



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **6.1. Kesimpulan**

Dari apa yang sudah dikerjakan oleh penulis selama pembuatan proyek dan pembuatan laporan Tugas Akhir ini, penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan.

1. Penempatan tata letak kamera dan *pace* sangat mempengaruhi alur dari cerita. Storyboard artist harus sering membuat sketsa atau thumbnail untuk menentukan tata letak kamera.
2. Dalam pembuatan motion comic, perspektif dan anatomy merupakan hal yang sangat penting untuk dipelajari secara mendalam.

#### **6.2. Saran**

Penulis ingin memberi saran yang diharapkan bisa berguna dalam membuat motion comic.

1. Harus sering melakukan thumbnail dan sketsa dalam menentukan shot yang baik.
2. Jangan terlalu lama mencari shot yang sesuai sehingga merusak timeline kerja.