

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Penciptaan animasi dua dimensi “*klenik*” telah selesai dilaksanakan. Proses penciptaan animasi ini sudah dilewati hingga menjadi sebuah karya yang matang dan sesuai dengan konsep penciptaan. Animasi “*klenik*” dibuat dengan acuan data yang akurat terutama untuk penciptaan dengan teknik *frame by frame* dengan pendekatan melalui animasi digital. Walaupun saat prosesnya mengalami kesulitan seperti animating yang manual menggunakan *software Adobe Photosop* karena minimnya pengetahuan tentang penggunaan *software Toonboom Animation*. Namun kesulitan itu dapat di selesaikan secara tepat pada waktunya. Penerapan beberapa prinsip animasi juga di masukkan agar dapat membuat animasi dua dimensi “*klenik*” menjadi lebih baik dan menarik untuk ditonton.

Animasi dua dimensi “*klenik*” sempat mengalami perubahan desain karakter karena untuk menambah kesan menarik dari sebuah cerita.

#### **B. SARAN**

Pencipta animasi dua dimensi “*klenik*” memberikan saran setelah karya terwujud. Terutama ditunjukkan kepada pembaca atau penonton yang merencanakan penciptaan sejenis, baik dalam hal teknis maupun materi dalam proses penciptaan karya Tugas Akhir ini. Beberapa hal yang dapat menjadi saran yang membangun dan bernilai positif antara lain :

1. Buatlah konsep cerita yang mudah dipahami penonton.
2. Sebaiknya memilih tema yang berhubungan dengan kehidupan agar pesan yang terkandung di dalam film yang akan diciptakan dapat bermanfaat bagi orang lain.
3. Perbanyak referensi agar memperluas wawasan dalam mencari konsep yang baik.

4. Manajemen waktu yang baik sehingga proses penciptaan karya Tugas Akhir dapat terlaksana dengan baik.
5. Tetap semangat dan berdoa.
6. Memohon doa kepada orang tua agar dimudahkan saat menjalani proses penciptaan karya Tugas Akhir.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Johnston, Ollie., Frank Thomas. 1995. *The Illusions of Life Disney Animation*. Italy: Disney Productions.

Jackson, Wendy. 1998. *The computer cut out method of 'South Park'*:  
*Animation World Magazine, Issue 3.1.*

William, Richard. 2009. *The Animator's Survival Kit*. London: Faber & Faber.

Aditya, Wahyu. 2013. *Sila ke-6 : Kreatif Sampai Mati*. Jakarta : Bentang

Pranoto, Agung. 2007. *Mitos Mitologi Paranormal*. Jakarta : linier book

### Laman

Ukik, Mbah. 2014. *Beda antara dukun dan paranormal*.  
[https://www.kompasiana.com/aremangadas/beda-antara-dukun-dan-paranormal\\_552aa579f17e61d72ad623c4](https://www.kompasiana.com/aremangadas/beda-antara-dukun-dan-paranormal_552aa579f17e61d72ad623c4) (01/01/2017 22.30 wib)

