

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penulisan laporan, penciptaan film animasi “Sarapanku” telah terlaksana dengan lancar melalui berbagai proses. Berikut kesimpulan yang didapatkan dari seluruh pembuatan film animasi “Sarapanku”.

1. Scene ini terdiri dari 22 scene, scene pertama menjelaskan tentang lili memberi makan siput kesayangan pada pagi hari scene empat adalah scene awal mula permasalahan muncul yaitu karna pupu bangun siang sarapannya diambil oleh ulat, scene 17 merupakan scene solusi yang menceritakan pupu mempunyai ide untuk bangun lebih pagi dengan cara mengatur jam alarmnya agar berdering lebih pagi.
2. Penciptaan film animasi “Sarapanku” jumlah 45 shot, dengan format HDTV 1920x1080 px 24 *fps* (*frame per second*).
3. Penciptaan film animasi “Sarapanku” menerapkan beberapa prinsi animasi.
4. Penciptaan film animasi “Sarapanku” telah berhasil diselesaikan sesuai dengan tujuan awal pembuatan film. Menciptakan film dengan teknik *frame by frame*.

#### **B. Saran**

Setelah menyelesaikan pembuatan film animasi “Sarapanku” terdapat beberapa kesalahan. Berbagai penyelesaian masalah harus dilakukan agar film selesai. Ada beberapa saran yang bersifat membangun antara lain:

1. Mematangkan konsep supaya hasil tidak berbeda jauh dengan ekspektasi
2. Meriset dari berbagai sumber agar tokoh karakter yang akan dibuat matang.
3. Mempergunakan tehnik animasi.
4. Lebih banyak melihat referensi penting agar karya bisa matang.
5. Dapat melatih tangan untuk menggambar
6. Dapat belajar software baru yang belum pernah di coba sebelumnya.

## DAFTAR PUSTAKA

### Jurnal

Syahfitri, Yunita, 2011. *Tehnik Film Animasi Dalam Dunia Komputer*. Sawit Seberang: Jurnal Saintikom

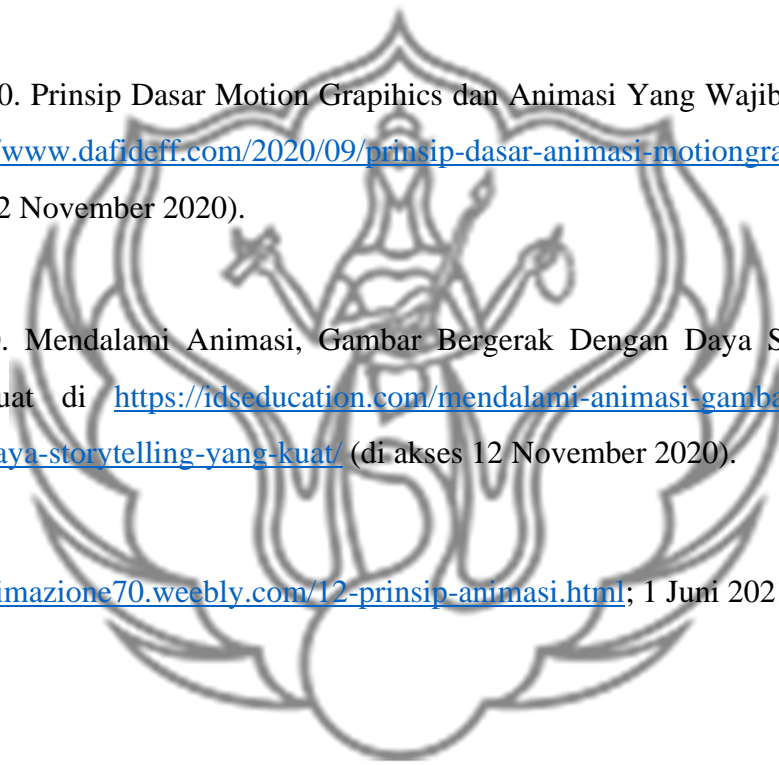
### Internet

Dafi. 2020. Prinsip Dasar Motion Graphics dan Animasi Yang Wajib Diketahui di <https://www.dafideff.com/2020/09/prinsip-dasar-animasi-motiongraphics.html> (di akses 2 November 2020).

