

tak pernah di harapkan. Namun sekiranya waktu yang sesingkat ini memberi celah agar semuanya dapat teratasi dan terselesaikan.

Karya film animasi “Afeksi” menjadi sebuah tontonan sederhana yang dibalut dengan visual unik yang mana mengajak untuk berimajinasi serta menginterpretasikan bahasa visual yang disajikan. Karya film animasi ini menunjukkan segelintir problematika emosi antara anak dan ibu secara jelas. Kehadiran ibu yang tak dihiraukan hingga waktu yang berbicara.

Didasari keprihatinan dan representasi dari pengalaman dan penerapan teknik penciptaan animasi 2D, terwujudlah sebuah pesan audio visual, film animasi 2D yang berjudul “Afeksi”.

B. Saran

Setelah melalui proses penciptaan karya tugas akhir animasi “Afeksi” terdapat beberapa saran yang disampaikan untuk beberapa pihak antara lain:

1. Hargailah dan sayangilah kedua orang tua khususnya ibu bagaimanapun alasannya. Jagalah kedua orang tua sebelum kekekalan waktu yang menjaga mereka.
2. Pemilihan teknik penganimasian yang sesuai kemampuan akan mempermudah pengerjaan.
3. Penerapan prinsip animasi menjadi faktor penentu kualitas animasi yang akan dihasilkan.
4. Dalam penciptaan karya animasi, konsep yang matang perlu dipersiapkan, tinjauan karya serupa, riset serta berbagai landasan teoritis akan mempermudah dalam pengembanagan konsep dasar.
5. Penjadwalan dan manajemen produksi yang tepat akan menghasilkan karya dengan hasil yang optimal.
6. Komunikasi adalah kunci utama dalam tugas akhir, sering melakukan bimbingan dan kontrol terhadap karya yang diciptakan, termasuk komunikasi yang baik terhadap rekan kerabat kerja yang mambantu terwujudnya karya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Berger, Arthur Asa. 2000. *Tanda-tanda dalam Kebudayaan Kontemporer*. Penerjemah M. Dwi Marianto dan Sunarto. Yogyakarta: Penerbit PT Tiara Wacana, buku asli diterbitkan tahun 1984.
- Breton, Andre. 1924. *“The First Manifesto of Suralisme”*
- Lewis, M. 1983. *“Conservation: A Regional Point of View”* dalam M. Bourke, M. Miles Dan B. Saini (eds). *Protecting the Past for the Future*. Canberra: Australian Government Publishing Service.
- Santrock, JW. 2003. *Adolescence (6 ed : Perkembangan Remaja*. Alih Bahasa Shinto B Adelar & Sherly Saragih. Jakarta: Erlangga.
- Saussure, Ferdinand de. 1998. *Pengantar Linguistik Umum*. Penerjemah Rahayu S. Hidayat. Yogyakarta: Gadjahmada University Press, buku asli diterbitkan tahun 1973
- Smith, L. 1996. *“Significance Concepts in Australian Management Archaeology”* dalam L. Smith dan A. Clarke (eds). *Issue in Management Archaeology*, Tempus, vol 5. Undang-undang Nomor 5 tahun 1992 tentang Benda Cagar Budaya.
- Vaughan, T. 2004. *Multimedia: Making it Work (6nd)*. Yogyakarta: Andi.
Terjemahan dari *Multimedia: Making It Work*, Sixth Edition. New York: McCraw-Hill.
- Vaughan, T. 2008. *Multimedia: Making it Work Eight Edition*. New York, Chicago San Francisco, Lisbon, London, Madrid, Mexico City, Milan, New Delhi, San Juan, Seoul, Singapore, Sydney Toronto : McCraw-Hill.

Wright, Jean Ann, 2005. *Animation Writing and Development From Script Development to Pict. Oxford: Focal Press.*

Majalah:

Virika, Dewitri. 2015. *Basic Animation Tutorial for in Game Sprite Animation. D- Art Magazine Gesture and Motion 2015*

Web:

Harrypotter.wikia.com *The_Tale_of_the_Three_Brothers.*

The.http://harrypotter.wikia.com/wiki/The_Tale_of_the_Three_Brothers

Woodward, Ryan. *Google Doodle.*

The.<http://ryanwoodwardart.com/commissioned-works/google-doodle/>

Woodward, Ryan. *The Turtle and The Shark.*

The.<http://ryanwoodwardart.com/my-works/the-turtle-and-the-shark/>

Woodward, Ryan. *Thought of You.*

The.<http://ryanwoodwardart.com/my-works/thought-of-you/>

<http://www.bottom-of-the-ninth.c>