

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penciptaan karya animasi pendek berjudul “Fairy” telah selesai dilaksanakan. Proses pembuatan animasi “Fairy” sudah dilewati hingga menjadi sebuah karya yang matang dan sesuai dengan konsep penciptaan. Animasi “Fairy” dibuat dengan acuan data yang akurat terutama untuk kisah asal usul *fairy* di dalam dongeng itu sendiri. *Fairy* sendiri sebenarnya termasuk cerita fantasi yang telah ada sejak lama bahkan cerita *fairy* dengan ras *elf* yang bersayap ada di banyak *game* dan film animasi layar lebar seperti Animasi milik Disney sebagai contohnya. Konflik sesosok *fairy* di dalam animasi pendek yang berjudul “Fairy” ini adalah konflik batin dengan dirinya sendiri, seperti mengalami kepribadian ambang atau kadang disebut dengan “*Borderline Personality Disorder*” jika dalam dunia Psikologi dan penyebabnya bisa karena hasil dari pembulian atau sejenisnya.

Penyampaian masalah dengan cara unik yang sangat cocok dengan jenis karya animasi dapat memberikan efek emosional kepada para penonton. Yaitu ketika Neil mengatakan kenapa mereka yang sibuk masih saja memiliki waktu untuk mencelanya, itu secara tidak langsung mengartikan bahwa mengapa mereka tidak memanfaatkan waktu mereka sebaik mungkin untuk hal positif dan mengapa mereka masih sempat-semptomnya mencela kekurangan orang lain.

B. Saran

Pencipta karya animasi “Fairy” 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 yang berhubungan dengan kehidupan 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 di desain 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 mempengaruhi 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
- Al-Badrany, Bams., 2013. *Fairy Tale: Keajaiban Dunia Peri Yang Mungkin Benar-benar* Ada. <https://bamssatria22.wordpress.com/2013/11/10/peri/> Diakses pada tanggal 2 Juni 2016 pukul 1.52.30 pm.
- Fantasi, Realm., 2015. *Turunan Dari ras Elf fiksi*. <http://justforfantasy.blogspot.sg/2015/06/sub-class-elf.html> diakses pada tanggal 23 Juni 2016 pukul 14.31.11 am.
- Johnston, Ollie, dan Frank Thomas. *The Illusions of Life Disney Animation*. Italy: Disney Productions, 1995
- Manata, Radit., 2013. *Sekilas bangsa Bunian atau Bangsa Elf*. <http://www.misterpangalayo.com/2013/04/sekilas-bangsa-bunian-bangsa-elf.html> Diakses pada tanggal 23 Juni 2016 pukul 11.30.25 pm.
- Marktian., 2011. *Asal Mula Istilah Fairy (Peri)*. <http://dezzaitha.blogspot.sg/2011/10/asal-muasal-istilah-fairy-peri.html> Diakses pada tanggal 2 Juni 2016 pukul 2.20.13 pm.
- Nolovesca., 2011. *Sejarah Dari Bangsa Elf (Dunia tengah)*. <http://nolovesca11.blogspot.sg/2011/11/sejarah-dari-bangsa-elf-dunia-tengah.html> Diakses pada tanggal 23 Juni 2016 pukul 11.50.30 pm.
- Prakosa, Gatot. *Animasi: Pengetahuan Dasar Animasi Indonesia*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta, 2010
- Resah, Tempo., 2013. *Misteri Tentang Fairy Benar atau Mitos?*. <http://5pm-2am.blogspot.sg/2013/07/misteri-tentang-fairy-benar-atau-mitos.html> Diakses pada tanggal 23 Juni 2016 pukul 9.25.34 pm.
- Unik, Aneh., 2012. *Asal Usul Legenda Fairy atau Peri*. <http://www.anehididunia.com/2012/05/asal-usul-legenda-peri-atau-fairy.html> Diakses pada tanggal 2 Juni 2016 pukul 1.40.27 pm.