

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penulisan laporan, berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses Penciptaan Karya Film Animasi 2D “MILIV” dengan teknik *hybrid* :

1. Penciptaan Film Animasi 2D “MILIV” telah selesai dengan pesan yang ingin disampaikan durasi utuh 3 menit 42 detik.
2. Jumlah *Scene* mencapai 16 *Scene* dengan total 5327 *frame format* HDTV 1920x1080 *px* 24 *fps* (*frame per second*).
3. Penciptaan Film Animasi 2D “MILIV” merupakan film animasi eksperimental dengan menggunakan teknik animasi *stopmotion*, *rotoscope*, dan animasi digital.

B. Saran

Berbagai proses dalam Penciptaan Film Animasi 2D “MILIV” telah dilalui, ada beberapa hal yang dapat menjadi saran yang membangun dan bernilai positif antara lain :

1. Buat tujuan yang jelas dalam untuk siapa film itu ditujukan.
2. Perbanyak referensi buku dan film untuk memantapkan konsep cerita maupun visual.
3. Penguatan konsep yang kuat dan lakukan diskusi dengan mahasiswa dari berbagai jurusan untuk melihat sudut pandang dan berbagai kemungkinan.
4. Maksimal bahan-bahan dalam membuat *stopmotion* dengan *budget* yang minim.
5. Dalam membuat *rotoscope* usahakan jangan menunda-nunda waktu pengerjaan sehingga dapat diselesaikan dengan cepat.

6. Buatlah jadwal yang realistis dan disiplin dalam memenuhi jadwal.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Al-quran, *Surat Al-Mulk*. 65:15

A. A Suwasono, 2016. *Pengantar Animasi 2D (Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional)*. BP ISI Yogyakarta.

Blazer, Liz. 2016. *Animated Storytelling (Simple Steps for Creating Animation & Motion Graphics)*. Peachpit Press.

Brown, Margery. *Experimental Animation*.

Danesi, Marcel, 2014. *Messages, Signs, and Meaning: A Basics Textbook in Semiotic and Communication Theory, 3rd edition*, Canada: Canadian scholars' Press Inc.

Fariduddin'Attar, 1983. *Musyawah Burung*. Terjemah.Hartojo Andangdjaja. Jakarta: Pustaka Jaya

Gumelar, Michael Saga, 2010. *2D Animation: Hybrid Technique*. Jakarta: An1Image

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

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

Menache, Menache, 2010. *Computer Animation Complete*.

Metha, Aline, 2014. *The True Color of Power*. Yogyakarta: Octopus

Prakosa, Gotot, 2010. *Animasi (Pengetahuan dasar film animasi di Indonesia)*. Jakarta: FFTV-IKJ.

Zaprul Khan, 2014. *Filsafat Islam: Kajian Tematik*. Jakarta: Rajawali Pers

Laman :

<https://alif.id/read/fuji-nur-iman/fariduddin-attar-dan-mantiquit-thair-cermin-perjalanan-spiritual-manusia-b210973p/> (diakses pada 27 Desember 2018, pukul 22.00)

<https://beritagar.id/artikel/ramadan/catatan-sufistik-burung-pun-berakal> (diakses pada 22 November 2018, pukul 21.00)

<http://berkacakata.blogspot.com/2015/03/memaknai-film-eksperimental.html> (diakses pada 22 November 2018, pukul 19.00)

<http://celotehcelatah.blogspot.com/2012/12/mengenal-bentuk-geometris-dan-maknanya.html> (diakses pada 21 Agustus 2018, pukul 13.45)

<https://dosenpsikologi.com/4-karakter-manusia> (diakses pada 29 November 2018, pukul 11.08)

<https://www.kompasiana.com/alimukti37/550d951f8133115d22b1e46f/burung-di-mata-filsuf-dan-sufi> (diakses pada 27 September 2018, pukul 11.30)

<https://miklotof.wordpress.com/2010/09/12/manusia-dalam-konsep-filsafat-ibn-sina/> (diakses pada 27 September 2018, pukul 11.30)

<https://quran.com/67/15> (diakses pada 22 November 2018, pukul 20.00)

<https://lasealwin.com/2017/08/24/filosofi-burung-dalam-sangkar-ketika-manusia-tidak-pernah-puas/> (diakses pada 27 September 2018, pukul 11.30)

<https://pengemishikmah.wordpress.com/2011/07/31/konsep-jiwa-dalam-pandangan-ibn-sina/> (diakses pada 21 Oktober 2018, pukul 13.20)

<https://www.pablocicasso.org/three-musicians.jsp> (diakses pada 22 November 2018, pukul 20.00)