

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Eksplorasi gerak hiperbolik karakter patung batu pada karya animasi “*The Lonely Stone : Moai*” telah terlaksana melalui berbagai proses dan telah selesai. Berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir animasi “*The Lonely Stone : Moai*”:

1. Penciptaan film animasi “*The Lonely Stone : Moai*” menerapkan 8 prinsip animasi yaitu *Squash and Stretch*, *Straight Ahead and Pose to Pose*, *Anticipation*, *Slow In and Slow Out*, *Arcs*, *Exaggeration*, *Appeal*, dan *Timing and Spacing*. Dengan durasi utuh lima menit 12 detik dan jumlah *shot* keseluruhan 59 *shot*, dengan format HDTV 1920x1080 px 24 fps.
2. Penciptaan film animasi “*The Lonely Stone : Moai*” telah selesai dibuat sesuai dengan tujuan awal pembuatan film. Yaitu, untuk memberikan gambaran tentang rasa kesepian dan pentingnya menerima sebuah permasalahan hidup. Serta menciptakan sebuah karya animasi dengan teknik *frame by frame* dengan menonjolkan prinsip *exaggeration* pada karakter.

B. Saran

Setelah menyelesaikan pembuatan film animasi “*The Lonely Stone : Moai*” terdapat beberapa kesalahan maupun masalah yang dihadapi agar produksi dapat berjalan sesuai rencana. Berbekal pengalaman selama menjalani proses pembuatan karya, ada beberapa saran yang bersifat membangun dan bernilai positif dapat dipelajari bersama, antara lain:

1. Mematangkan konsep dengan riset, *brainstorming*, dan melihat berbagai media yang terkait dengan film.
2. Memanfaatkan manajemen waktu baik dan efisien.
3. Disiplin dalam pengerjaan. Baik dari segi konsep visual, cerita, hingga waktu.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Arnold, Caroline. *Easter Island: Giant Stones Statues Tell of a Rich and Tragic Past*. Houghton Mifflin Harcourt.

Effendy, Onong Uchjana. (2007). *Kamus Komunikasi*. Mandar Maju.

Ferandez, Ibis. (2002). *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative Guide*. Osborne: McGraw-Hill.

Gunawan, Bambi Bambang. (2013). *Nganimasi bersama Mas Be!*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Javandalasta, Panca. (2011). *5 Hari Mahir Bikin Film*. Surabaya: Java Pustaka Group.

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

Soenyoto, Partono. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Kopotindo.

Suheri, Agus. (2006). *Animasi Multimedia, Pembelajaran, Jurnal Media Teknologi, Vol.2, No.1*. Cianjur: Universitas Suryakencana.

William, Richard. 2001. *Animation Survival Kit*. United State.