

## **BAB VI PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penulisan laporan, penciptaan film animasi “CHILDHOOD” telah terlaksana dengan lancar melalui berbagai proses dan berhasil mencapai target yang diinginkan berdasarkan referensi yang dipakai. Berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatannya:

1. Penciptaan Film Animasi “CHILDHOOD” selesai dengan tepat waktu durasi 3 menit 30 detik. Jumlah *shot* keseluruhan 43, dengan total 3780 *frame* dan *format HDTV* 1920x1080 px 18 *frame per second*.
2. Penciptaan Film Animasi “CHILDHOOD” 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 through and overlapping action, solid drawing, timing and spacing, staging, appeal, exaggeration*).
3. Penciptaan film animasi 2D “CHILDHOOD” telah berhasil diselesaikan sesuai dengan tujuan awal dari pembuatan film. Tujuan pertama untuk menyampaikan kepada *audiens* agar terus berjuang menjalani hidup. Kedua menyelesaikan film animasi 2D “CHILDHOOD”. Ketiga menyelesaikan jenjang perkuliahan D3 animasi.
4. Tahapan-tahapan dalam pembuatan animasi dibagi dalam praproduksi, produksi dan pascaproduksi. Tahap produksi dimulai dari pengembangan konsep cerita, konsep karakter, *storyboard* hingga *animatic storyboard*. Tahap produksi dimulai dari pembuatan *background, animate, clean up, coloring, png squence, music scoring*. Tahap pascaproduksi dimulai dari *compositing, editing* dan *mastering*.

## B. Saran

Berbagai proses dalam penciptaan animasi “CHILDHOOD” telah dilalui. Berbagai penyelesaian masalah harus dilakukan agar film yang dikerjakan dapat selesai. Berbekal pengalaman selama menjalani proses penciptaan film ini ada beberapa saran yang bersifat membangun dan bernilai positif dapat dipelajari bersama, antara lain.

1. Pembuatan konsep yang matang, referensi film, musik dan buku riset yang berkaitan dengan cerita..
2. Melakukan *brainstroming* bersama teman yang saat itu sedang mengerjakan tugas ahir. Hal itu akan membantu dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi saat pengerjaan pra film.
3. Melakukan observasi untuk sedikit mengetahui konsep cerita. Eksplorasi langsung di lapangan akan membantu saat karya dipertanggungjawabkan.
4. Mengerjakan proses produksi dengan efisien dan tepat agar tidak membuang-buang waktu maupun tenaga.
5. Melatih ulang kemampuan diri dalam hal teknis seperti penggunaan *software*, menggambar, dan mengedit video. Carilah bantuan kepada teman ataupun *internet* saat sedang kesulitan mengerjakan sesuatu.
6. Selalu memperhatikan manajemen waktu agar film sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan. Jangan terlalu lama ataupun terlalu cepat mengerjakan suatu proses.

## Daftar Pustaka

### Buku

- Gunawan, Bambi Bambang. (2013). *Nganimasi bersama Mas Be!*. Jakarta PT Elex Media Komputindo.
- Nuryanti, Lusi. (2008). *Psikologi Anak*. Jakarta: PT Indeks.
- Prakosa, Gotot. 2010. *Animasi (Pengetahuan dasar film animasi di Indonesia)*. Jakarta: FFTV-IKJ.
- Savila, Dini. (2014). *Lucid Dream*. Yogyakarta: Kana Media.
- Trianton, Teguh. (2013). *Film Sebagai Media Pembelajaran*. Yogyakarta.

### Laman

- <https://www.alodokter.com/komunitas/topic/bagaimana-mengatasi-sering-ketiduran>.
- <https://www.hipwee.com/motivasi/6-hal-baik-dari-masa-kanak-kanak-yang-seharusnya-kamu-pertahankan-hingga-sekarang/>
- [www.bbc.com/indonesia/vert\\_earth/2016/04/160425\\_vert\\_earth\\_tyranosaurus](http://www.bbc.com/indonesia/vert_earth/2016/04/160425_vert_earth_tyranosaurus)
- <https://terakurat.com/kewajiban-seorang-ayah-dalam-keluarga/>
- [https://www.bbc.com/indonesia/vert\\_earth/2016/04/160425\\_vert\\_earth\\_tyranosaurus](https://www.bbc.com/indonesia/vert_earth/2016/04/160425_vert_earth_tyranosaurus)