

Penutup

Kesimpulan

Film Animasi “Lampau” adalah film animasi yang mengangkat kisah Sejarah yang dikemas dengan pendekatan Genre *Historical Fantasy*. Film ini merupakan salah satu bentuk media pengenalan objek wisata Goa Jatijajar yang dimana masih belum dikenal banyak orang. Mengambil topik sejarah penemuan Goa Jatijajar dengan pendekatan genre ini memberikan perspektif baru dalam menonton sejarah. Metode Computational Thingking sebagai pendukung dalam perancangan film animasi dengan konsep *Historical Fantasy* cukup membantu dalam penyelesaian masalah dan lebih sistematis di setiap tahapnya. Penggunaan properti sebagai media elemen fantasi dalam menggabungkan kisah sejarah penemuan Goa Jatijajar dengan fantasi menjadi solusi dalam perancangan film ini. Pendekatan ini Film Animasi “Lampau” diharapkan menjadi media edukasi serta menginspirasi penonton untuk menggali lebih dalam kekayaan sejarah dan budaya Indonesia.

Saran

Proses produksi film animasi "Lampau" cukup menghasilkan karya yang baik, namun masih terdapat ruang untuk perbaikan. Salah satu aspek yang perlu diperhatikan adalah manajemen waktu dalam produksi film animasi. Penundaan yang sering terjadi dapat menghambat kelancaran produksi dan berpotensi mengurangi kualitas hasil akhir. Selain itu, perencanaan riset yang lebih matang sejak awal produksi sangat penting untuk memastikan genre *Historical Fantasy* dapat tersampaikan. Dengan perencanaan yang lebih baik, diharapkan produksi film animasi serupa dapat berjalan lebih efisien dan menghasilkan karya yang lebih berkualitas.



Kepustakaan

- Glaze, A. (2023, January 19). *4 Tips for Writing Historical Fantasy Fiction*. *Writer's Digest*.
<https://www.writersdigest.com/write-better-fiction/4-tips-for-writing-historical-fantasy-fiction>
- Harrington, C. (2018, October 17). *Animation Techniques: The Smear*. Idea Rocket.
<https://idearocketanimation.com/8857-animation-techniques-smear/>
- Denning, P. J., & Tedre, M. (2019). *Computational Thinking*. © 2019 The Massachusetts Institute of Technology.
- Eka Lesmana, M., Zpalanzani, A., Maslan, R., & Anasthasia, E. (2023). PERANCANGAN KOMIK HISTORICAL FICTION BERBASIS CERITA BAJAK LAUT NUSANTARA. 09(03). <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/index>
- Indah Kurnia Dewi, N., Saraswati, A., & Nafisa Falihah Furqon, A. (2022). PENERAPAN POLA KOMUNIKASI SOFT SELLING MELALUI STORYTELLING DALAM FILM IKLAN "METAMORFODREAM." *PENERAPAN POLA KOMUNIKASI SOFT SELLING MELALUI STORYTELLING DALAM FILM IKLAN "METAMORFODREAM,"* 08, 231–245.
<http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/index>
- James, E., & Mendlesohn, F. (2012). *The Cambridge Companion to Fantasy Literature* (E. James & F. Mendlesohn, Eds.). Cambridge University Press. <https://doi.org/https://doi.org/10.1017/CCOL9780521429597>
- Ranudharjo, R., & Fillpus, A. S. (2018). *LEGENDA RADEN KAMANDAKA Objek Wisata Goa Jatijajar*. DISPORAWISATA KABUPATEN KEBUMEN.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life Disney Animation*. Walt Disney Productions.
<https://archive.org/details/TheIllusionOfLifeDisneyAnimation/page/n4/mode/1up>
- windriani, I. (2021). *STRATEGI PENGEMBANGAN OBYEK WISATA GOA JATIJAJAR OLEH DINAS KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA DAN PARIWISATA KABUPATEN KEBUMEN DALAM MASA PANDEMI COVID-19*.