Ids. 2020. Mendalami Animasi, Gambar Bergerak Dengan Daya Storytelling Yang Kuat di <https://idseducation.com/mendalami-animasi-gambarbergerak-dengan-daya-storytelling-yang-kuat/> (di akses 12 November 2020).

### Laman

<https://animazione70.weebly.com/12-prinsip-animasi.html>; 1 Juni 2021, pukul 15.00

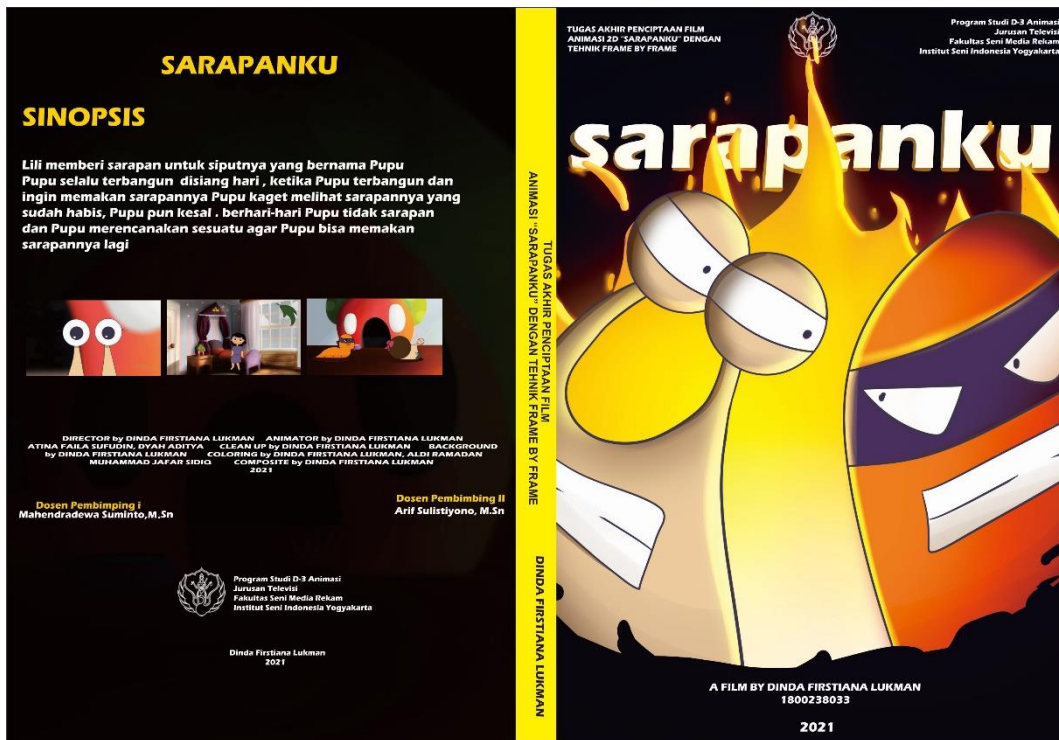




## A. Poster, Desain Cover, dan Label DVD



Desain Poster "Sarapanku"

