

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan laporan, penciptaan film animasi “*BIG RIVAL*” telah berhasil mencapai target pembuatan film dengan melewati berbagai proses pengerjaan. Berikut ini adalah kesimpulan dari hasil pembuatan film animasi “*BIG RIVAL*”:

1. Penciptaan Film Animasi 2D “*BIG RIVAL*” telah selesai dengan durasi 1 menit 27 detik.
2. Penciptaan film animasi “*BIG RIVAL*” dengan menerapkan berbagai prinsip animasi sesuai dengan yang semestinya, dengan teknik *frame by frame animate* komputer. Durasi film keseluruhan 1 menit 27 detik dengan format *mp4 FullHD 1920 x 1080 px 24 fps*
3. Penciptaan Film Animasi 2D “*BIG RIVAL*” menggunakan 5 dari 12 prinsip Animasi (*anticipation, straight ahead and pose to pose, timing, exaggeration, dan solid drawing*).

#### **B. Pelajaran**

Selama proses pembuatan Film animasi “*BIG RIVAL*” terdapat *try and eror* yang harus dihadapi agar proses produksi berjalan sesuai target. Kesalahan serta masalah tersebut dapat diambil berbagai pelajaran untuk menjadikan film animasi mendatang bisa lebih baik dari yang sekarang. Pelajaran yang dapat diambil dalam proses pembuatan film animasi “*BIG RIVAL*” tersebut adalah:

1. Menambah jumlah referensi berbagai macam ekspresi dalam karakter animasi, agar dapat di kembangkan pada animasi berikutnya.
2. Menambah anggota dalam pengerjaan, jika sekiranya kesulitan.
3. Diharapkan menambah anggota kedalam pembuatan, terutama saat produksi agar mempermudah dan mempercepat proses pengerjaan.

4. Istirahat yang cukup, karena menjaga kesehatan adalah hal yang penting dan mengurangi masalah dalam pengerjaan sebuah film animasi.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Suyanto, Muhammad. 2006. Merancang Film Kartun Kelas Dunia. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
2. Jony Wong. 2010. Internet Marketing for Beginners. PT Elex Media. Komputindo.
3. McLeod Pearson. 2008. Sistem Informasi Manajemen. Salemba. Jakarta.
4. Baum, David. (1999). E-comemerce , Jakarta:PT. Gramedia Pustaka Utama.
5. Fuady, Munir, 2002, Hukum Tentang Pembiayaan Konsumen, Penerbit PT. Citra. Aditya Bakti, Bandung.
6. Kotler, Philip and Gary Armstrong. 2008. Prinsip-prinsip Pemasaran. Edisi. 12. Jilid 1. Jakarta: Erlangga.
7. Frank Thomas And Ollie Johnston. 1981. Disney Animation: The Illusion of Life, United States: Abbeville Press

### Laman

<https://www.youtube.com/watch?v=f65OgS1TUpU>

<https://www.youtube.com/watch?v=2T-hFFsDaFQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=p8NKeXhg0IE>