

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penjelasan dan uraian sampai pada akhir pembuatan animasi maka dapat di simpulkan bahwa :

1. Animasi Virtual Reality menggunakan 12 gerakan kamera dari 45 gerakan kamera atau *Hotmove*. *Flythrough and Air : Plateau Parallax* , *Angel On Path : Passing Through*, *Angel On Path*, *Still Camera*, *Optical P.O.V*, *Affected P.O.V*, *Angel On Path Target Lock*, *Hand On End On*, *Flythrough and Air : Pulling Aerials*, *Grid : Change Axes*, *Over The Shoulder*, dan *The Minds Eye*.
2. Dari 4 *Hotmoves* yang dijabarkan oleh Per Holmes untuk membuat animasi lebih dramati dan heboh animasi yaitu *Grid*, *Stacked Moves*, *Angel On Path* dan *Roll* animasi Virtual Reality menggunakan ke empat-empatnya nya.
3. *Hotmove* atau *Hollywood camera movement* memiliki banyak pergerakan kompleks dan beragam yang mempengaruhi penonton untuk terjun kedalam suasana film terutama penggunaan *Roll* dan *Angel On Path* pada saat kondisi mood dalam film menjadi mencekam.
4. Pergerakan kamera lebih aktif untuk mengembangkan suasana dari mood cerita.

5.2 Saran

Dari pembuatan Animasi ini tidak terlepas dari kelemahan-kelemahan, dan kekurangan oleh karena itu banyak saran yang akan di berikan untuk penelitian selanjutnya:

1. Perlu ditambahkan lebih dalam hal cerita dan adegan yang masih terbilang minim singkat.
2. Pengembangan pergerakan karakter yang masih terbilang kaku dan belum sempurna.
3. Implementasi Hotmove yang hanya beberapa karena durasi yang singkat.

