

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penulisan di atas berikut adalah kesimpulan yang bisa didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir Animasi “*MOOD BOOSTER*” :

1. Film Animasi “*MOOD BOOSTER*” diciptakan menggunakan beberapa *software* dari *Sai* untuk membuat animasi/*inbetween*, lalu ke *software adobe photoshop* untuk pewarnaan, diteruskan ke *software after effect* untuk menggabungkan *Background* dan animasinya, dan terakhir *adobe premier* untuk menggabungkan film animasi dan musik.
2. Penciptaan karya Seni Tugas Akhir “*MOOD BOOSTER*” telah terlaksanakan, dengan mengangkat tema edukasi dan kekeluargaan sebagai isi cerita dari karya Animasi ini.
3. Penciptaan Film Animasi “*MOOD BOOSTER*” memiliki durasi utuh 3 menit.
4. Jumlah *shot* mencapai 40 *shot* dan 2314 *frame* dengan format HDTV 1920x1080 *px* 12 *frame per second* .
5. Penciptaan film Animasi “*MOOD BOOSTER*” menggunakan 12 prinsip animasi yang tertanam didalam penciptaannya.

DAFTAR PUSTAKA

Affifudin. Psikologi Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar. Solo: Harapan Massa, 1986.

Baharuddin. Pendidikan dan Psikologi Perkembangan. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.

C.mans Charles. 1986. Seni Memimpin Diri Sendiri. Yogyakarta: Kanisius.

Dwi, Sunar Prasetyono. 2007. Membedah Psikologi Bermain Anak. Yogyakarta: Think.

Gustian, Edy. Mempersiapkan Anak Masuk Sekolah. Jakarta: Cetakan I, 2001.

Mangunwijaya. Menumbuhkan Sikap Religius Anak-Anak. Jakarta: PT Gramedia, 1986.

Nuryanti, Lusi. Psikologi Anak. Jakarta: Indeks, 2008.

Nur, Faizah Rahmah. 2012. Mendesain Perilaku Anak Sejak Dini. Bersahabat dengan Perilaku Buruk Anak Prasekolah. Surakarta: Adi Citra Cemerlang.

