

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penulisan laporan, berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir animasi “*Shadow*”

1. Penciptaan Film Animasi 2D “*Shadow*” telah membentuk suatu cerita yang menyampaikan pesan moral dengan mengusung *gayasurrealisme*.
2. Penciptaan Film Animasi 2D “*Shadow*” telah selesai dengan durasi 1 menit 18 detik.
3. Pesan moral yang disampaikan yaitu, ingin memberikan pandangan kepada banyak remaja yang kehilangan kendali dalam menangani masalahnya, agar lebih mendekatkan diri kepada orangtua salah satunya yaitu pada ayah. Karena seburuk buruknya orang tua tidak akan menjerumuskan anak ke hal hal yang negatif. Selain itu, ini juga bisa sebagai pandangan terhadap orang tua agar selalu menyayangi anaknya dan memberi banyak energi positif pada anaknya.

B. Saran

Dalam membuat film animasi ini, telah mengalami beberapa hal yang dilalui, hal-hal inilah yang menjadi pembelajaran dan dapat menjadi saran yang bernilai positif, saran itu antara lain :

1. Perkembangan mental pada seorang anak remaja perlu dengan bimbingan dari orangtua agar anak menjadi lebih terbuka dan menjaga keharmonisan hubungan antar keluarga.

2. Dengan menonton film baik film animasi atau *live action*, membaca komik, novel, artikel, atau lain sebagainya merupakan hal penting yang biasa dijadikan referensi dalam membuat cerita, dan akan mempermudah dalam membangun konsep dan cerita dalam membuat film.
3. Riset juga diperlukan dalam membuat suatu karya untuk membangun konsep seperti, alur cerita, desain karakter, dsb.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Afif, Nur. 2017. *Penciptaan Film Animasi Dengan Teknik Digital 2 Dimesi Melalui Pendekatan Surrealis*. Yogyakarta. Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Gunawan, Bambi Bambang. 2013. *Nganimasi Bersana Mas Be!.* Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Johnston, Ollie, dan Frank Thomas. 1995. *The Illusions of Life Disney Animation*. Italy: Disney Productions.
- Sayuti, Suminto A. 2017. *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Cantrik Pustaka
- Soenyoto, Partono. 2017. *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sulasmis W. A., Darmaprawira. 2002. *Teori dan Kreativitas Penggunaannya edisi 2*. Bandung: Penerbit ITB
- Yetiningsing, Dety. 2008. *Mengubah Ide Menjadi Duit Peluang Tanpa Batas pada Industri Kreatif*. Niaga Swadaya.

Laman

- (<https://pengertiandefinisi.com/pengertian-tema-dan-jenis-jenis-tema/>).
- (<https://www.google.com/amp/s/dosenpsikologi.com/peranayah-dalam-perkembangan-remaja/amp/>).
- (<https://serupa.id/surrealisme-pengertian-ciri-tokoh-contoh-karya-analisis/amp/>)
- (<https://goodminds.id/arti-warna>)
- (<https://www.google.com/amp/s/dosenpsikologi.com/makna-warna-hitam-dalam-simbolisme-psikologi/amp/>)
- (<https://www.temukanpengertian.com/2015/09/pengertian-tema.html>)