

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Selama proses pengerjaannya hingga pada film ini selesai, berbagai persiapan telah dilakukan. Dari proses praproduksi, meliputi penciptaan naskah cerita, *storyboard*, *animatic*, hingga koreografi tari. Kemudian proses produksi yaitu pematangan koreografi, kemudian masuk ke tahap animate dengan referensi koreografi tari yang telah direkam, setelah itu *coloring di Photoshop*, pembuatan musik dan *sound effect* hingga masuk ke tahap pasca produksi yang menjadikannya satu film utuh setelah melewati proses *compositing* dan *editing*. Tak lupa juga dalam proses penganimasian menggunakan 12 prinsip animasi demi terwujudnya sebuah film animasi yang menarik, dinamis, dan terlihat hidup, sehingga bukan hanya cerita yang bisa tersampaikan dengan baik juga visual yang menarik.

Hasil akhir karya animasi yang berjudul “Hati” sudah cukup mendekati karya referensi yang menjadi tinjauan. Hanya saja kekurangan akan film ini juga masih banyak, mulai dari gerakan detail visual dan lainnya. Karena membutuhkan waktu yang lebih lama untuk membuatnya lebih sempurna lagi.

Dalam kesempatan ini, mengerjakan animasi hanya seorang diri cukup dirasa berat. Proses pengerjaan butuh waktu berbulan-bulan. Perlu kedisiplinan dan kerja keras setiap harinya ketika menjalani proses produksi. Berbagai pengalaman telah didapat dari awal hingga karya selesai, hingga menyiapkan karya dalam bentuk merchandise. Semua itu demi terciptanya suatu karya yang maksimal di penghujung semester ini.

#### **B. Saran**

Demikianlah rangkaian pembuatan animasi 2d “Hati” ini dibuat. Setelah melalui proses yang begitu panjang ini, tentunya perlu memberikan saran apabila ada yang ingin membuat karya animasi sejenis, guna mengurangi kesalahan yang

terjadi. Saran ini diberikan menurut pengalaman yang didapat penulis selama mengerjakan karya animasi ini, ditujukan untuk beberapa pihak:

1. Mengeksplorasi ide cerita secara lebih luas agar premis, dan inti cerita dapat lebih beragam, menarik, dan menghibur. Selain itu juga gunakan cerita yang sederhana dan mudah dipahami.
2. Melakukan riset dan percobaan, supaya karya yang diciptakan menjadi lebih maksimal lagi hasilnya. Buatlah karya berdasarkan hal-hal yang benar-benar kita bisa dan ahli atau terbiasa.
3. Dalam pengerjaan film perlu menentukan *deadline* yang ketat serta membuat timeline kerja yang runut, dan terorganisir agar karya selesai tepat waktu. Walau demikian tetap usahakan istirahat yang cukup, dan *refreshing* keluar kost, terkadang inspirasi datang dari luar rutinitas.



## DAFTAR PUSTAKA

Ann , Jean Wright.2005. *Animation Writing and Development*.Taylor & Francis.  
*international*

Hadi, Sumandiyo. 2014. *Koreografi Bentuk-Teknik-Isi*. Indonesia. Cipta Media

Santrock, JW. 2003. *Adolesence (6 ed) : Perkembangan Remaja*. Alih Bahasa  
Shinto B Adelar & Sherly Saragih. Jakarta : Erlangga.

*Thomas, Frank dan Ollie Johnston. 1981. The Illution of Life. New York. Disney  
edition*

*Williams, Ricard. 2001. Animator's Survival Kit. USA. Faber and Faber*

*Keane, Glen. 2017. "Dear Basketball".*  
<http://believeentertainmentgroup.com/portfolio-item/dear-basketball/>  
(diakses 1 maret 2018)

*Woodward, Ryan. 2008 "The Turtle and The Shark".*  
<http://ryanwoodwardart.com/my-works/the-turtle-and-the-shark/> (diakses  
1 maret 2018)

*Woodward, Ryan. 2010 "Thought of You".* <http://ryanwoodwardart.com/my-works/thought-of-you/> (diakses 1 maret 2018)