

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Karya tugas akhir film animasi “*Promise*” menyajikan kisah seorang karyawan yang sedang dihadapkan dengan beberapa pekerjaan yang harus dikerjakan dalam waktu yang telah ditentukan. Selain itu dia juga memiliki janji dengan pacarnya yang harus ditepati.

Masa pengembangan konsep, praproduksi, produksi, hingga pascaproduksi telah dilalui. Berbagai proses pembuatan animasi yang membutuhkan waktu, biaya, dan sumber daya baik tenaga maupun alat.

Proses pengembangan konsep melalui berbagai revisi dan riset, berbagai pustaka dan referensi dikumpulkan untuk ditinjau baik dari segi konsep, teori, maupun teknik visual. Pada masa praproduksi, berbagai persiapan telah dilakukan, penciptaan skenario yang dilanjutkan dengan pembuatan *treatment* dan *storyboard*, hasil akhir dari masa praproduksi adalah *animatic storyboard* yang menjadi panduan dalam proses produksi. Proses produksi dikerjakan mulai dari pembuatan model karakter, properti, *environment* dan proses pembuatan animasi yang mengaplikasikan 12 prinsip animasi. Proses pascaproduksi dilalui setelah semua proses produksi selesai. Pada proses ini terdapat proses *compose*, efek visual, dan *editing* karya untuk kemudian di-*render* sebagai hasil akhir film animasi.

Dalam masa pembuatannya yang melalui berbagai proses, terdapat berbagai kendala yang dapat diatasi. Persiapan yang matang dan penjadwalan yang baik sangat diperlukan untuk mengurangi kendala-kendala yang ada.

Animasi “*Promise*” ini menunjukkan sebuah pengalaman ketika bekerja. Sebuah karya kreatif yang bertujuan untuk memperlihatkan,

bagaimana yang akan terjadi jika masalah pribadi dicampurkan dengan suatu pekerjaan.

Sebuah bentuk pesan, sebuah bentuk pengalaman, sebuah penerapan teknik penciptaan animasi tiga dimensi, sebuah usaha keras, dan sebuah hiburan singkat untuk disampaikan melalui sebuah karya audio visual, film animasi dengan judul “*Promise*”.

B. Saran

Setelah melalui proses penciptaan karya tugas akhir film animasi “*Promise*”, terdapat beberapa saran yang ingin disampaikan kepada beberapa pihak :

1. Bersungguh-sungguh dalam melakukan suatu pekerjaan itu penting. Menyerah sebelum melakukan sesuatu tidak akan menghasilkan apa-apa, melainkan hanya akan menghasilkan sebuah penyesalan di hari yang akan datang.
2. Belajar menyesuaikan diri dengan menempatkan diri pada tempatnya. Maksudnya janganlah mencampurkan urusan satu dengan urusan lainnya, karena akan mempengaruhi urusan yang sedang dihadapi.
3. Dalam penciptaan karya animasi, konsep yang matang perlu disampaikan, melalui berbagai riset dan *development* yang membangun pada konsep, baik pada cerita, desain karakter, maupun *concept art*.
4. Realistis dalam berkarya, selalu ada batasan dalam sumber daya, baik dalam bentuk tenaga, waktu, biaya, hingga alat yang digunakan. Membuat penjadwalan dan manajemen produksi yang tepat akan menghasilkan karya dengan hasil yang optimal.
5. Komunikasi adalah kunci utama dalam pembuatan tugas akhir, sering melakukan bimbingan dan kontrol terhadap karya yang diciptakan, termasuk apabila memiliki kru yang bisa membantu.

Daftar Pustaka

- Aditya, Wahyu. (2013). *Sila ke-6 Kreatif sampai mati*. Sleman: Bentang Pustaka.
- Baron, Robert A. (2004). *Psikologi Sosial; Alih Bahasa Ratna Djuwita*. Jakarta: Erlangga.
- Fernandez, Ibis. (2002). *Macromedia Flash Animation and Cartooning: A Creative Guide*. New YorkMcGraw-Hill/Osborne. California.
- Sternberg, Robert J. (2004). *Triangle of Love "A Triangular Theory of Love"*. New York: Psychology Press.

