



BAB V

PENUTUP

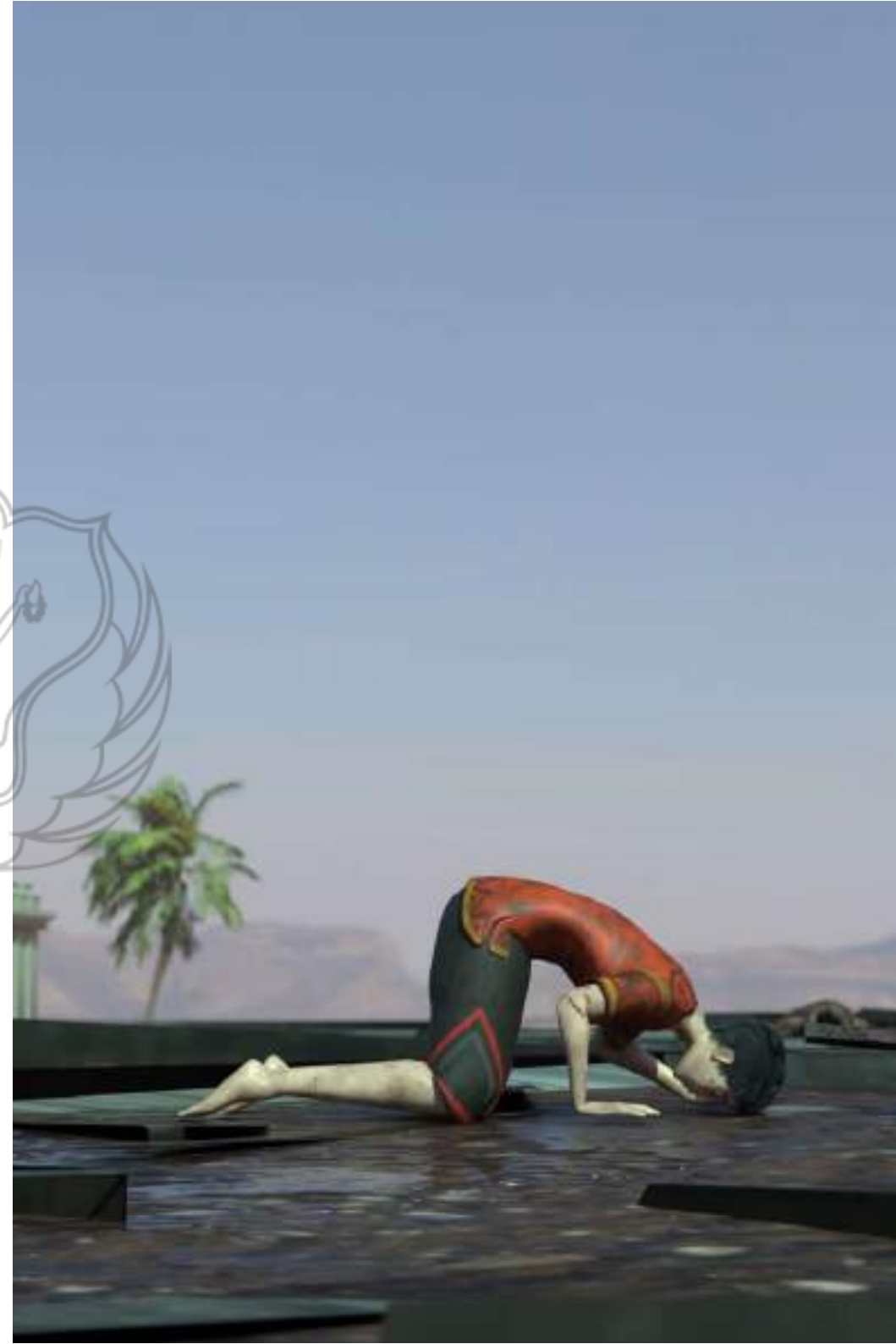
A. KESIMPULAN

Penelitian ini yaitu implementasi genre semi dokumenter pada penceritaan animasi 3D “Uembak Raya” tentang peristiwa Tsunami Aceh 2004 sudah terwujud dengan metode penciptaan kreatif oleh Graham Wallas yang memiliki tahapan *preparation, incubation, illumination*, dan *verification* menghasilkan naskah yang kemudian diwujudkan ke dalam film animasi 3D.

