

## **BAB VI PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Karya tugas akhir berjudul “Sepotong Roti” memiliki tema drama menceritakan tentang Tama bocah berumur 4 tahun yang mendapatkan hal baru yang dapat dipelajarinya dan juga penoton. Animasi pendek Sepotong Roti dibuat dengan teknik digital dua dimensi. Dimaksudkan digital ini adalah membuat animasi dua dimensi langsung di sebuah *software* pembuat animasi, sehingga tidak perlu menggukan kertas dan *scanner*.

Film ini dibuat untuk menyadarkan dan menumbuhkan rasa empati masyarakat terhadap hewan sekitar setelah menonton animasi pendek ini. Karya ini juga didasari teori-teori mengenai anak, bagaimana seorang anak berumur 4 tahun menyikapi sesuatu hal yang baru, terutama hewan liar. Dikutip dari buku Psikologi Perkembangan Anak & Remaja “bahwa pada saat anak memasuki tahun keempat, dia akan mulai banyak bertanya dan dapat berdiri sendiri”. Dari hal inilah karakter Tama dalam Sepotong Roti dan ceritanya bisa disempurnakan lagi. Seperti bagaimana sikap Tama setelah melihat makannya dicuri? Apakah dia akan diam saja atau merasa penasaran dan mengejar si kucing? Karena anak yang memasuki tahun keempat akan mulai banyak bertanya, dia akan merasa penasaran dan mengejar si kucing.

Animasi pendek Sepotong Roti ini memilih konsep visual yang ceria. Menggunakan warna – warna yang dominan putih dan *highligh* yang terang untuk menunjukkan bagi hari. Warna – warna cerah ceria mudah ditangkap anak – anak seperti warna merah dan biru, karena hal inilah karakter utama menggunakan baju merah dan celana biru. Warna karakter kucing juga dibuat melalui banyak proses sampai melakukan kuisisioner kecil, agar elok dilihat. Warna background yang dibuat tidak terlalu terang atau menonjol agar tidak mengalahkan warna karakter.

## B. Saran

Selama melalui proses pembuatan animasi Sepotong Roti sampai selesai, ada beberapa saran yang dapat menyempurnakan animasi pendek Sepotong Roti ini:

1. Akan lebih baik menciptakan animasi 2D menerapkan 12 prinsip animasi, sehingga dapat menghasilkan karya yang lebih bagus dari segi teknik
2. Diperlukan riset yang matang untuk hasil yang lebih baik. Semakin banyak melakukan riset animasi yang dihasilkan akan masuk akal dan bagus.
3. Sebaiknya membuat daftar pekerjaan yang harus dikerjakan setiap harinya. *Timeline* kerja, yang di-*update* setiap harinya.
4. Memanfaatkan waktu sebaik mungkin dan membagi waktu untuk istirahat agar tetap produktif.
5. Membuat karakter yang lebih hidup sebagaimana seorang anak kecil yang aktif.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Yusuf, H syamsu. 2006. Psikologi Perkembangan Anak & Remaja. Remaja Rosdakarya. Bandung.

Johnston, Ollie, dan FrankThomas. (1995). *The Illusions of Life Disney Animation*.Italy. Disney Productions.

Prakosa, Gatot. Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia. Jakarta: Nalar. 2010

### Laman

Ini pasal-pasal hukuman kekerasan pada hewan, tapi berlakukah? (20 okt 2015)  
<http://m.liputan6.com/citizen6/read/2344481/ini-pasal-pasal-hukuman-kekerasan-pada-hewan-tapi-berlakukah>

Pengertian Film Definisi Fungsi, Jenis, Sejarah Menurut Para Ahli (2015)  
<http://www.landasanteori.com/2015/10/pengertian-film-definisi-menurut-para.html>

