

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penulisan laporan, penciptaan film animasi “*FRIENEMY*” 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 “*FRIENEMY*”.

1. Penciptaan film animasi “*FRIENEMY*” telah selesai dengan durasi utuh 7 menit 21 detik. Jumlah *shot* keseluruhan 107, dengan total 10.512 *frame* dan *format* HDTV 1920x1080 *px* 24 *fps* (*frame per second*). Durasi pengerjaan film memakan waktu 6 Bulan, dengan perhitungan 5 hari kerja dalam seminggu, dan 8 jam kerja setiap harinya.
2. Penciptaan film animasi “*FRIENEMY*” menerapkan beberapa prinsip animasi sesuai dengan ketentuan.
3. Penciptaan film animasi “*FRIENEMY*” 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 teknik *frame by frame*. Kemudian yang terakhir yaitu menggambarkan kehidupan pedagang kaki lima yang tidak mudah.

B. Saran

Setelah menyelesaikan pembuatan film animasi “*FRIENEMY*” 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. Setelah menjalani proses pengerjaan film “*FRIENEMY*” ada beberapa saran yang bersifat membangun dan bernilai positif dapat dipelajari bersama, antara lain:

1. Mematangkan konsep sejak awal sangat penting agar hasil tidak berbeda jauh dengan ekspektasi yang dibayangkan sejak awal.
2. Mencari referensi dari berbagai sumber. Seperti menonton film, membaca buku, dan melakukan *brainstorming* dengan rekan yang juga menggeluti bidang animasi.
3. Lakukan riset atau penelitian terlebih dahulu. Eksplorasi langsung ke lapangan sangat diperlukan agar karya dapat dipertanggungjawabkan dengan benar.
4. Mempergunakan teknik animasi yang efisien atau yang sudah biasa dipakai agar memudahkan dan mempercepat proses pembuatan film.
5. Dapat melatih tangan dalam menggambar. Juga dapat belajar dengan software yang belum pernah dicoba sebelumnya.
6. Manfaatkan jam malam untuk beristirahat dengan cukup agar fisik tetap bugar. Mengerjakan saat malam hari berpotensi mendapatkan penyakit atau menjadi cepat lelah saat pagi beraktivitas.
7. Perhatikan manajemen waktu. Tidak perlu juga terlalu terburu-buru dalam bekerja agar hasil akhirnya bisa dikoreksi ulang dan lebih dimaksimalkan lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Beauchamp, Robin. 2005. *Designing Sound For Animation*. United States of America: Focal Press

Edwards, Betty. 2004. *Color*. United States of America: Penguin Group Inc.

Taylor, Richard. 1996. *The Encyclopedia of Animation Techniques*. United States of America: Running Press Book Publishers

Wright, Jean Ann. 2005. *Animation Writing and Development*. United States of America: Focal Press

Williams, Richard. 2001. *The Animator's Survival Kit*. United States of America: Faber and Faber

Laman

<https://www.merdeka.com/jakarta/asal-usul-preman-di-indonesia.html>; 7 November 2019, pukul 01.33

<https://lifestyle.okezone.com/read/2017/09/29/298/1785683/okezone-week-end-menilik-sejarah-dan-keistimewaan-sate-madura>, 21 Desember 2019, pukul 00.12