

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan laporan yang telah dibuat, berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir animasi musik video “CELLOSUX – OH MARY”

1. Penciptaan animasi musik video “CELLOSUX – OH MARY” telah selesai dengan durasi 3 menit 45 detik
2. Jumlah shot terdapat 21 cut dengan *format frame* HDTV 1920x1080 *px* 30 *fps* (*Frame Per Second*)
3. Penciptaan animasi musik video “CELLOSUX – OH MARY” menggunakan Beberapa teknik 12 prinsip Animasi (*Squash and Stretch, Slow in and Slow Out, Staging, Timing & Spacing*)

B. Saran

Berbagai proses penciptaan animasi musik video “CELLOSUX – OH MARY” telah dilalui dengan beberapa hal yang dapat menjadi saran yang membangun bernilai positif antara lain:

1. Sebelum mulai membuat karya dilakukannya riset tentang masalah apa yang ingin diangkat agar karya dapat dipertanggung jawabkan dengan baik dan benar.
2. Mengatur Jadwal pengerjaan karya tugas akhir mulai dari pra produksi, produksi, pasca produksi dan membuat laporan agar hasil karya maksimal dan tepat waktu.
3. Selalu menjaga Kesehatan tubuh baik jasmani dan rohani agar pengerjaan karya dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSAKA

BUKU

Ghosting and destiny implicit theoris of relationships predict beliefs about ghosting Ghosting and destiny: Implicit theories of relationships predict beliefs about ghosting Gili Freedman¹ , Darcey N. Powell² , Benjamin Le³ , and Kipling D. Williams⁴ (2018)

Johnston, Ollie, dan FrankThomas. 1995. *The Illusions of Life Disney Animation*. Italy. Disney Productions.

LeFebvre, L. (2017). Ghosting as a relationship dissolution strategy in the technological age. In N. M. Punyanunt-Carter & J. S. Wrench (Eds.), *The impact of social media in modern romantic relationships* (pp. 219–235). New York, NY: Lexington Books.

M. Punyanunt-Carter & J. S. Wrench (Eds.), *The impact of social media in modern romantic (2017) relationships* (pp. 219–235). New York, NY: Lexington Books.

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.