

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penulisan laporan, penciptaan film animasi “CHASE!” telah terlaksana dengan lancar melalui berbagai proses dan berhasil mencapai target awal pembuatan film berdasarkan referensi yang dipakai. Berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir animasi “CHASE!”:

1. Penciptaan Film Animasi “CHASE!” telah selesai dengan durasi utuh 3 menit 45 detik. Jumlah *shot* keseluruhan 45, dengan total 5400 *frame* dan *format* HDTV 1920x1080 *px* 24 *fps* (*frame per second*). Durasi pengerjaan film memakan waktu 6 Bulan, dengan perhitungan 6 hari kerja dalam seminggu, dan 8 jam kerja setiap harinya. Maka sama dengan memakan waktu 144 hari kerja.
2. Penciptaan Film Animasi “CHASE!” menerapkan 12 prinsip animasi sesuai dengan ketentuan. (*stretch and squash, straight ahead and pose to pose action, anticipation, slow in and slow out, arc, secondary action, follow trough and overlapping action, solid drawing, timing and spacing, staging, appeal, exaggeration.*)
3. Penciptaan Film Animasi “CHASE!” telah berhasil diselesaikan sesuai dengan tujuan awal dari pembuatan film. Tujuan pertama untuk menyampaikan pesan yang terkandung dalam cerita ke dalam bentuk film animasi. Kedua, menciptakan sebuah karya film animasi dua dimensi dengan teknik *digital drawing* menggunakan komputer dan menghasilkan kualitas animasi yang bagus. Kemudian yang terakhir yaitu menggiring opini penonton di awal cerita dan mematahkan ekspektasi penonton tentang bagian akhir dari cerita.

## B. Saran

Setelah menyelesaikan pembuatan film animasi “*CHASE!*” terdapat beberapa kesalahan maupun masalah yang harus dihadapi agar proses produksi dapat tetap berjalan lancar. Berbagai penyelesaian masalah harus dilakukan agar film yang dikerjakan dapat selesai. Berbekal pengalaman selama menjalani proses penciptaan film animasi “*CHASE!*” ada beberapa saran yang bersifat membangun dan bernilai positif dapat dipelajari bersama, antara lain :

1. Pematangan konsep sejak awal, karena hal ini sangat penting dan bermanfaat untuk mengeksekusi ide yang ada dengan tepat sesuai ekspektasi.
2. Mencari referensi dari berbagai sumber. Seperti menonton film, membaca buku, dan melakukan *brainstorming* dengan rekan yang juga menggeluti bidang animasi. Hal tersebut akan mempermudah membangun konsep dan ide yang matang untuk pembuatan film.
3. Lakukan riset atau penelitian terlebih dahulu. Eksplorasi langsung ke lapangan sangat diperlukan agar karya dapat dipertanggungjawabkan dengan benar.
4. Gunakan teknik pembuatan animasi yang dirasa paling efektif agar tidak memakan banyak waktu maupun tenaga.
5. Mulai melatih ulang kemampuan diri dalam hal teknis seperti menggambar, menggunakan *software* animasi, dan *mengedit video*. Paling tidak lakukan satu bulan sebelum proses produksi dimulai, hal ini penting untuk membiasakan diri bekerja secara disiplin setiap hari dan merasa lebih siap dalam proses produksi.
6. Manfaatkan jam malam untuk beristirahat dengan cukup. Karena fisik akan terasa lebih segar dan produktif apabila pembagian antara jam istirahat dengan jam kerja seimbang.
7. Perhatikan juga manajemen waktu. Jangan terlalu lama terhambat dalam satu proses dalam produksi agar selesai sesuai dengan tenggat waktu. Tidak perlu juga terlalu terburu-buru dalam bekerja agar hasil akhirnya bisa dikoreksi ulang dan lebih dimaksimalkan lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Gunawan, Bambi Bambang. (2013). *Nganimasi bersama Mas Be!*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Johnston, Ollie, dan FrankThomas. 1995. *The Illusions of Life Disney Animation*.Italy. Disney Productions.

Prakosa, Gotot. 2010. *Animasi (Pengetahuan dasar film animasi di Indonesia)*. Jakarta: FFTV-IKJ.

William,Richard. 2001. *Animation Survival Kit*. United State

Wright, Jean Ann. 2005. *Animation Writing and Development From Script Development to Pitch*. Oxford: Focal Press.

### Laman

<http://alexandracatherina.blogspot.com/2011/02/rasa-ingin-tahu-remaja-terhadap.html> ; 7 November 2018, pukul 23.20

<http://www.indonesiastudents.com/pengertian-film-menurut-para-ahli-jenis-dan-manfaatnya/> ; 5 Desember 2018 pukul 01.25.

<https://riaupos.co/186171-berita-dampak-gadget-bagi-kesehatan-mata.html> ; 5 Desember 2018 pukul 01.25

<https://www.psychologymania.com/2012/10/pengertian-waria.html> ; 12 Desember 2018 pukul 01.03

<http://www.pikiran-rakyat.com/luar-negeri/2017/02/08/ada-18-gender-di-thailand-ini-penjelasan-nya-392943> ; 12 Desember 2018 pukul 01.17