

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

Karya tugas akhir ‘ Penciptaan Film Animasi *Motion Graphic* Iklan Layanan Masyarakat ‘*Gadget Freak (Smartphone)*’ , menyajikan kisah tentang pengaruh yang ditimbulkan oleh *smartphone* terhadap anak remaja masakini. Dalam judul ini karakter utama *Christ* menjadi sudut pandang utama dan beberap tokoh pendamping di dalamnya.

Masa pengembangan konsep, praproduksi, produksi, hingga pascaproduksi telah dilalui. Berbagai proses pembuatan animasi ini membutuhkan waktu, biaya dan sumber daya, baik tenaga maupun sumber daya alat.

Proses pengembangan konsep melalui berbagai revisi dan riset, berbagai pustaka dan referensi, untuk ditinjau baik dari segi konsep, teori, maupun untuk teknik visual. Pada masa praproduksi, berbagai persiapan telah dilakukan, penciptaan *scenario* yang dilanjutkan dengan pembuatan *treatment* dan *storyboard*, hasil akhir dari masa praproduksi adalah *storyreel* yang menjadi panduan proses produksi. Proses produksi dikerjakan mulai dari pembuatan *assets property* dan karakter yang ingin di animasikan, yang mengaplikasikan 12 prinsip animasi, serta pengerjaan *background*. Proses pascaproduksi dilalui setelah semua proses produksi selesai. Pada proses ini terdapat *compose*, penambahan efek visual, *background music*, *sound FX* dan *editing* karya untuk kemudian di-*render* sebagai hasil akhir film animasi *motion graphic* iklan layanan masyarakat.

Dalam masa pembuatanya yang melalui berbagai macam proses, terdapat berbagai macam kendala seperti perubahan teknik penganimasian, pemendekan durasi sesuai durasi iklan, dan pembuatan *background music* yang harus mencari rekan untuk membantu dan bekerjasama dalam proses *scoring music*. Namun semuanya dapat diatasi dengan persiapan yang matang dan penjadwalan yang baik, walaupun waktunya sangat singkat hal tersebut dapat mengurangi kendala-kendala yang ada.

Animasi '*Gadget Freak (Smartphone)*' menunjukkan sebuah keprihatinan kepada perilaku remaja saat ini yang kurang bijak dalam menyikapi perkembangan teknologi khususnya *smartphone*. Dalam animasi ini, memperkenalkan karakter-karakter yang menggambarkan anak remaja sekarang dari segi penampilan, perilaku dan kebiasaan mereka.

Sebuah bentuk pesan, keprihatinan dan representasi dari pengalaman, dan penerapan teknik penciptaan animasi *motion graphic flat design*, dan sebuah film animasi iklan layanan masyarakat yang disampaikan melalui sebuah karya audio visual, film animasi *motion graphic* yang berjudul '*Gadget Freak (Smartphone)*'.

B. Saran

Setelah melalui proses penciptaan karya tugas akhir animasi '*Gadget Freak (Smartphone)*', terdapat beberapa saran yang disampaikan untuk beberapa pihak antara lain :

1. Bersikaplah bijak terhadap perkembangan teknologi, karena semua teknologi memiliki dampak positif dan negatifnya.
2. Penerapan prinsip animasi sangatlah penting untuk kualitas film yang baik disesuaikan dengan teknik yang ingin digunakan.
3. Dalam penciptaan karya animasi, konsep yang matang perlu dipersiapkan, perlu adanya riset dan development yang membangun pada konsep, baik pada cerita, desain karakter, maupun *concept art*.
4. Management yang baik juga penting, persiapan peralatan yang digunakan, sumberdaya dalam bentuk tenaga. Penjadwalan dan management produksi yang tepat akan menghasilkan karya dengan hasil yang optimal.
5. Komunikasi adalah kunci utama dalam tugas akhir, sering melakukan bimbingan dan control terhadap karya yang di ciptakan, termasuk komunikasi yang baik terhadap kru yang membantu.

Daftar Pustaka

Buku :

Azizy, A. Qodri, MA. 2003. *Melawan Globalisasi – Reinterpretasi Ajaran Islam*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Hastuti. 2012. *Psikolog Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Tugu Publisher.

Kasali, Renald. 1995. *Manajemen Periklanan (Konsep dan Aplikasi di Indonesia)*. Jakarta : Pustaka Utama Grafiti

Susanto, Phil, Astrid. 1978. *Pengantar Sosiologi dan Perubahan Sosial*. Bandung : Bina Cipta.

Laman :

PPI Maroko.2016.02 SAYYIDUL AYYAM Edisi viii : *Social, so close so far*.<https://issuu.com/ppimaroko/docs/safebruari>. (Diakses 6 Desember 2016 pukul 22.00 wib.)

Ardiansyah.2010.12 *Prinsip Animasi*. <http://dkv.binus.ac.id/2010/04/14/12-prinsip-animasi/>. (Diakses 28 Desember 2016 pukul 20.00 wib.)

KemenPU. 2014. Ayo Mudik 2015 - Selamat Pulang Kampung. <https://www.youtube.com/watch?v=DvUvXJYx-u>. (Diakses 3 September 2016 pukul 17.00.)

Librari Binus. Bab II .2.3.2 Teori *Motion Design* “*Motin Graphic*” library.binus.ac.id/eColls/eThesidoc/Bab2/2013-1-01402/. (Diakses 6 Desember 2016 pukul 21.00 wib.)

Saad,Ibrahim.2015.Video Penyuluhan Bahaya Anak Terpapar Pornografi – Motion Graphic Counseling. <https://www.youtube.com/watch?v=Y6Ve9vVFYoY>. (Diakses 3 September 2016 pukul 17.00.)

Tamas, Kovacs. 2014. *Hipster Character Illustration With Hipster Elements*. <https://www.behance.net/gallery/10925857/Hipster-character-illustration-with-hipster-elements>. (Diakses 3 September 2016 pukul 15.00.)

Wall,Brandon.2012.*Care to Click - Infographic Animation*. <https://www.youtube.com/watch?v=-8r9rHiJxbo>. (Diakses 3 September 2016 pukul 17.00.)