

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berawal dari sejengkal lirik lagu dan problematika sosial budaya yang kerap terjadi di sekeliling. Tentang kasih sayang, tentang rasa dan luka, serta tentang hubungan emosi ibu dan anak, semua itu membuka sudut pandang dan cara berfikir hingga konsep itu berpadu di satu titik. Di sajikan dengan balutan visual digital sederhana, problematika antara ibu dan anak dapat terwujud dalam bentuk karya tugas akhir “Penciptaan Film Animasi “Afeksi” dengan Teknik Digital 2 Dimensi Melalui Pendekatan Surrealis”.

Proses pengembangan baik dari landasan teoritis maupun melalui berbagai tinjauan karya telah berbaur menjadi satu kesatuan konsep dasar yang utuh. Konsep ini lah yang menjadi pondasi penciptaan karya. Pada masa praproduksi, berbagai persiapan telah dilakukan, penciptaan *scenario* yang dilanjutkan dengan pembuatan *treatment* dan *storyboard*. Proses inilah segala rancangan isi dan visual diperhitungkan matang. Berjalan sedikit ke proses produksi dimana pensil dan *frame* berpadu menjadi gambar gerak. Gambar berurutan yang menyampaikan cerita dengan sentuhan klasik 12 prinsip animasi. Tidak berhenti pada gambar, kehadiran musik dan *background* pun menjadi teman produksi.

Pasca produksi menghampiri ketika materi satu persatu telah selesai *compose*, penambahan efek visual, *background music*, *sound FX* dan *editing* karya menjadi kegiatan terakhir sebelum semuanya terbungkus rapi dalam selembar *keeping DVD*. Proses bisa diibaratkan hambar ketika kendala demi kendala belum hadir menjumpai. Namun saat-saat itu pasti datang seperti halnya pada proses penciptaan karya ini. Pemendekan durasi yang terlalu panjang, penyederhanaan isi dan kestabilan pendeformasian bentuk menjadi beban. Ketidakstabilan faktor alam juga sudah barang tentu menjadi tamu yang

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 Picth*. 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>