

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penulisan laporan, berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir berjudul *Nirzana Treasure*:

1. Penciptaan karya “*Nirzana Treasure*” telah selesai dengan durasi utuh 4 menit 7 detik.
2. Karya ini memiliki 8 *scene* 16 *shot* dengan total 6165 *frame format Full HD* 1980 x 1080 px (16:9) 25 *fps*.
3. Penciptaan karya “*Nirzana Treasure*” menggunakan teknik *mix media*.

#### **B. Saran**

Berbagai proses penciptaan karya “*Nirzana Treasure*” telah dilalui, ada beberapa hal yang dapat menjadi saran yang membangun dan bernilai positif antara lain:

1. Memperbanyak mencari referensi agar mendapatkan ide baru.
2. Mengatur jadwal pengerjaan karya tugas akhir mulai dari pra produksi, produksi, pasca produksi dan membuat laporan agar hasil karya maksimal dan selesai tepat waktu.
3. Membuat bagian latar penari dengan latar yang kontras dari *background* agar tidak bertabrakan dengan objek *video mapping* sehingga membuat bayangan objek menyorot tubuh penari.
4. *Refreshing* untuk menghindari *artblock*.
5. Menonton film dan bermain game untuk mendapatkan referensi baru, dari segi cerita atau *visual*.
6. Membuat *moodboard* agar mendapatkan gambaran apa yang akan dibuat.
7. Selalu menjaga kesehatan tubuh saat mengerjakan karya tugas akhir.

## DAFTAR PUSTAKA

### **Buku:**

Hawkins, Alma M. 1990. *Mencipta Lewat Tari*. Terj. Y Sumandiyohadi.  
Yogyakarta; ISI Yogyakarta.

Setiawati, Rahmida dkk. 2008. *Seni Tari untuk Menengah Kejuruan Jilid I*.  
Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan

Sugono,Dendy dkk. 2008. *Kamus Bahasa Indoensia*. Jakarta: Pusat Bahasa.

### **Tinjauan Laman:**

<http://dimazzart.blogspot.com/2014/09/mengapresiasi-karya-kagemu-black-sun.html>, diakses pada tanggal 15 Desember 2019 pukul 22.00 WIB.

<http://etd.repository.ugm.ac.id/downloadfile/88105/potongan/D3-2015-328192-Title.pdf>, diakses tanggal 16 Desember 2019 pukul 00.00 WIB.

<https://lifestyle.bisnis.com/read/20180212/220/737914/perkembangan-video-mapping-di-indonesia>, diakses pada tanggal 23 Juni 2021 pukul 14.00 WIB.

<https://crafters.getcraft.com/id-articles/apa-itu-video-mapping>, diakses pada tanggal 23 Juni 2021 pukul 14.00 WIB.