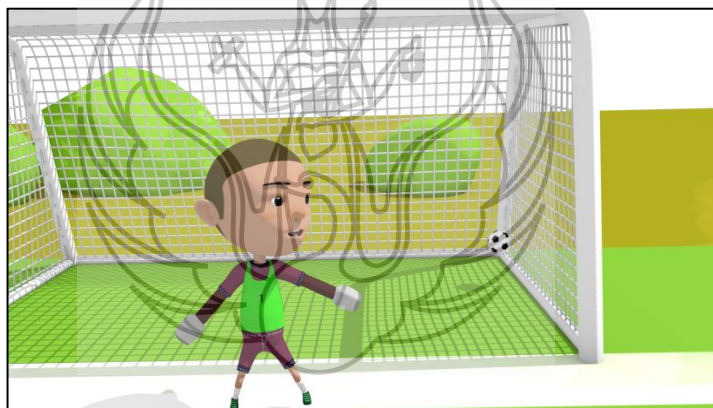
Scene:6	Cut:2
	
Duration:00:05	Shot size: Full shot
Angle: High Angle	Transition: Dissolve
Audio1: -	
Action : Argo kembali menuju lapangan	
Scene:7	Cut:35
	
Duration:00:20	Shot size: Medium shot
Angle: Eye level	Transition: -
Audio1: -	
Action : Argo bersalaman dengan Bodhel	

Storyboard

B. Contoh *animating*



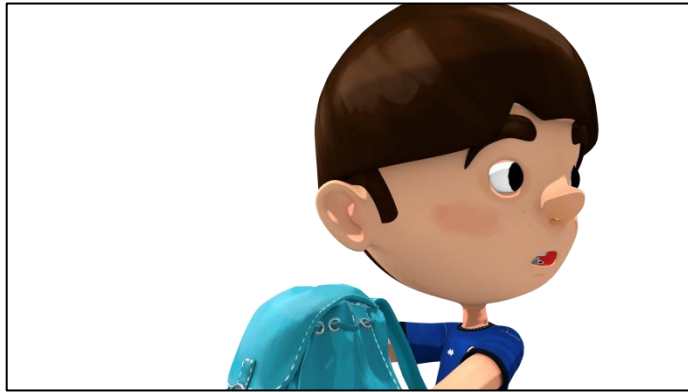
Adegan *anticipation* Argo pada *scene* 5



