

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penciptaan Film Animasi “DELUCID” Dengan Menggabungkan Teknik Digital 2D dan 3D telah terlaksana setelah melalui berbagai proses dengan kesimpulan :

1. Penciptaan Film Animasi “DELUCID” telah selesai dengan keseluruhan durasi utuh 3 menit dan juga menggunakan 12 prinsip animasi antara lain *Solid drawing, timing and spacing, anticipation, , arc, secondary action, exaggeration, appeal, staging, squash and stretch* serta *follow through*. Film animasi “DELUCID” mengutamakan *Exaggerate* untuk menambah kesan berlebihan atau mendramatisir guna memperkuat sisi humor atau *comedy*.
2. Film animasi “DELUCID” menggunakan penggabungan latar belakang 3D dengan karakter 2D bertujuan untuk mengefektifkan waktu produksi film animasi dengan memanfaatkan kelebihan dari masing-masing proses.
3. Film animasi “DELUCID” adalah gambaran pengalaman orang-orang yang pernah mengalami Lucid Dream dengan gaya penceritaan dan alur cerita yang dibuat *plot twist* untuk memberi *surprise* pada penonton.

B. Saran

Setelah melalui berbagai proses penciptaan karya tugas akhir animasi “DELUCID” terdapat beberapa saran yang disampaikan untuk beberapa pihak, antara lain :

1. Inspirasi bisa didapat dari berbagai hal bahkan pengalaman yang paling dekat sekalipun. Mencari banyak pengalaman akan memperkaya ide dan inspirasi.
2. Melakukan *brainstorming* pada peminat seni atau film animasi juga sangat diperlukan untuk mempermudah dalam pematangan konsep atau ide.
3. Dalam menciptakan sebuah karya, diperlukan riset untuk menjadi dasar dari sebuah karya. Berbagai bahan dan data diperlukan agar memperkuat konsep sehingga karya dapat di pertanggung jawabkan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Cantrel, Bradley. 2012. *Modeling the enviroment tecniques and tools for 3D illustration*.

Freud, Sigmund. 1920. *Dream Phsychology*. United States of America.

Purnomo Wahyu, 2013, *Teknik Animasi 2 Dimensi*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Savila, Dini. 2014. *Lucid Dream*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.

Williams, Richard. 2001. *Animator's Survival Kit*. United States of America: Faber and Faber

Laman :

<https://thedisneyproject.wordpress.com/2012/10/24/tarzan-1999/>

diakses pada 18 Desember 2017, pukul 11.00 WIB

<https://www.awn.com/animationworld/atlantis-ushering-new-era>

diakses pada 18 Desember 2017, pukul 13.05 WIB

<https://raffailafajar.wordpress.com/2012/10/08/sleep-paralysis-lucid-dream-dan-astral-projection/>

diakses pada 5 Januari 2018, pukul 15.54 WIB