

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

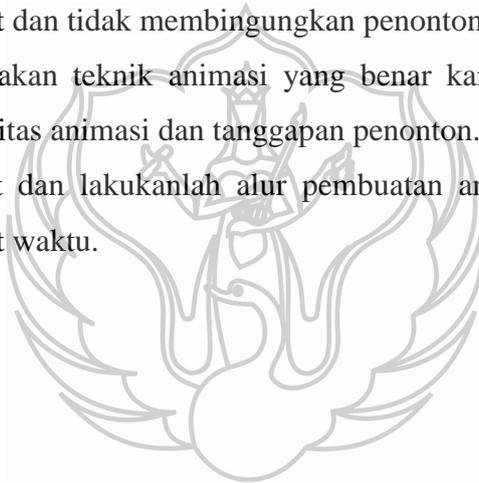
Proses pembuatan animasi “*Sky Land*” sudah dilewati hingga menjadi sebuah karya yang matang dan sesuai dengan konsep penciptaan. Animasi “*Sky Land*” menyampaikan cerita fantasi ke dalam bentuk film animasi berdasarkan riset dan pengalaman pribadi dalam hal visualisasi pada film ini. Animasi “*Sky Land*” diproduksi menggunakan teknik dua dimensi (2D) yang dikerjakan secara digital *hand drawing frame by frame* sebagai wujud memperlihatkan *sense of art* pada animasi ini, dengan membawa tema fantasi pada cerita animasi “*Sky Land*” sendiri sebenarnya termasuk konsep cerita fantasi yang akrab ditemui di beberapa film animasi layar lebar, seperti “*My Neighbour Totoro*” dari studio Ghibli sebagai contohnya. Terdapat karakter anak kecil dan sesosok makhluk besar yang dimana mereka menjadi teman. Konflik utama yang dimuat dalam animasi “*Sky Land*” ini adalah sebuah imajinasi dan fantasi seorang anak kecil namun terdapat *twisted story* dimana imajinasi tersebut menjadi kenyataan, kemudian terdapat kesalahpahaman dimana sesosok *monster* yang dianggap jahat ternyata adalah sosok yang baik, namun juga ternyata kejadian itu adalah sebuah imajinasi dari tokoh utama.

Penyampaian masalah dengan cara unik yang sangat cocok dengan jenis karya animasi dapat memberikan efek emosional kepada para penonton, yaitu ketika Sena merasa takut saat sesosok *monster* mendatangnya, namun ternyata *monster* itu justru memberinya permen, secara tidak langsung menyampaikan bahwa sosok yang berpenampilan menyeramkan belum tentu mempunyai sikap yang buruk.

B. Saran

Pencipta karya animasi “*Sky Land*” 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. Konsep cerita disusun sedemikian rupa dengan matang agar sesuai dengan media yang dipakai, yaitu animasi.
2. Tokoh animasi sebaiknya di desain dengan baik dan dibuat latar belakangnya supaya bisa menjalankan cerita beserta konflik dengan tepat dan tidak membingungkan penonton.
3. Gunakan teknik animasi yang benar karena akan mempengaruhi kualitas animasi dan tanggapan penonton.
4. Buat dan lakukanlah alur pembuatan animasi dengan benar dan tepat waktu.



DAFTAR PUSTAKA

Gunawan, Bambang Bambi. 2013. *Nganimasi Bersama Mas Be*. Jakarta: Elex Media Komputindo

Grant, John dan John Clute. *The Encyclodpedia of Fantasy*. UK : Orbit Books

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

Whitaker, Harold dan John Halas. 2002. *Timing for Animation*. Singapore: Elsevier Inc.

Williams, Richard. 2001. *The Animator's Survival Kit*. USA: Faber and Faber