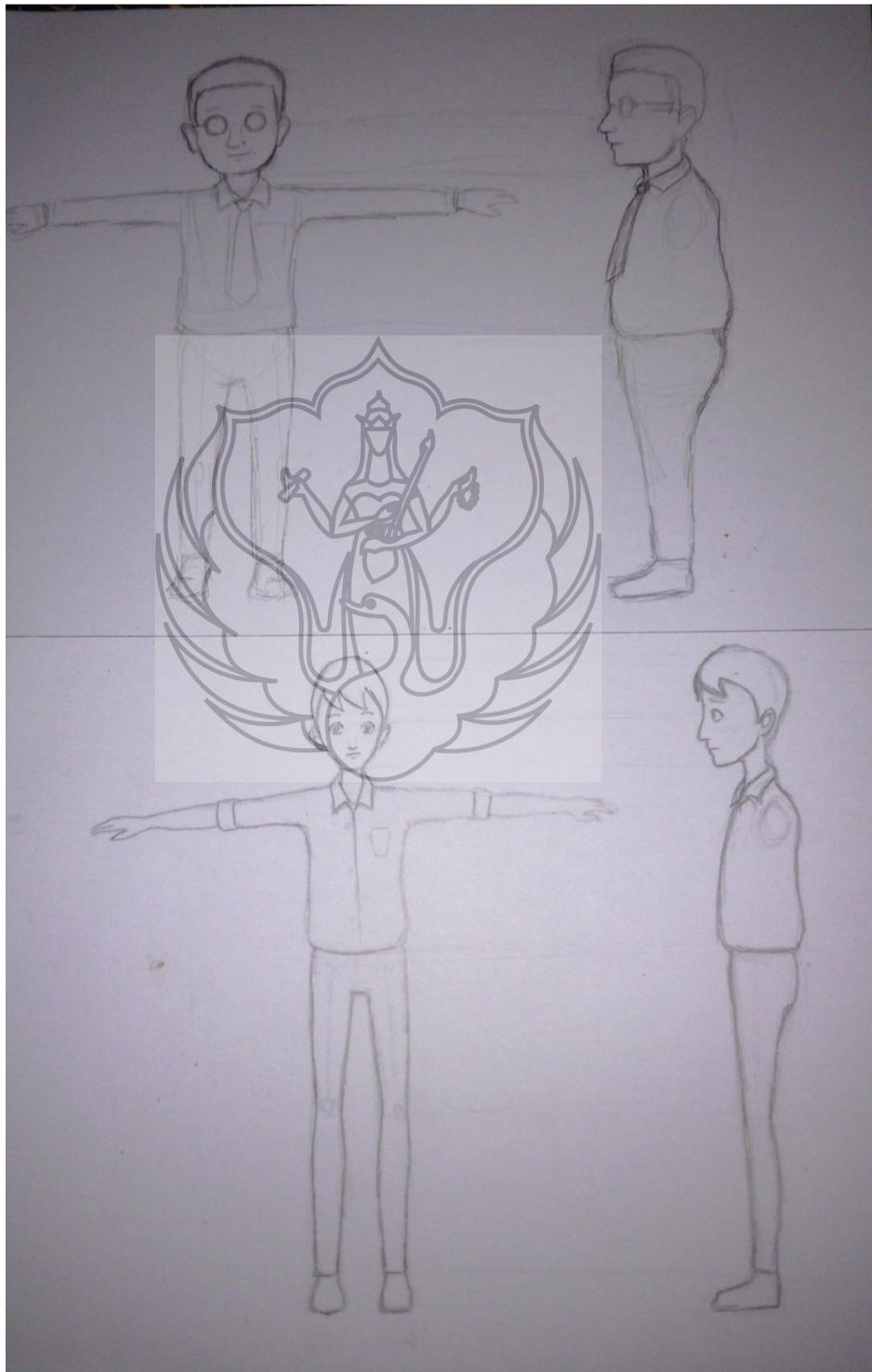


Daftar Web

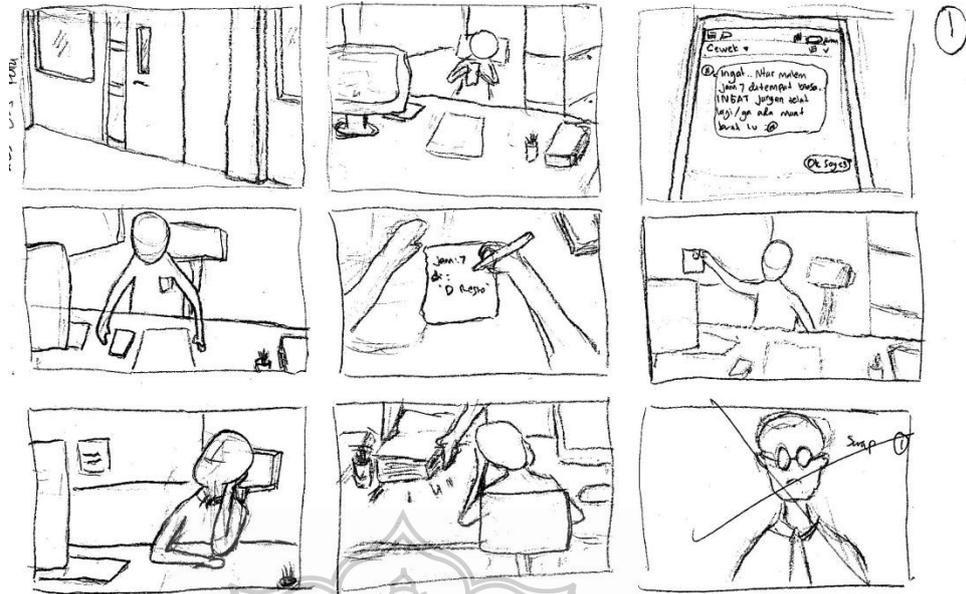
- Hasbul, Farhan. 2015. *Pengertian Animasi 2D & 3D*.
<http://farhanhasbul.blogspot.co.id/2015/06/pengertian-animasi-2d-3d.html>.
- Sam - The Short Animated Movie*.
<https://www.youtube.com/watch?v=fzrfrXhE-w4>
