BAB V

KESIMPULAN

Tesis yang diajukan berfokus pada penciptaan film pendek dengan menggunakan *Head-Up Display* (HUD) untuk menampilkan kondisi psikis dari karakter utama. Dalam proses pembuatannya, dibutuhkan konsep penciptaan yang menjelaskan fungsi dari *Head-Up Display* (HUD). Konsep penciptaan tersebut didukung dengan metode penciptaan yang meliputi pra-produksi, produksi dan paska produksi berdasarkan teori yang dijelaskan oleh Michael Rabiger. Dalam seluruh proses pembuatan film, konsep *Head-Up Display* (HUD) yang dibuat mempengaruhi seluruh proses pra-produksi, produksi dan paska produksi. Pada proses pra-produksi, komunikasi antara sutradara dan aktor mengenai peletakkan dan durasi animasi yang ditampilkan merupakan hal penting yang perlu diperhatikan. Selanjutnya, pada proses produksi, peranan aktor, lokasi, properti dan penempatan kamera mengambil peranan penting dalam menyesuaikan peletakkan *Head-Up Display* (HUD) pada gambar. Pada proses paska-produksi, durasi dan pemilihan sudut pandang pada *footage* yang telah diambil dapat mempengaruhi peletakkan dan fungsi dari *Head-Up Display* (HUD) yang ditampilkan. Melalui film pendek yang telah dibuat, *Head-Up Display* (HUD) berhasil memunculkan kondisi psikis pada karakter utama dalam film pendek Lydia. Kondisi psikis tersebut ditampilkan pada saat karakter utama mengalami tekanan. Selain itu, informasi, bentuk dan warna yang ditampilkan juga mempengaruhi fungsi *Head-Up Display* (HUD) pada film. Melalui penciptaan film pendek ini, dapat disimpulkan bahwa fungsi *Head-Up Display* (HUD) dapat dikembangkan melalui

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

penciptaan film pendek dengan menjalani berbagai proses pra-produksi, produksi hingga paska produksi.

Sebagai refleksi dalam penciptaan film pendek yang berhubungan dengan animasi *Head-Up Display* (HUD). Pembuat film dapat mengembangkan dan mengeksplorasi hal – hal baru melalui informasi yang ditampilkan dalam bentuk grafis. Dalam penciptaannya, pembuat film juga dapat mempersiapkan konsep animasi grafis berupa letak, bentuk, isi dan durasi yang diinginkan sehingga animasi dapat ditampilkan sesuai dengan cerita yang dipadukan.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR PUSAKA

Barnes, S. R. (2016). Studies in the Efficacy of Motion Graphics: The Effects of Complex Animation on the Exposition Offered by Motion Graphics. *Animation*, *11*(2), 146–168. https://doi.org/10.1177/1746847716637823

Bolter, J. D., & Grusin, R. (2000). *Remediation*. MIT Press.

Cowgill, L. J. (2010). *Writing Short Films: Structure and Content for Screenwriters*. Lone Eagle; Second Edition edition (September 2005). https://books.google.com/books?id=4y42bVPNL4AC&pgis=1

Egri, L. (1946). The art of dramatic writing. In *The Art Book*. https://doi.org/10.1111/j.1467-8357.2006.00681_2.x

Francese, R., Passero, I., & Tortora, G. (2012). Wiimote and kinect: Gestural user interfaces add a natural third dimension to HCI. *Proceedings of the Workshop on Advanced Visual Interfaces AVI*, 116–123. https://doi.org/10.1145/2254556.2254580

Kallay, J. (2013). Gaming Film. In *Gaming Film*. PALGRAVE MACMILLAN. https://doi.org/10.1057/9781137262936

McKinley, N. M., & Hyde, J. S. (1996). The Objectified Body Consciousness Scale. *Psychology of Women Quarterly*, *20*(2), 181–215. https://doi.org/10.1111/j.1471-6402.1996.tb00467.x

Rabiger, M., & Hurbis-Cherrier, M. (2013). Directing: Film techniques and aesthetics: Fifth Edition. In *Directing: Film Techniques and Aesthetics: Fifth Edition*. https://doi.org/10.4324/9780203072387

Sari, R. J. (2020). Analisis peran perubahan karakter tokoh utama dalam pembangunan tahapan tangga dramatik pada Film SPLIT. *Rekam*, *16*(2), 87–102. https://doi.org/10.24821/rekam.v16i2.4244

Shaw, A. (2015). Design for Motion. In *Design for Motion*. https://doi.org/10.4324/9781315749006

Shedroff, N., & Noessel, C. (2012). *Make it so : interaction design lessons from science fiction*.

Stone, R. B. (2018). The Theory and Practice of Motion Design. In *The Theory*

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

and Practice of Motion Design. https://doi.org/10.4324/9781351034548

Ware, C., & Mitchell, P. (2005). Reevaluating stereo and motion cues for visualizing graphs in three dimensions. *Proceedings - APGV 2005: 2nd Symposium on Applied Perception in Graphics and Visualization*, 51–58. https://doi.org/10.1145/1080402.1080411

Weston, J. (1996). *Directing Actors: Creating Memorable Performances for Film & Television*.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta