

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan laporan, penciptaan film animasi “SIAL!” telah mencapai target pembuatan film dengan melewati berbagai proses pengerjaan. Berikut ini adalah kesimpulan dari hasil pembuatan film animasi “SIAL!”.

1. Pembuatan film animasi “SIAL!” telah diselesaikan sesuai tujuan awal pembuatan, yaitu pembuatan film animasi 2D *full digital*, menggunakan *software animation toonboom studio*, serta memberikan gambaran sebuah permasalahan yang sering dialami banyak orang.
2. Penciptaan film animasi “SIAL!” dengan menerapkan 12 prinsip animasi sesuai dengan yang semestinya, dengan teknik *frame by frame animate* komputer. Durasi film keseluruhan 3 menit 47 detik dengan *format mp4 FullHD 1920 x 1080 px 24 fps*.

#### **B. Pelajaran**

Selama proses pembuatan film animasi “SIAL!” terdapat berbagai kesalahan serta masalah yang harus dihadapi, seperti kehilangan data, jadwal yang tidak sesuai target, dan sering menggambar ulang animating karena ingin lebih baik. Kesalahan serta masalah tersebut dapat diambil berbagai pelajaran untuk menjadikan film animasi yang akan datang bisa lebih baik dari yang sekarang. Pelajaran yang dapat diambil dalam proses pembuatan film animasi “SIAL!” tersebut adalah:

1. Menambah jumlah referensi berbagai macam gerakan dan ekspresi dalam karakter animasi, agar karakter yang dibuat bisa terlihat lebih hidup.
2. Menambah anggota yang sesuai keahliannya dalam pengerjaan, jika sekiranya kesulitan.

3. Harus sering *backup* semua pekerjaan secara berkala ke perangkat atau *device* lainnya, untuk mengurangi resiko kehilangan. Dalam pengerjaan pasti akan terjadi masalah, dan itu tidak bisa dihindarkan.
4. Istirahat yang cukup, karena tubuh akan lebih segar dan dapat mengerjakan dengan lebih efektif

## DAFTAR PUSTAKA

- Jony Wong. 2010. *Internet Marketing for Beginners*. PT Elex Media.  
Komputindo.
- McLeod Pearson. 2008. *Sistem Informasi Manajemen*. Salemba. Jakarta.
- Baum, David. (1999). *E-commerce*, Jakarta:PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Fuady, Munir, 2002, *Hukum Tentang Pembiayaan Konsumen*, Penerbit PT. Citra.  
Aditya Bakti, Bandung.
- Kotler, Philip and Gary Armstrong. 2008. *Prinsip-prinsip Pemasaran*. Edisi. 12.  
Jilid 1. Jakarta: Erlangga.
- Frank Thomas And Ollie Johnston. 1981. *Disney Animation: The Illusion of Life*,  
United States: Abbeville Press