- CGI 3D Animated Short Film 'The Answer' - by Xin Zhao & Florent Rubio*.
https://www.youtube.com/watch?v=SbQc_JLUH7k
- Short movie "Tic Toc"*.
<https://youtube.com/watch?v=NJAfDIP2ILU>

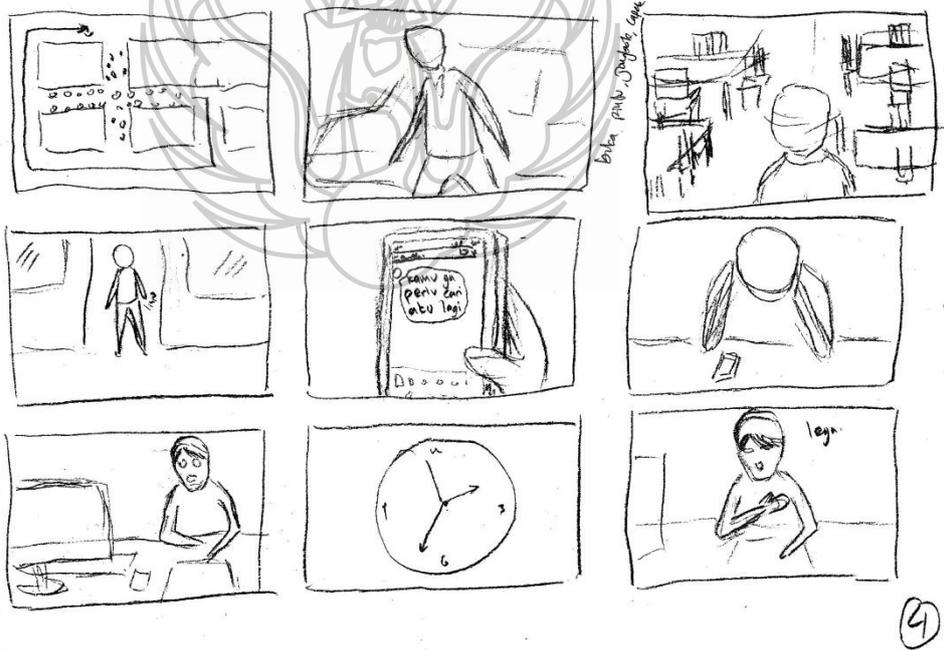
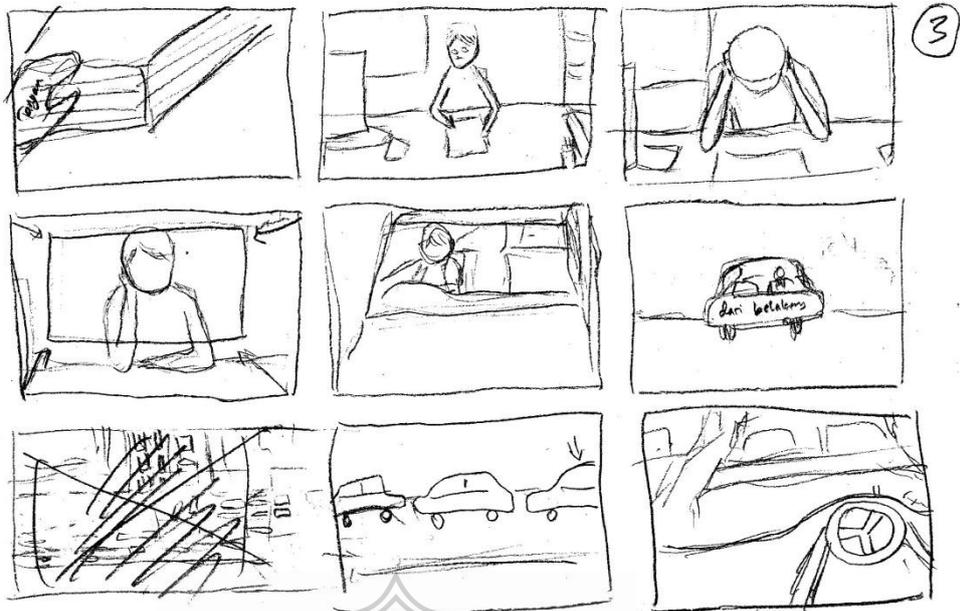
LAMPIRAN

