

BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Penciptaan animasi dua dimensi “Gaa-Mbee : *Flower*” dengan teknik *cut out* telah selesai dilaksanakan. Proses penciptaan animasi ini sudah dilewati hingga menjadi sebuah karya yang matang dan sesuai dengan konsep penciptaan. Animasi “Gaa-Mbee : *Flower*” dibuat dengan acuan data yang akurat terutama untuk penciptaan dengan teknik *cut out* dengan pendekatan melalui animasi digital. Walaupun saat prosesnya mengalami kesulitan seperti minimnya pengetahuan tentang masalah teknis penggunaan fitur baru yang terdapat di dalam *software* ketika proses penciptaan film animasi ini. Namun dapat di selesaikan secara tepat pada waktunya. Penerapan beberapa prinsip animasi juga di masukkan agar dapat menambah kesan yang berbeda tanpa mengurangi ciri khas dari teknik *cut out*.

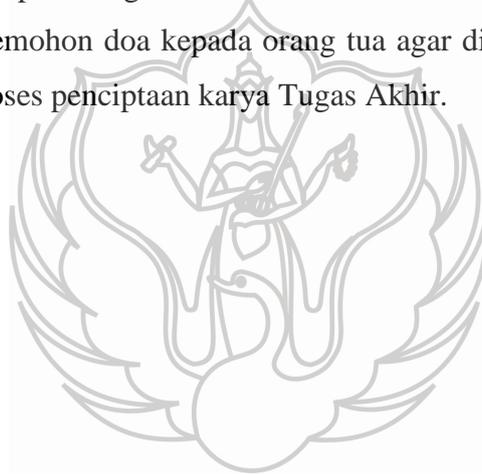
Animasi dua dimensi “Gaa-Mbee : *Flower*” dengan teknik *cut out* sempat mengalami perubahan desain karakter karena dianggap akan mempersulit proses pembuatan *rigging* dan juga perubahan pada *background* namun pada akhirnya semua bisa diselesaikan. Penyampaian pesan utama selalu berusaha dimunculkan sebagai premis diakhir film berupa kata-kata mutiara sebelum credit title untuk memperkuat maksud dari film ini. Terciptanya film ini diharapkan dapat diterima dengan baik oleh penonton.

B. SARAN

Pencipta animasi dua dimensi “Gaa-Mbee : *Flower*” dengan teknik *cut out* memberikan saran setelah karya terwujud. Terutama ditunjukkan kepada pembaca atau penonton yang merencanakan penciptaan sejenis, baik dalam hal teknis maupun materi dalam proses penciptaan karya

Tugas Akhir ini. Beberapa hal yang dapat menjadi saran yang membangun dan bernilai positif antara lain :

1. Buatlah konsep cerita yang mudah dipahami penonton.
2. Sebaiknya memilih tema yang berhubungan dengan kehidupan agar pesan yang terkandung di dalam film yang akan diciptakan dapat bermanfaat bagi orang lain.
3. Buatlah konsep cerita dengan matang sebelum masuk ke tahap produksi.
4. Manajemen waktu yang baik sehingga proses penciptaan karya Tugas Akhir dapat terlaksana dengan baik.
5. Tetap semangat dan berdoa.
6. Memohon doa kepada orang tua agar dimudahkan saat menjalani proses penciptaan karya Tugas Akhir.



DAFTAR PUSTAKA

Yuan, Ning. 2010. *Production design for traditional cut-out animation : Digital remediation of genre-specific aesthetics*, 3.

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

Atep, M. 2015. *Membuat Rigging Karakter & Animasi di Adobe After Effects*

Jackson, Wendy. 1998. *The computer cut out method of 'South Park': Animation World Magazine, Issue 3.1.*

