

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan laporan yang telah dibuat, berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir film animasi “Weird Hoomans The Freaky Aliens” episode “HUNGRY”:

1. Penciptaan film series animasi “Weird Hoomans The Freaky Aliens” episode “HUNGRY” telah selesai dengan durasi utuh 1 menit 35 detik, dengan menerapkan teknik *Frame by Frame* dan *multi layer animating*.
2. Jumlah *shot* mencapai 27 *shot* dengan total *frame* 2375 dengan HDTV format 1920x1080 25fps (*frame per second*).
3. Penciptaan film series animasi “Weird Hoomans The Freaky Aliens” episode “HUNGRY” menerapkan 12 prinsip animasi (*squash and stretch, anticipation, staging, staging, straight ahead and pose to pose, follow through and overlapping, slow in and slow out, arcs, secondary action, timing, exaggeration, solid drawing, and appeal*).

B. Saran

Berbagai proses penciptaan film animasi mini series “Weird Hoomans The Freaky Aliens” episode “HUNGRY” telah dilalui, ada beberapa hal yang dapat menjadi saran yang membangun dan bernilai positif antara lain:

1. Sebelum mulai membuat karya pahami dan lakukan riset tentang masalah apa yang ingin diangkat agar karya dapat dipertanggung jawabkan dengan benar.
2. Mengatur jadwal pengerjaan karya tugas akhir mulai dari pra produksi, produksi, pasca produksi dan membuat laporan agar hasil karya maksimal dan selesai tepat waktu.
3. Selalu menjaga kesehatan tubuh saat mengerjakan karya tugas akhir. Jangan memaksakan diri hingga menimbulkan efek negatif kepada karya yang dibuat dan membuat orang disekitar khawatir.

DAFTAR PUSTAKA

Stableford, Brian M. 2006. Science Fact and Science Fiction: An Encyclopedia. Milton Park: Taylor & Francis.

Departemen Pendidikan Nasional. 2007. Kamus Besar Bahasa Indonesia: Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka.

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

William, Richard. 2001. The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, And Internet Animators. United States: Faber and Faber.

Hanson, Matt. 2005. Building Sci-fi Moviescapes: The Science Behind the Fiction. Houston: Gulf Professional Publishing.

Webtografi

<https://idseducation.com/animasi-flash-animasi-frame-by-frame/#:~:text=Animasi%20Frame%20by%20Frame%20adalah,mengganti%20warna%20dan%20mengubah%20bentuk.>

<https://www.minews.id/cuitan-mi/wajib-tahu-ini-9-tanda-adanya-kehidupan-di-luar-angkasa>

<https://tirto.id/paradoks-fermi-dan-upaya-ilmuwan-membuktikan-keberadaan-alien-c878>

<https://blogs.scientificamerican.com/guest-blog/the-fermi-paradox-is-not-fermi-s-and-it-is-not-a-paradox/>

<https://www.idntimes.com/science/discovery/peter-eduard/potret-subspesies-hari-mau-c1c2/9>

<https://blog.orento.id/article/41/bab-2-prinsip-animasi#:~:text=Anticipation%20adalah%20persiapan%20Fawalan%20gerak,yang%20akan%20melakukan%20pose%20gerak.&text=Prinsip%20ini%20mirip%20dengan%20pementasan%20seperti%20yang%20dikenal%20dalam%20teater%20dan%20film.>

<https://bahasainggrismudahsite.wordpress.com/2018/03/18/teks-deskriptif-harimau-indocina-panthera-tigris-corbetii-full-deskripsi-harimau-indocina-habitat-harimau-indocina-mangsa-harimau-indocina-kehidupan-harimau-indocina-cara-berkembangbiak-harimau-i/#:~:text=Untuk%20mengetahui%20harimau%20indocina%20kalian,7%20meter%20dan%20memiliki%20berat>

