



Bab V

Penutup

Kesimpulan

Kesimpulan dari film 2D “*Rise Again*” dibuat sebagai karya tugas akhir yang mengangkat isu tentang *mental health panic attack* yaitu:

- Film ini memadukan antara efek *morphing* sebagai perubahan bentuk ketika *panic attack* terjadi, didukung dengan penggunaan musik untuk membangun suasana dalam film.
- Selama pembuatan film animasi “*Rise Again*”, terdapat beberapa kendala, mulai dari cerita yang disusun berulang kali untuk mendapatkan hasil terbaik dengan durasi sekitar 6 menit tanpa dialog.
- Rencana ke depan, film ini dapat dibuat ulang dengan pematangan riset, alur cerita, dan kualitas animasinya.
- Membuat kualitas animasi lebih baik lagi, meliputi gerakan animasi ketika perubahan terjadi (*morphing*) dan pergerakan animasi lainnya, sehingga suasana dan alur cerita dalam film bisa tersampaikan kepada penonton.

Saran

Saran dari penulis untuk penelitian berikutnya yaitu:

- Pada pembuatan teknik *morphing* membutuhkan banyak waktu untuk mendapatkan hasil yang maksimal, perubahan pada bentuk objek juga membutuhkan ketelitian dalam pembuatannya.
- Dapat menggunakan *software* selain Procreate Dreams dalam pembuatan teknik *morphing*, sehingga mengetahui perbedaan dalam pembuatan teknik *morphing* menggunakan *software* lainnya.
- Pada pembuatan animasi 2 dimensi tentang *panic attack*, *lebih* memperlihatkan lagi suasana ketegangan, kesedihan, dan ketakutan pada pembuatan animasi, sehingga penonton bisa merasakan cerita yang ingin disampaikan melalui animasi tentang *panic attack*.



Kepustakaan

Alamanda, M. (2023). Kontroversi Pengaruh Media Sosial pada Kesehatan Mental Remaja. Retrieved from Alomedika.com: <https://www.alomedika.com/cme/kontroversi-pengaruh-media-sosial-pada-kesehatan-mental-remaja>.

Chevy. (2021). Floating. Retrieved from spotify.com: <https://open.spotify.com/intl-id/track/OgOtS35UJaSLRqS025rZHw>.

Darmadi, D. (2022). "Self Diagnosis" dan Pamer "Mental Illness". Retrieved from Detik.com: <https://news.detik.com/kolom/d-5886182/self-diagnosis-dan-pamer-mental-illness>.

Elvira, S.D. (2022). Gangguan Panik. Retrieved from kemenkes.go.id: https://keslan.kemkes.go.id/view_artikel/1992/gangguan-panik.

Gomes, J., Darsa, L., Costa, B., Velho, L. (1999). Warping and Morphing of Graphical Objects. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=bWlMzXmw8ZMC&oi=fnd&pg=PR15&dq=morphing+animation+book&ots=5QakMk3_OH&sig=SI1iRdLElbSWj569Ip4FU_GVgGA&redir_esc=y#v=onepage&q=morphing%20animation%20book&f=false.

IU. (2020). Eight. Retrieved from youtube.com: <https://www.youtube.com/watch?v=TgOu00Mf3kl>

Kurniawan, D., Mu'arifah, N. E. I., Ma'shum, A. R. (2022). Analisis Eskalasi dari Panic Attack dan Anxiety Disorder terhadap Kesehatan Mental Remaja. BUSYRO : Jurnal Dakwah dan Komunikasi Islam, Vol. 3. No. 2.

Seoro, O. (2017). Afternoon Class. Retrieved from youtube.com: <https://www.youtube.com/watch?v=CAYDRlbXFAC>.

Sobchack, V. (2000). Meta Morphing: Visual transformation and the culture of Quick Change : University of Mennesota Press.

Pritama, A. D., Kurniawan, A. A., Rifai, Z., Cahyati, F. D. (2018). Pembuatan Film Animasi 2D Manusia Penangkap Petir dengan Teknik Morphing. Retrieved from citisee.amikompurwokerto.ac.id: https://citisee.amikompurwokerto.ac.id/assets/proceedings/paper/116_Proceeding_CITISEE_2018_SI28.pdf

Purwanto, I. H., (2019). Implementasi Teknik Feature Morphing Animasi 2D Pada Perubahan Bentuk Pantulan Bola. Vol. 9. No. 5. Retrieved from https://ojs.utmmataram.ac.id/index.php/explore/article/view/260?utm_source=chatgpt.com

Wallas, G. (1946). The Arts of Thought. London : C.A. Watts & Co. Ltd.

Yang, W. W., Hua, J., & Yao, K. Y. (2019). CR-Morph: Controllable Rigid Morphing for 2D Animation. Journal of Computer Science and Technology, 34(5), 1109–1122.

