

Penutup

Film animasi “Mengatur Ulang” sebagai karya tugas akhir mengangkat cerita soal permainan egrang dan gaya hidup instan menggunakan teknik storytelling dengan struktur tiga babak penceritaan. Pembuatan karya animasi “Mengatur Ulang” telah selesai, berbagai persiapan telah dilakukan. Berdasarkan dengan acuan konsep dan teori-teori yang digunakan sebagai pendukung pembuatan karya, mulai dari tahap pra produksi yaitu pembuatan ide karya, menyusun naskah cerita, treatment, desain karakter, concept art dan storyboard kemudian tahap produksi menghasilkan 3D asset, karakter dan environment sesuai dengan konsep yang telah dirancang.

Selama menyelesaikan pembuatan film animasi “Mengatur Ulang” terdapat beberapa kendala, mulai dari penyusunan cerita yang tidak berat dengan durasi 8 menit untuk anak-anak namun tetap mencakup pesan yang ingin disampaikan, kemudian SDM yang kurang maksimal mengingat proses pengerjaan cukup memakan waktu pada setiap tahapannya.

Setelah menyelesaikan karya animasi ini, saran yang dapat saya berikan yaitu pada pergerakan animasi untuk lebih memperjelas ekspresi dan body language agar mudah dipahami, menarik dan tidak membosankan untuk anak-anak.

Kepustakaan

- Abdullah, K., Khasanah, A. U. A., & Khairunnisa. (2023). Studi Deskriptif Motorik Kasar Anak Cerebral Palsy. Dewi, I. K., Haryati, E., & Chandra, A. (2023). Story Telling dan Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5531–5538. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5162>
- Juwita, L. R., Minawati, R., & Karyadi, Y. (2021). Penciptaan Skenario Film Fiksi Sibilah Lantai dengan Menerapkan Struktur Tiga Babak dalam Meningkatkan Suspense. *Offscreen*, 1(1). <https://doi.org/10.26887/os.v1i1.2184>
- Mambela, I. J. (n.d.). “Pengaruh Perkembangan Zaman Modern Yang Memunculkan Perilaku Gaya Hidup Konsumerisme, Di Kalangan Mahasiswa Teologi Zaman Ini.”
- Pradana, F. A. D. (2017). Faktor yang Mempengaruhi Minat Siswa Kelas IV dan V untuk Mengikuti Pembelajaran Permainan Tradisional.
- Rahayu, P. N. (2020). Pengaruh gaya hidup serba instan dan praktis terhadap perilaku konsumen dalam dunia digital.
- Rahmawati, W., Sulistyawan, A., Kesehatan Bhakti, I., Kediri, W., Ilmu, I., & Bhakti, K. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Terhadap Keseimbangan Anak Usia Dini Effect Of Egrang Traditional Games On Balance Of Early Children. *JURNAL PIKES Penelitian IlmuKesehatan*, 1(1), 22–27.
- Rukiani. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Egrang terhadap Kemampuan Keseimbangan Motorik Kasar pada Siswa SD Negeri Karang Jadi Kabupaten Bener Meriah.
- Uusrati, S., Santi, T. D., & Amin, F. A. (2023). Analisis Faktor yang Berhubungan dengan Perkembangan Motorik Kasar pada Batita di Wilayah Kerja Puskesmas Meureudu Kecamatan Meureudu Kabupaten Pidie Jaya. 2, 1–11.
- Wibisono, G., Puspita, D., & Rayanti, R. E. (2019). Analisis Gerak Permainan Tradisional Egrang pada Anak Usia 10 – 12 Tahun.
- Yuliana, I., Jan Wantoro, dan, & Yani Tromol Pos, A. (2017). Berkreasi dengan Digital Storytelling sebagai Alternatif Strategi Pembelajaran.