

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan proses pembuatan film pendek animasi 3D

“Tendangan pinalti” ini, penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil kuesioner yang diperoleh, penerapan prinsip *anticipation* pada film animasi “tendangan pinalti” membuat animasi menjadi lebih menarik dan lebih layak.
2. Dibutuhkan ketelitian dan latihan lebih mendalam terhadap penerapan prinsip *antisipation* agar hasil dari penerapannya menjadi lebih baik. Penulis menyadari betul bahwa penulis masih banyak kesalahan dan kurangnya pemahaman tentang 12 prinsip dasar animasi terutama prinsip *anticipation*.
3. Untuk menciptakan sebuah film animasi yang berkualitas tentu tidak hanya dengan penerapan satu prinsip saja tetapi harus menerapkan keseluruhan prinsip dasar animasi ,karena hal itu adalah mutlak.
4. Penulis menyadari sangat kurangnya cerita dalam film animasi 3d yang penulis buat.

5.2 Saran

1. Dalam pembuatan film pendek animasi 3 dimensi “Tendangan Pinalti” ini tidak saja diperlukan kemampuan penguasaan program, tetapi ide dan imajinasi juga harus lebih di kembangkan agar bisa menciptakan animasi yang lebih berkesan di hati penonton.

2. Dibutuhkan sebuah *team* dalam proses pembuatan sebuah film animasi untuk mendapatkan hasil yang maksimal dan juga untuk menghemat waktu pengerjaannya dari tahap awal hingga akhir pembuatan.
3. Dalam pembuatan animasi 3 dimensi dibutuhkan perangkat komputer yang mempunyai spesifikasi yang tinggi khususnya dalam melakukan *rendering*, karena pada saat proses *rendering* komputer lebih banyak memakai kapasitas memori dan juga agar waktu yang di butuhkan dalam proses *rendering* tidak memakan terlalu lama.