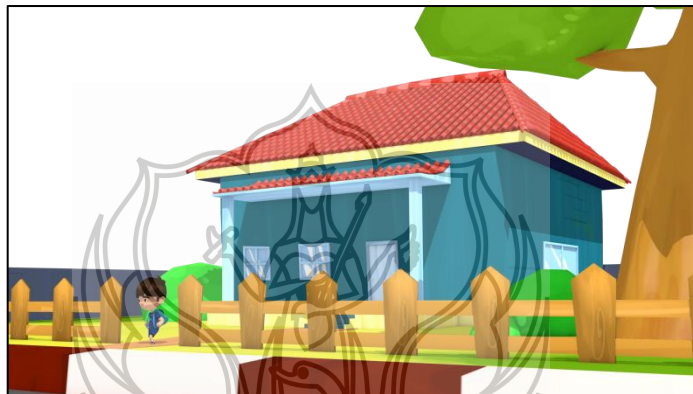
Adegan penjaga gawang pada *scene* 7



Adegan pemain melakukan pemanasan pada *scene* 4



Argo dipanggil ibu di *scene* 1



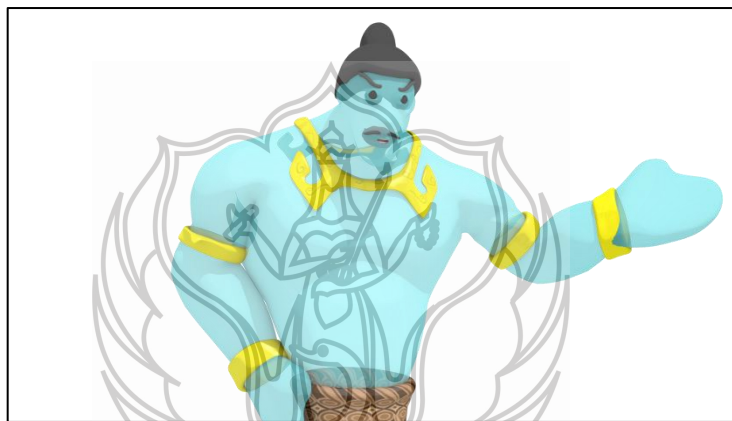
Argo berangkat sekolah pada *scene* 2



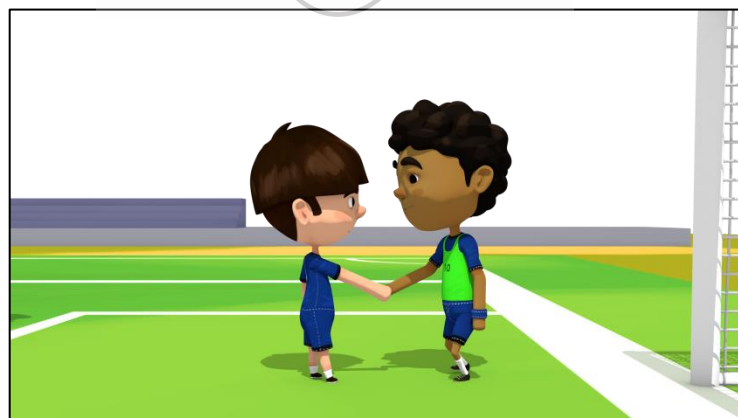
Argo menyayi pada *scene* 3



Adegan *kick off* pada scene 4



Adegan Kebo Arema berbicara scene 5

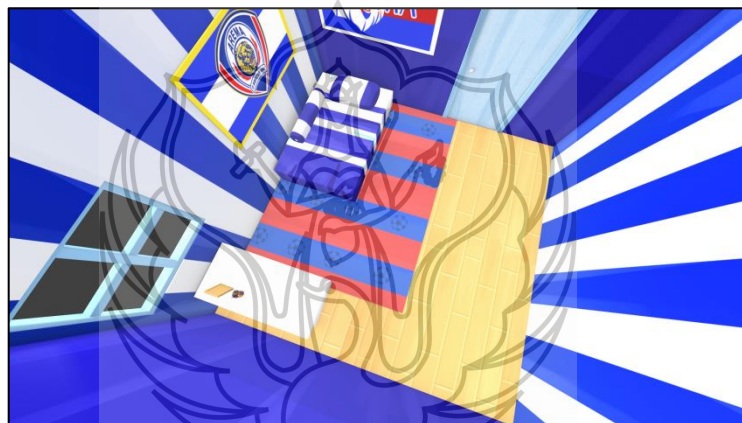


Adegan Argo bersalaman dengan Bodhel scene 7

C. *Environtment*



Gambar 43. *Environtment* rumah Argo tampak luar



Environtment rumah Argo tampak dalam

