

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Pembuatan film animasi “BIRB” telah diselesaikan setelah melalui berbagai proses. Berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir animasi “BIRB”.

1. Proses pembuatan gerak karakter animasi “BIRB” bisa dikatakan sedikit sulit namun memakan waktu yang relatif singkat.
2. Teknik pembuatan gerak karakter yang digunakan sesuai dengan standar yang biasa digunakan dalam animasi 3 dimensi.

#### **B. Saran**

Setelah menyelesaikan pembuatan film animasi “BIRB” telah melalui beberapa kesalahan dan masalah selama produksi, beberapa saran yang bersifat membangun dan bernilai positif dapat dipelajari bersama, adalah:

1. Mengatur jadwal pengerjaan karya tugas akhir mulai dari praproduksi, produksi, hingga pascaproduksi, dan mengikuti jadwal tersebut.
2. Berkoordinasi dan berdiskusi dengan pihak-pihak yang ikut terlibat dengan proyek tugas akhir.
3. Melakukan manajemen waktu dengan lebih efisien.
4. Disiplin dalam proses pengerjaan.
5. Selalu menjaga kesehatan tubuh selama pengerjaan tugas akhir.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Lovette, Irby J. & John W. Fitzpatrick. 2016. Handbook of Bird Biology. United States: John Wiley & Sons.

Mullen, Tony. 2007. Introducing Character Animation with Blender. United States: John Wiley & Sons.

Oxford. 1885. Oxford English Dictionary, 1st ed. "anthropomorphism, n." England: Oxford University Press.

Villar, Oliver. 2014. Learning Blender: A Hands-On Guide to Creating 3D Animated Characters. United Kingdom: Pearson Education.

Blain, John M. 2012. The Complete Guide to Blender Graphics: Computer Modeling & Animation, Fifth Edition. United States: CRC Press.

### Laman

<https://conceptartempire.com/blender-animation-tutorials/>

<https://docs.blender.org/manual/en/latest/animation/introduction.html>

<https://docs.blender.org/manual/en/latest/animation/keyframes/index.html>

<https://www.instructables.com/Blender-Basic-Rigging-Process/>