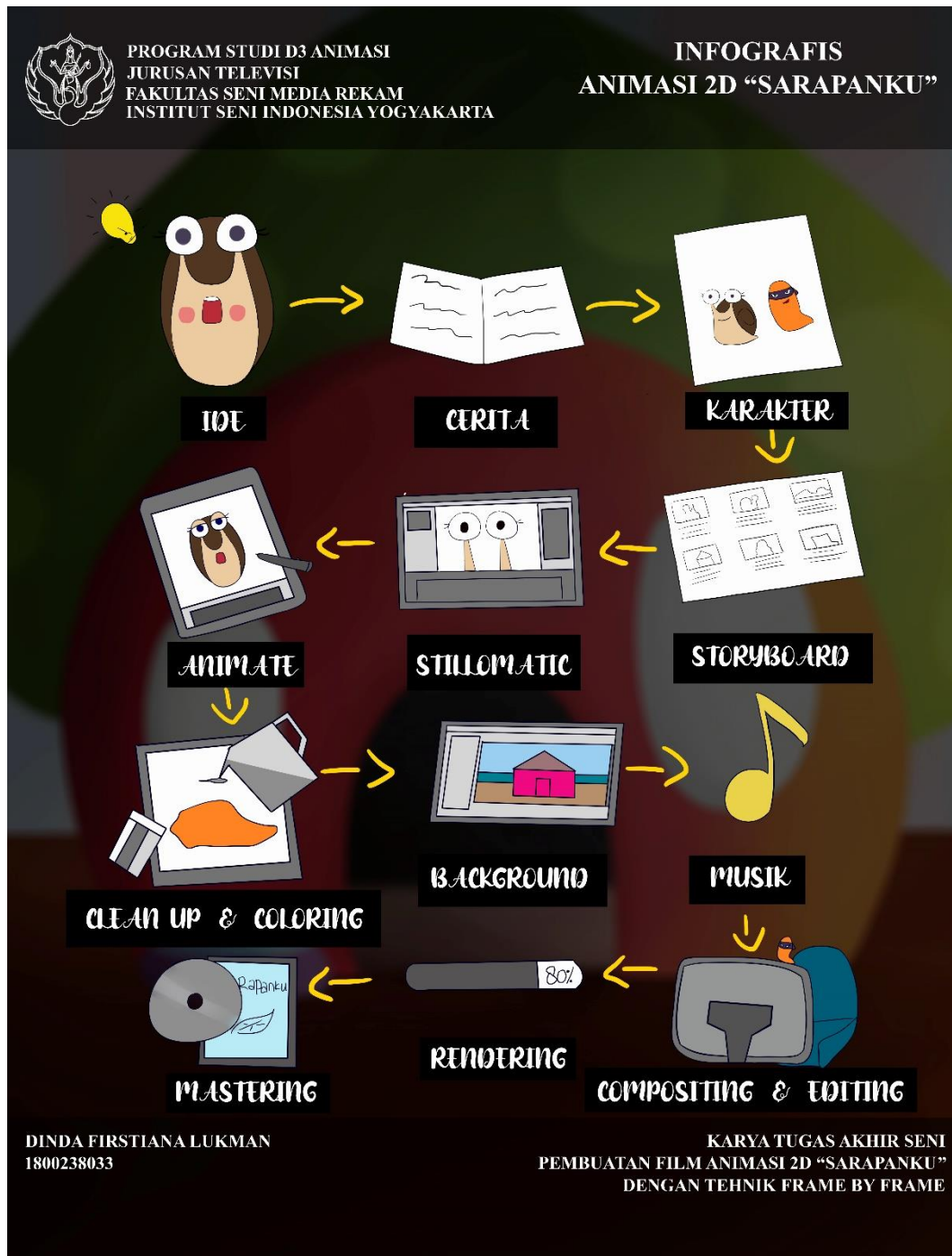


Desain Kotak DVD



Desain DVD "Sarapanku"

## B. Infografis Pipeline



Infografis "Sarapanku"

