

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melalui proses produksi film animasi yang sangat panjang mulai dari tahap pra produksi hingga pasca produksi, banyak pengalaman berharga yang dapat dipelajari untuk dapat membangun diri dan menciptakan karya selanjutnya yang lebih baik. Berdasarkan pengalaman dalam proses pembuatan film animasi “Rashly” dapat disimpulkan bahwa sebuah proyek animasi yang dikerjakan seorang diri tanpa memperhitungkan waktu yang tersedia adalah sebuah tantangan yang sangat berat, mengingat sebuah proyek animasi yang baik adalah sebuah proyek yang dikerjakan secara kelompok. Pegaturan waktu pengerjaan proyek animasi juga menjadi faktor penting agar tidak merugikan diri sendiri dikemudian hari, karena tanpa pengaturan waktu yang baik niscaya akan memungkinkan memicu kesalahan atau kecerobohan yang akan sangat merugikan diri sendiri.

Setelah mengkaji kembali hasil akhir karya film animasi “Rashly” terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dalam film animasi tersebut, antara lain:

1. Film animasi “Rashly” mengangkat tema cerita yang sangat lekat dengan kehidupan keseharian sehingga memudahkan dalam mencari referensi dan sumber riset untuk data yang diperlukan.
2. Film animasi “Rashly” dapat terselesaikan tepat waktu dalam kurun waktu yang cukup singkat dan dengan ditenagai satu orang adalah sebuah perjuangan besar.
3. Kelemahan yang masih sangat terlihat dalam karya adalah pada bagian penyampaian cerita yang masih memerlukan banyak perbaikan serta pada pembangunan karakter yang lebih spesifik dan lebih jelas.

B. Saran

Setelah melalui berbagai proses dalam Penciptaan Film Animasi 2D “Rashly”, ada beberapa hal yang dapat menjadi saran yang membangun dan bernilai positif antara lain :

1. Sebelum memutuskan untuk membuat karya tugas akhir, ada baiknya jika sejak awal-awal sudah membuat perencanaan yang mendetail tentang konsep film animasi yang akan dibuat, orang-orang yang akan direkrut sebagai anggota tim produksi, dan merencanakan *timeline* kerja yang sesuai dengan target yang diharapkan.
2. Menyiapkan berbagai macam persiapan baik berupa mental dan alat kerja (*hardware* dan *software*) yang memadai adalah sebuah langkah penting agar proses pembuatan film animasi dapat berjalan dengan lancar.
3. Ada baiknya jika topik atau tema yang akan disajikan dalam film animasi adalah salah satu dari bidang yang dikuasai, sehingga akan memudahkan dalam proses perancangan konsep cerita dan konsep cerita visual.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Blazer, Liz. 2016. *Animated Storytelling (Simple Steps for Creating Animation & Motion Graphics)*. Peachpit Press.
- Johnston, Ollie, dan Frank Thomas. 1995. *The Illusions of Life Disney Animation*. Italy. Disney Productions.
- Kardinata, I., & Sia, T. 2008. *Prokrastinasi Akademik Dan Manajemen Waktu*, *Anima, Indonesian Psychological Journal*, 23(2), 110-115.
- Marbun, B. N. 1982. *Bagaimana Manajer Membagi Waktu Secara Efektif*. Jakarta: Penerbit Bhratara Karya Aksara.
- Prakosa, Gotot. 2010. *Animasi (Pengetahuan Dasar Film Animasi di Indonesia)*. Jakarta: FFTV-IKJ.
- Suheri, Agus. 2006. *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Elex Media Kompitindo.
- Surijah, E., & Sia, T. 2008. *Mahasiswa Versus Tugas : Prokrastinasi Akademik Dan Conscientiousnes*, *Anima, Indonesian Psychological Journal*, 22(4), 356.
- Tjundjing, S. 2006. *Apakah Penundaan Menurunkan Prestasi?*. *Anima, Indonesian Psychological Journal*, 22(1), 18.
- Wright, Jean Ann. 2005. *Animation Writting and Development*. Burlington: Elsevier.

Laman

<https://www.psychologymania.com/2012/12/penyebab-perilaku-prokrastinasi.html>

<https://www.alodokter.com/5-kondisi-yang-bisa-dialami-jika-kurang-tidur>

<http://sarahanimasi-mahanaim.blogspot.com/2015/11/artikel-animasi-2d.html>

https://id.wikipedia.org/wiki/Genre_film

<https://www.bensound.com/royalty-free-music/corporate-pop>

<https://www.ashamaluevmusic.com/>

<http://www.orangefreesounds.com/category/music/background-music/>