

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penciptaan karya animasi pendek berjudul “Akura-Popo episode Sampah” telah selesai dilaksanakan. Proses pembuatan animasi “Akura-Popo episode Sampah” sudah dilewati hingga menjadi sebuah karya yang matang dan sesuai dengan konsep penciptaan. Animasi “Akura-popo episode Sampah” dibuat dengan acuan data yang akurat terutama untuk menciptakan konflik pembuangan sampah tidak pada tempatnya. Penyampaian masalah sampah, dampak sampah terhadap lingkungan dan penyelesaian masalah yang disesuaikan dengan jenis karya(animasi) menjadi hal yang menarik karena dapat menyampaikan pesan kepada penonton. Ilustrasi mengenai membuang sampah sembarangan ini bisa bermanfaat bagi masyarakat supaya tanggap akan tidak baiknya sikap membuang sampah tidak pada tempatnya.

Penyampaian masalah dengan cara unik yang sangat cocok dengan jenis karya animasi dapat memberikan efek emosional kepada penonton. Yaitu ketika Adrea Sipra-Popo menyebut para pelaku pembuang sampah sembarangan dengan sebutan ‘sampah!’ disertai aksi eksekusi oknum dengan memperlakukannya seperti sampah.

Contoh sikap membuang sampah yang dilakukan adalah contoh yang sering dijumpai dan dilakukan oleh masyarakat. Hal itu dapat mendekatkan penonton dengan tayangan animasi sehingga membuat pelaku pembuang sampah sembarangan merasa bersalah dan diharapkan tidak melakukannya lagi. Jika dipukul rata kepada semua target penonton, maka penyampaian pesan secara tidak langsung efektif untuk melakukan

kebiasaan menjaga lingkungan dengan membuang sampah pada tempatnya.

B. Saran

Pencipta karya animasi “Akura-Popo episode Sampah” memberikan saran setelah karya terwujud. Terutama saran ditujukan kepada pembaca atau penonton yang merencanakan penciptaan sejenis, baik dalam hal teknis maupun materi dalam menciptakan karya Tugas Akhir. Beberapa hal yang dapat menjadi saran membangun dan positif antara lain;

1. Animator sebaiknya memilih tema sosial dan alam supaya dapat bermanfaat bagi masyarakat luas.
2. Konsep cerita disusun sedemikian rupa dengan matang agar sesuai dengan media yang dipakai, yaitu animasi.
3. Tokoh animasi sebaiknya didesain dengan baik dan dibuat latar belakangnya supaya bisa menjalankan cerita beserta konflik dengan tepat dan tidak membingungkan penonton.
4. Gunakan teknik animasi yang benar karena akan memengaruhi kualitas animasi dan tanggapan penonton.
5. Buat dan lakukanlah alur pembuatan animasi dengan benar dan tepat waktu.

DAFTAR PUSTAKA

Aditya, Wahyu. *Sila Ke-6: Kreatif Sampai Mati*. Yogyakarta: Bentang Pustaka, 2013

Johnston, Ollie, dan Frank Thomas. *The Illusions of Life Disney Animation*. Italy: Disney Productions, 1995

MADCOMS. *Kreasi Animasi Kartun dengan Adobe Flash*. Yogyakarta: ANDI, 2012

MADCOMS. *Seri Panduan Lengkap: Adobe Flash CS3 Professional*. Editor Theresia Ari Prabawati. Yogyakarta: ANDI, 2008

Prakosa, Gatot. *Animasi: Pengetahuan Dasar Animasi Indonesia*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta, 2010