### C. Desain Merchandise

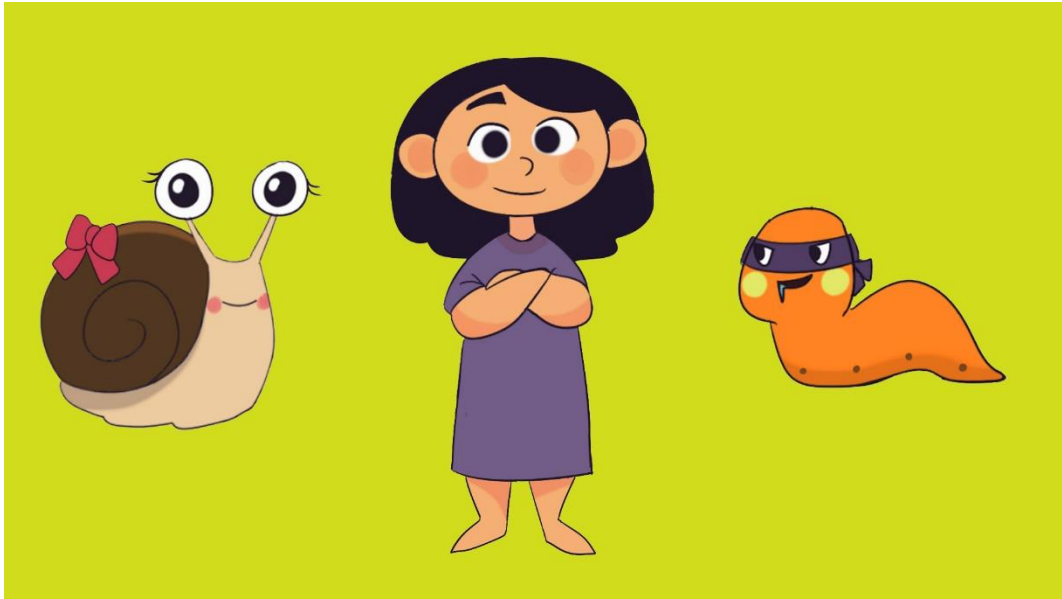


Kaos Merchandise “Sarapanku”



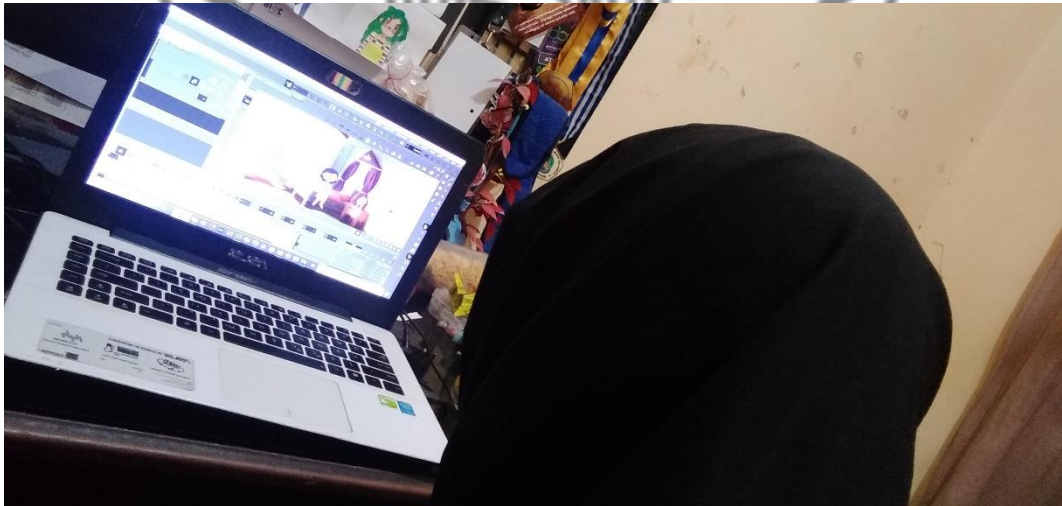
Kaos Merchandise “Sarapanku”





Stiker Merchandise “Sarapanku”

#### D. Dokumentasi



Dokumentasi saat animate

## E. Curriculum Vitae



**DINDA FIRSTIANA  
LUKMAN**

Digital Artist and 2D Animator

**About Me**

I'm always interest to arts  
My Hobbies drawing makes a ilustration  
Now I'm still studying  
Animation at Institut  
Seni Indonesia Yogyakarta  
I'm very grateful if my work  
can make people happy to see it

**Contact Information**

WhatsApp 087776555601  
Gmail dlukman93@gmail.com  
Address Yogyakarta

**Social Media**

@dindafirstiana

### Profil

Full Name	Dinda Firstiana Lukman
Nick Name	Dinda
Birthday	January 19 2000
Address	Jl Kha Dahlan NG II RT 33 RW 05 Kel Notoprajan Kec Ngampilan Prov DIY
Nationality	Indonesian
Language	Indonesia and English

### Experience

2017	Java Vidiotron Flat design 2D Animation
------	--

### Education

2006-2012	SDN Cibunigeulis II Tasikmalaya
2012-2015	SMPN 5 Tasikmalaya
2015-2018	SMKN 3 Kasihan Bantul

### Skills

