

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Karya tugas akhir Penciptaan Film Animasi 3D “The Boss” menyajikan kisah perbuatan buruk ada balasannya yang diterapkan pada seorang ayah dengan sifat keras dan *bossy*, memiliki seorang anak gadis SMA yang memiliki karakter tomboy dan suka membangkang.

Perbuatan ayah yang selama ini keras terhadap Cindy, membentuk karakter Cindy menjadi keras juga. Dr. Feldman dalam buku “Biarkan anak berbicara” mengatakan “amarah memang menular dan dapat memicu siklus respon balik,” “ketika si anak marah, kita pun marah. Akibatnya, si anak akan bertambah marah. Begitu terus-menerus.” (Chairani 2003, 92)

Orang tua sebaiknya memperhatikan tumbuh kembang anak, walaupun sibuk mencari nafkah, kehadiran dua orang tua sangat penting dalam pembentukan karakter anak sejak dini. Lingkungan anak yang pertama dihadapi sejak dini adalah lingkungan keluarga. Orang tua harus memberikan contoh yang baik terhadap anaknya agar memiliki karakter yang baik juga.

Dalam praproduksi, persiapan dalam menentukan konsep sangat diperhatikan pada cerita. setelah cerita terpilih kemudian membangun konsep lingkungan yang dapat membangun karakter ayah sebagai bos menjadi kuat seperti rumah yang tingkat, memiliki mobil, dan lingkungan perumahan elit.

Dalam masa pembuatannya yang melalui berbagai proses ini, selalu menghadapi berbagai kendala, namun dapat diatasi dengan baik. Persiapan yang matang, penjadwalan yang baik dan *networking* yang baik terhadap sumber daya manusia sangat diperlukan untuk mengurangi kendala-kendala yang ada.

Animasi “The Boss” memberikan gambaran kepada orang tua yang memiliki anak namun tidak diperhatikan secara penuh. Orang tua yang bekerja terus hanya memperhatikan anak dari segi finansial atau keuangannya

saja. Padahal peran orang tua sangat penting dalam penciptaan karakter anak. Keliruan tersebut dapat disampaikan melalui sebuah karya audio visual, film animasi pendek 3D berjudul “The Boss”.

B. Saran

Penciptaan animasi tiga dimensi “The Boss” 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. Berikut beberapa saran yang bersifat membangun dan bernilai positif antara lain :

1. Buatlah konsep yang mudah dipahami penonton.
2. Memilih cerita yang berhubungan dunia asli, agar dalam pengembangannya tidak dapat menemukan kendala yang berat.
3. Perbanyak referensi agar memperluas wawasan dalam mencari konsep yang baik.
4. Manajemen waktu dengan baik. Fokus dalam menyelesaikan satu hal baru dilanjutkan dengan hal yang lainnya.
5. Sebaiknya animasi 3D harus lebih memperhatikan 12 prinsip animasi, karena akan mudah terlihat jika terjadi kekurangan.
6. Tetap semangat dan berdoa
7. Memohon doa kepada orang tua agar dimudahkan saat menjalani proses penciptaan karya Tugas Akhir.

Daftar Pustaka

Buku

- Chairani, Nina dan Nurachmi W. 2003. *Biarkan Anak Bicara*. Jakarta: Republika.
- Gunawan, Bambi Bambang. 2013. *Nganimasi Bersama Mas Be*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Johnston, Ollie, dan Frank Thomas. 1995. *The Illusions of Life Disney Animation*. Italy: Disney Productions,
- Surya, Hendra. 2005. *Kiat Mengatasi Penyimpangan Perilaku Anak (2)*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sutisno, P.C.S. 1993. *Pedoman Praktis Penulisan Skenario Televisi dan Video*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- William, Richard. 2009. *The Animator's Survival Kit*. London: Faber & Faber.

Laman

- Ardiansyah. 2010. *12 Prinsip Animasi*. <http://dkv.binus.ac.id/2010/04/14/12-prinsip-animasi/>. Diakses pada tanggal 10 Mei 2017.
- Chairunisa, Yulia. 2016. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Dini*. http://www.kompasiana.com/chairu/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-perkembangan-anak-usia-dini_56dcfa8f6f7e61a60806baee. Diakses pada tanggal 10 Mei 2017.
- Scary for kids. 2012. *Who's the boss?* <http://www.scaryforkids.com/funny-tales/>. Diakses pada tanggal 10 Mei 2017.