

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan film animasi "*Dark Daylight*", adalah:

1. Pada proses produksi penulis berhasil menggunakan unsur gabungan antara *live shot* dan *3D animation* teknik memasukkan video kedalam material 3D dan *dirender* menjadi satu kesatuan.
2. Teknik penggabungan video menjadi material 3D dapat mempercepat proses produksi film yang menggunakan teknik gabungan antara *live shot* dan *3D animation*.

5.2 Saran

Adapun saran penulis yang produksi film "*Dark Daylight*" adalah:

1. Sinematografi yang baik menjadi kunci utama dalam pembuatan film perang sehingga pesan dapat tersampaikan kepenonton lewat gambar tanpa harus melalui kata-kata.
2. Menentukan jadwal kerja dan target sebelum memulai pembuatan film sangat membantu dalam merealisasikan film.
3. Komputer yang memiliki spesifikasi tinggi sangat dibutuhkan dalam pembuatan film animasi, terutama guna merender 3D yang membutuhkan waktu lama.

4. Jangan takut untuk berimprovisasi saat proses produksi. Karena pada kenyataannya proses produksi kadang-kadang tidak sama dengan rencana yang kita buat.
5. Persiapkan *planning* cadangan dalam jadwal, sehingga proses produksi tidak terhenti dan dapat terus berlanjut walaupun ada halangan.
6. Ambil masukan-masukan yang baik dari para *crew* dan pemain saat proses produksi. Terkadang masukan mereka dapat membantu proses produksi.
7. Pemberian imbalan pada pemain terkadang perlu dilakukan, hal ini agar mereka dapat lebih bersemangat dalam bekerja.

Harapan penulis, pembuatan film animasi ini dapat turut meramaikan dunia animasi di Indonesia. Diharapkan juga dapat berkembang dan lebih baik lagi, bahkan harus lebih baik dari pada film penulis.