A. Desain Karakter



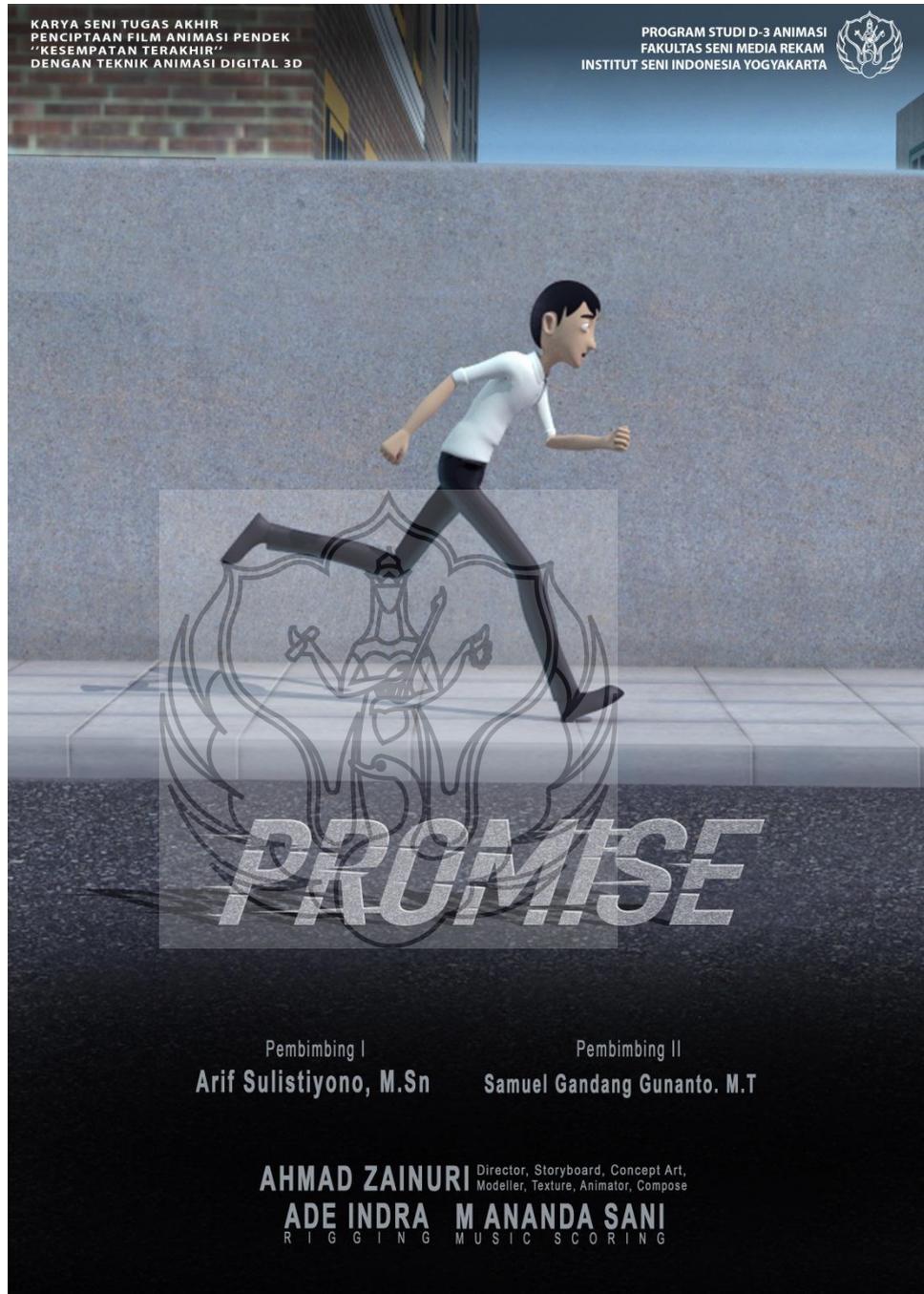
B. Storyboard







C. Poster, Infografis , Cover DVD, Label DVD



PROMISE

DESAIN KARAKTER



I D E



SINOPSIS

Menceritakan tentang seorang karyawan yang sedang menunggu waktu pulang dengan melakukan chatting menggunakan handphone dengan pacarnya, dan membuat janji untuk makan malam bersama. Tetapi disisi lain bos dari karyawan tersebut justru dengan tiba-tiba memberikan beberapa pekerjaan tambahan yang harus diselesaikan saat itu juga. Si karyawan yang tidak bisa berbuat