

## PENUTUP

Film animasi “UIS GARA” dibuat sebagai karya tugas akhir yang mengangkat tema kebudayaan yang berfokus pada kain tradisional suku Karo yang diproduksi dalam bentuk animasi 2D menggunakan teknik *frame by frame*. Penggunaan teknik *frame by frame* yang memberikan detail unik menjadi salah satu awal pengenalan budaya suku Karo dalam kemasan yang modern.

Proses produksi film animasi Uis Gara ini memerlukan perencanaan matang, kolaborasi tim yang solid, dan perhatian terhadap detail. Setiap tahap, mulai dari pengembangan konsep, desain karakter, animasi, hingga finalisasi, memberikan tantangan sekaligus peluang untuk menghasilkan karya yang mampu memenuhi tujuan artistik dan naratif yang telah direncanakan.

Namun dalam pengerjaannya masih banyak trial dan error mulai dari masalah teknis dan pengerjaan yang dilakukan secara kelompok, menunjukkan betapa sulitnya mempertahankan prinsip animasi yang konsisten selama masa produksi. Pengaplikasian musik tradisional, dan cerita rakyat Karo untuk memperkaya narasi, sembari menggunakan pola dan warna Uis Gara dalam desain visual karakter dan latar juga mempunyai tantangan tersendiri dalam proses pembuatan Film Animasi Uis Gara. Pun, masalah seperti perangkat lunak yang tidak optimal atau perangkat keras yang terbatas hingga penyesuaian desain dan gerakan karakter yang membutuhkan revisi berkala juga mempengaruhi jadwal produksi.

Oleh karena itu, untuk membuat film yang autentik dan menghormati budaya Karo, riset mendalam sangat penting. Dengan mempelajari sejarah, simbolisme, dan peran Uis Gara dalam tradisi Karo, termasuk makna motif dan penggunaannya dalam ritual adat sangat diperlukan untuk memberikan detail-detail yang realistis. Dengan menerapkan pembelajaran dari proyek ini, diharapkan kedepannya film ini dapat dikembangkan atau dirombak ulang melalui hasil riset dan kualitas yang lebih baik lagi, dan produksi film yang mungkin dilaksanakan berikutnya dapat berjalan lebih efisien dan menghasilkan karya yang lebih baik.

## KEPUSTAKAAN

Kusherdiana, S.D. 2013. Statistik Pariwisata. Bdg. Alf.

Tarigan, Sarjani. 2006. *"Lentera Kehidupan Orang Karo dalam Berbudaya"*

Arihta, Tantri, and Ken A. Saftyaningsih. 2013 "Eksplorasi Visual Kain Tradisional Uis Gara pada Produk Busana Siap Pakai Wanita." *Craft*, vol. 2, no. 1.

Hanadewi, A., Rahardjo, S., Purnomo, A.D., 2020. Perancangan Studio Kreatif Animasi Di Jakarta. *E Proceedings Art*.

Perkins, Todd. 2010. *"Flash Professional CS5 Bible"*

James P. Spradley (1980) *"Participant Observation"*. New York: Holt, Rinehart and Winston.

Williams, R. (2009). *"The Animator's Survival Kit."* Faber & Faber.

Chew, Johny. 2015. *"How Keyframes Work In Hand-Drawn or Computer-Based Animation"*

Byrne, M. T. (1999). *"Animation The Art of Layout and Storyboarding"*

Zettl, Herbert (2009). *Naratama TV Club*.

Thomas, Frank, & Johnston, Ollie. (1995). *"The Illusion of Life: Disney Animation. Disney Editions"*