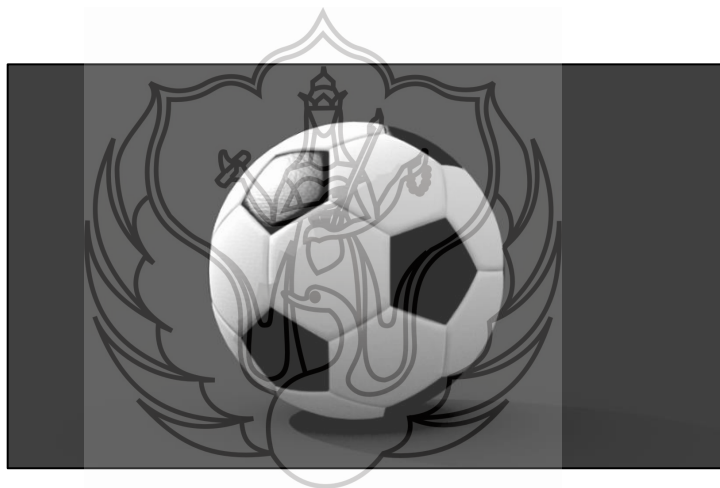


Lapangan sepak bola tampak atas

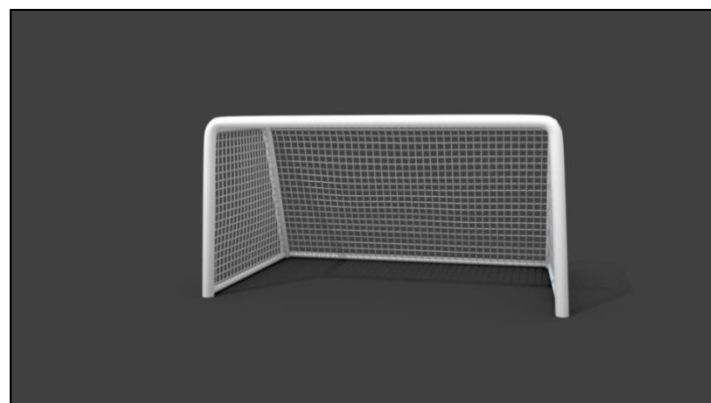
D. Asset dan property



Tas Argo



Bola



Gawang

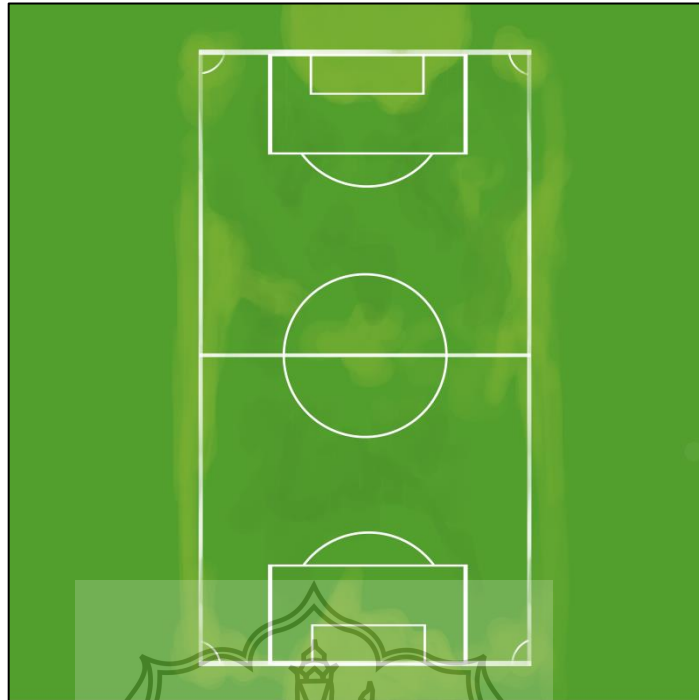
E. *Texture*



Texture kasur Argo



Texture dinding kamar Argo



Texture lapangan sepak bola



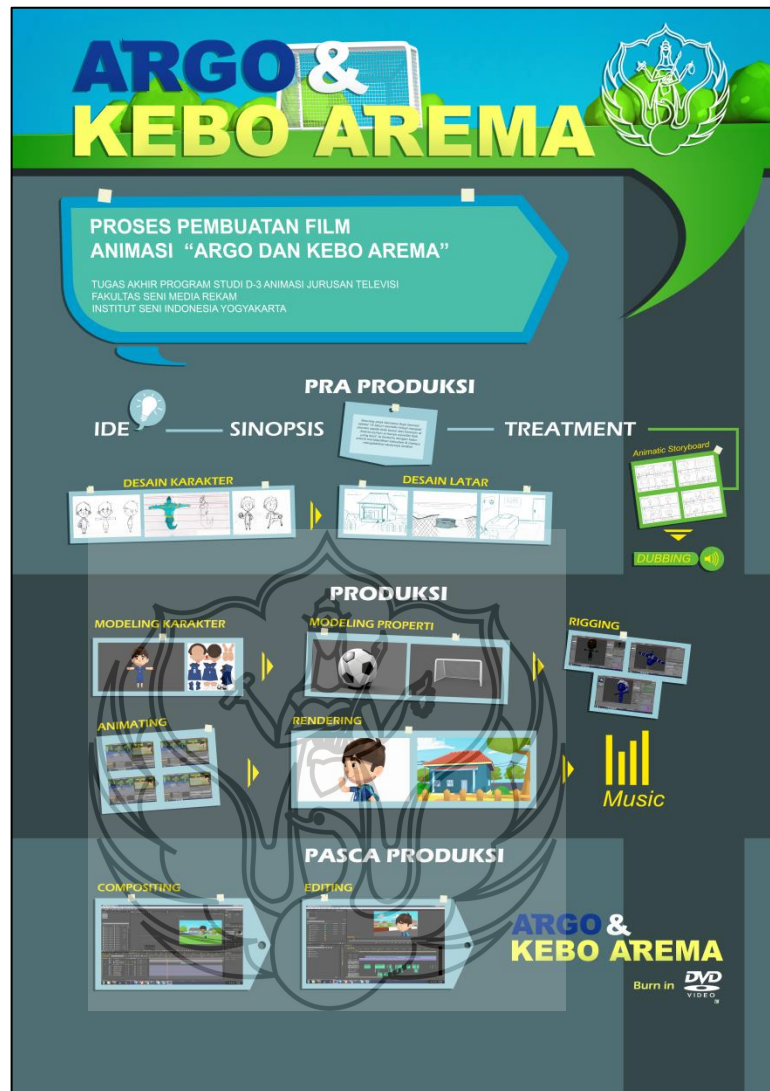
Texture sumur tua

F. Poster



Poster film animasi “Argo dan Kebo Arema”

G. Infografis



Desain infografis film animasi "Argo dan Kebo Arema"

H. Proses display



Proses display pameran animasi "PART III"

I. Dokumentasi ujian



Proses pelaksanaan ujian