Penulisan film animasi 3D “Uembak Raya” bertema Tsunami Aceh 2004 dengan pendekatan genre semi dokumenter menunjukkan bahwa medium animasi dapat menjadi alternatif sarana untuk menyampaikan narasi bencana secara emosional, reflektif, dan etis. Genre semi dokumenter memberikan keseimbangan antara data faktual dan kebebasan artistik, sehingga cerita dapat menyentuh aspek kemanusiaan dari peristiwa yang sangat traumatis. Penyampaian fakta dalam penceritaan fiksi juga tidak mengurangi esensi dari informasi yang ada.

Penceritaan animasi 3D “Uembak Raya” sebagai implementasi genre semi dokumenter mampu menyampaikan sejarah bencana yang tragis tapi tetap menarik untuk disaksikan tanpa mengurangi esensi dari fakta yang disajikan. Dalam hal ini, bencana tragis yang dimaksud adalah bencana Tsunami Aceh 2004

Animasi 3D pada “Uembak Raya” tidak hanya menawarkan keunggulan visual, tetapi juga diharapkan menjadi medium yang aman dan empatik untuk menyampaikan tragedi besar tanpa mengeksploitasi korban, serta mampu menjangkau audiens muda dan luas dalam upaya edukasi sejarah dan kemanusiaan.





B. SARAN

Dari serangkaian proses yang telah dijalankan dari mulai pra produksi, produksi, dan pasca produksi, terdapat beberapa saran dan masukan untuk memaksimalkan hasil dari proyek Uembak Raya. Di antaranya yaitu.

1. Perlu riset historis dan emotional yang mendalam;
2. Perlu eksplorasi mendalam terkait estetika yang kurang kontekstual;
3. Mengembangkan narasi dokumenter yang lebih inklusif;
4. Mempersiapkan dokumentasi riset yang lebih lengkap;
5. Komunikasi antar tim yang harus lebih rutin dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, G., & Harris, P. (2010). Basic design: Design thinking. AVA Publishing. Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana, 25(1), 88–96.[]
(<https://nirmana.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/27132>)
- Hall, S. (1997). Representation: Cultural Representations and Signifying Practices. Sage Publications.
- Hafalan Shalat Delisha. (2011). Disutradarai Sony Gaokasak. Starvision Plus.
- Juniantara, I. K., & Tejawati, N. L. P. (2021). Usaha arak di Desa Telun Wayah, Kecamatan Sidemen, Kabupaten Karangasem di bawah bayang-bayang hegemoni pemerintah. Nirwasita: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial, 2(1), 57–68.[](<https://nirmana.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/27132>)
- Musa, S., Ziatdinov, R., & Griffiths, C. (2013). Introduction to computer animation and its possible educational applications. New Challenges in Education, 177–205.[]
(<https://nirmana.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/27132>)
- Lasseter, J. (1987). Principles of Traditional Animation Applied to 3D Computer Animation. ACM SIGGRAPH Computer Graphics, 21(4), 35–44.
- Muzammil, A. (2023). Museum Tsunami: Portal sejarah dan pembelajaran. Website DJKN.[](<https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-aceh/baca-artikel/16731/Museum-Tsunami-Portal-Sejarah-dan-Pembelajaran.html>)
- Nichols, B. (2010). Introduction to Documentary (2nd ed.). Indiana University Press.
- Nichols, B. (2010). Introduction to Documentary (2nd ed.). Indiana University Press.
- Oppenheimer. (2023). Disutradarai Christopher Nolan. Universal Pictures.
- The Impossible. (2012). Disutradarai Juan Antonio Bayona. Warner Bros Pictures.
- Wells, P. (1998). Understanding Animation. Routledge.
- Wallas, G. (1926). The Art of Thought. London: Jonathan Cape.
- Waltz with Bashir [Motion picture]. (2008). Disutradarai Ari Folman. Sony Pictures Classics.