apa-apa kecuali mengerjakan pekerjaan tersebut berusaha untuk mengerjakannya, akan tetapi si karyawan tidak bisa berkonsentrasi dengan pekerjaannya mengingat janji yang telah dibuat dengan si pacar.

STORYBOARD



MODELLING



TEXTURING



ANIMATING



BGM & SFX



COMPOSE



MASTERING



PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

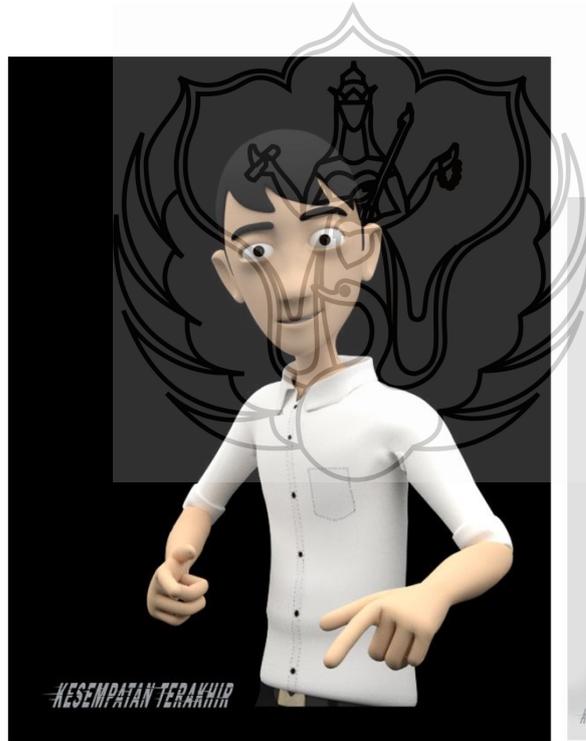
AHMAD ZAINURI
1330050033

KARYA SENI TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN FILM ANIMASI
"KESEMPATAN TERAKHIR"
DENGAN TEKNIK ANIMASI DIGITAL 3D



