

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

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

1. Penciptaan karya Seni Tugas Akhir “ICE BREAKER” telah terlaksana dengan tepat waktu yaitu 2 semester.
2. Penciptaan Animasi 2D ICE BREAKER berdurasi utuh 3 menit 40 detik.
3. Jumlah *shot* mencapai 9 *shot* dan 5280 *Frame* dengan format HDTV 1920x1080 *px* 24 *Frame per second* .
4. Perkiraan jumlah biaya untuk memproduksi Animasi 2D “ICE BREAKER” Mulai dari biaya perlengkapan, biaya tenaga kerja langsung, biaya *overhead* per bulan dan biaya *merchandising* pameran dengan total dana Rp 17.044.000.

B. Saran

Setelah melalui berbagai proses penciptaan karya tugas akhir animasi “ICE BREAKER” terdapat beberapa saran yang disampaikan untuk beberapa pihak, antara lain :

1. Animasi ICE BREAKER memerlukan episode baru dengan cerita yang selain menghibur juga beredukasi.
2. Melakukan riset yang lebih mendalam tentang kehidupan mahasiswa perantauan yang tinggal di kos.
3. Mengembangkan ide cerita lain dengan menggunakan karakter yang sudah ada yaitu Red dan Blue, agar dapat menjadi hiburan dan juga dapat dijadikan sebagai bmedia edukasi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Aminudin. (2002) Pengantar Apresiasi karya sastra

Antar Semi, M, (1988) Anatomi Sastra

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

Maryani, zulisih (2014). Bahasa Indonesai Untuk Menulis Karya Ilmiah Bidang Seni.

Wicaksono, *Andri*. (2014) Menulis Kreatif Sastra.

Laman

Becker, Alan. 22 Januari 2018. 12 Principles of Animation (Official Full Series)
<https://www.youtube.com/user/AlanBeckerTutorials>

Development, Tvpaint. 22 Januari 2018. <https://www.youtube.com/user/TVPaint>

Forum, Tvpaint. 22 Januari 2018. <http://www.tvpaint.com/forum/>

Pantoja, Toniko. 22 Januari 2018. Toniko pantoja youtube channel
<https://www.youtube.com/channel/UCRTRqkhrehrY9hJJcLVUeRQ>