D. Merchandise

1. Stiker



2. PIN Gantungan Kunci

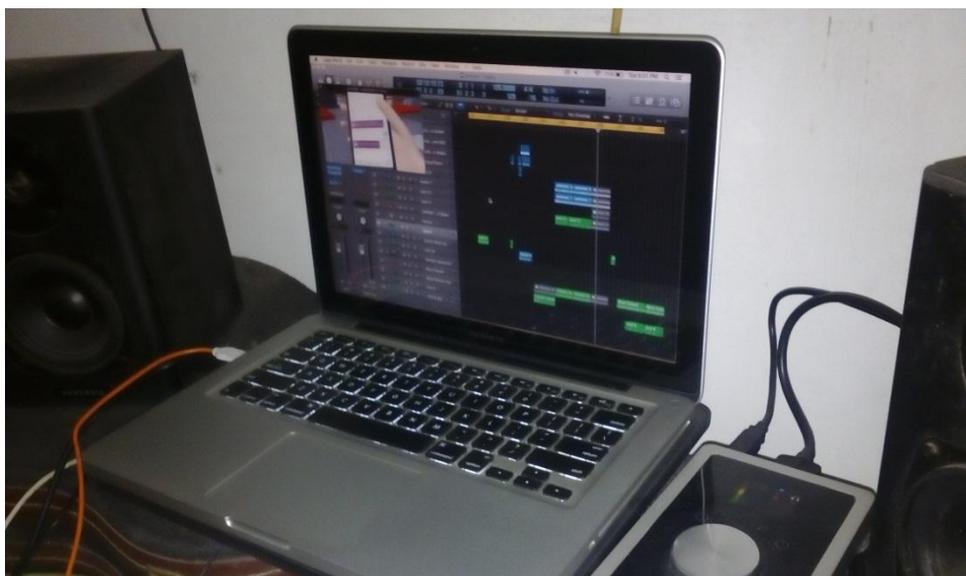
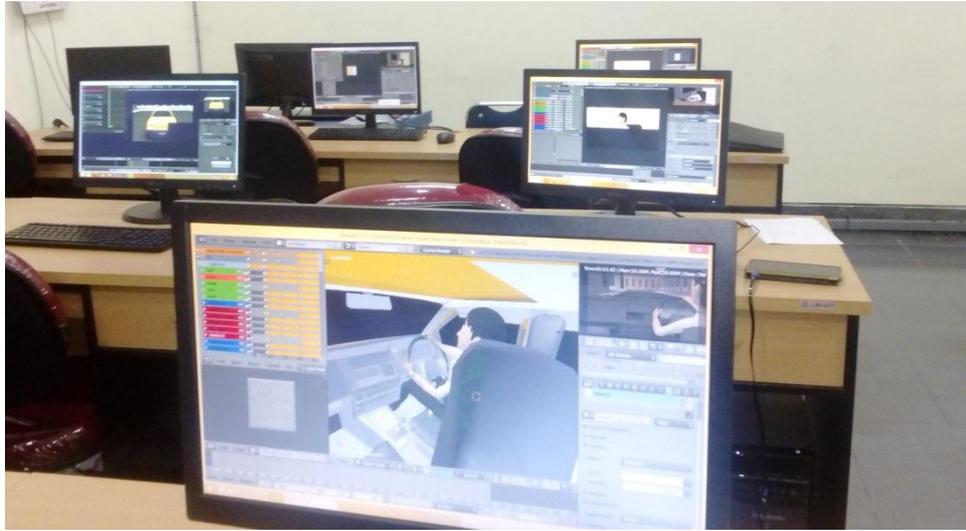


3. Mug



E. Dokumentasi





CURRICULUM VITAE

Biodata Pribadi

Nama : Ahmad Zainuri
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Tempat Tanggal Lahir : Grobogan, 02 Mei 1994
Kebangsaan : Indonesia
Status : Belum Menikah
Agama : Islam
Alamat : Ds. Tinanding RT 02/01
Godong, Grobogan, Purwodadi, Jawa Tengah
E-mail : akashiro1945@gmail.com



Riwayat Pendidikan

SD : SD Tinanding (2000 - 2006)
SMP : SMPN 1 Kebonagung (2007 - 2009)
SMK : SMK Yasiha Gubug (2010)
SMKN 4 Semarang (2011 - 2013)
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia, Fakultas Seni Media Rekam
Program Studi D-3 Animasi (2013 - 2017)

Pengalaman Organisasi

1. PASKIBRAKA BELA NEGARA SMKN 4 SEMARANG
2. OSIS SMKN 4 SEMARANG