

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Karya Tugas Akhir “*Upload*” adalah karya animasi 2D yang menggambarkan bagaimana keseharian generasi kini yang terikat akan teknologi untuk menunjang kesehariannya. Bagaimana kita juga kita harus sekreatif mungkin dalam memecahkan masalah yang kita hadapi, karena kita tidak dapat sepenuhnya menggantungkan semua hal kepada teknologi. Seperti dalam pembuatan karya animasi ini, kita juga tidak dapat sepenuhnya bergantung pada teknologi untuk menciptakan pendukung, karena di dalamnya kreatifitas dan rasa dari manusia itu sendiri adalah inti dalam menciptakan sebuah karya yang baik.

Dalam proses pembuatan karya ini, menentukan bagaimana dan konflik apa yang harus dituangkan dalam alur ceritanya menjadi sesuatu yang cukup menantang. Awalnya banyak konflik yang terjadi namun setelah semua *cut-cut* nya disatukan banyak terlihat bahwa banyak konflik dan *scene* terkesan kurang terhubung sehingga harus ditata ulang agar menjadi kesatuan cerita yang runtun dan padat.

Pada pengerjaannya tidak banyak kendala teknik yang ditemukan. Karena dirasa animasi ini sangatlah simpel dan mudah secara teknik. Dan dari pengalaman inilah muncul kesimpulan bahwa menciptakan sebuah animasi itu tidak sesulit yang dibayangkan. Animasi tidak selamanya membutuhkan kemampuan gambar atau dukungan teknologi yang mumpuni. Yang paling penting adalah kreatifitas dan kemauan yang kita miliki untuk dapat memanfaatkan semua sumberdaya dari diri dan lingkungan kita.

B. Saran

1. Ide dan keratifitas dalam cerita sebuah karya animasi hendaknya menjadi sebuah perhatian utama dalam membuat karya animasi
2. Mencari acuan karya sebanyak mungkin untuk mendapatkan sebuah ide bagus
3. Penerapan dan pemanfaatan dalam menejemen waktu harus diterapkan sedisiplin mungkin untuk menghindari kesalahan mengingat terbatasnya waktu yang ditentukan.
4. Animasi adalah sebuah produk budaya. Karena itu, sebuah karya animasi yang tercipta hendaklah memiliki dasar alasan serta latar belakang.



DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

Williams, Richard. 2002. *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animator*. London: Faber & Faber

Gunawan, Bambi Bambang. 2013. *Nganimasi Bersaama Mas Be!*. Jakarta: Elex Media Komputindo

E-book:

Moreno, Laura. 2014. *The Creation Process of 2D Animated Movies*. Diakses pada 10 Februari 2017 dari <https://www.scribd.com/>

Meroz, Morr. 2014. *A Step by Step Guide to Animatton Filmaking: Making an Animated Shord*. morr@bloopanimation.com. Diakses pada 10 Februari 2017 dari www.bloopanimation.com

Sumber Internet:

Anonim. 2016. *What is the Difference between 3D and 2D Animation ?*. <https://www.dbswebsite.com/blog/2010/01/29/what-is-the-difference-between-3d-and-2d-animation/>. Tanggal akses 9 Febuari 2017

Rohmattullah. *Sejarah Internet & Perkembangan Internet lengkap*. <http://rohmatullah.blogspot.co.id/2013/10/sejarah-internet-perkembangan-internet.html>. Tanggal akses 16 Mei 2017.

- Rauf, Utami Masrura. Impresionisme.
<http://utamimasrura.blogspot.co.id/p/impresionisme.html>. Tanggal akses 16 Mei 2017.
- Muhammad, Macky . *12 Principles of Animation*.
<http://blendertutorial.blogspot.sg/2016/05/12-principles-of-animation.html>
Tanggal akses 9 April 2017.
- Youtube. 2012. *Short Animation –ALARM-*.
<https://www.youtube.com/watch?v=ROipDjNYK4k>. 27Februari 2012
Tanggal akses 9 September 2016.
- Vimeo. 2015. *Fears*.<https://vimeo.com/126060304>. 26 April 2015Tanggal akses 15Februari2017.
- Sparrow, Joe. 2016. *Get in the Fucking Robot Shnji*.
<http://joe-sparrow.tumblr.com>, Tanggal akses 9 September 2016.
- Metlukh, Nata. 2016. Nata Metlukh.
<http://notofagus.tumblr.com>, Tanggal akses 15 Februari 2017.
- Detik.net. 2013. Mengenal Teknik Lightning Low-key & High-key
<https://inet.detik.com/fotostop-news/d-2228839/mengenal-teknik-lighting-low-key--high-key>. Tanggal akses 22 Juli 2017.
- Rabiger, Michael. *Directing – Shot Size and Selection*.
<http://www.masteringfilm.com/directing-shot-size-and-selection>. Tanggal akses 22 Juli 2017.

- Adrian, Riezky. *Kamera Angle*.
<https://yahadramaut.wordpress.com/2013/02/25/kamera-angle/>. Tanggal akses 22 Juli 2017.
- Roe, Chris. 2016. *Lightning for a Mood: Making the Most of Key, Color and Contrast*.
<https://blog.pond5.com/7776-lighting-for-a-mood-making-the-most-of-key-color-and-contrast/>. Tanggal akses 22 Juli 2017.
- Learnanoutfilm.com. 2014. *Shot Size*
<http://learnaboutfilm.com/film-language/picture/shotsize/>. Tanggal akses 22 Juli 2017.
- Cambridgeincolour.com. *Camera Histograms: Tones & Contrast*.
<http://www.cambridgeincolour.com/tutorials/histograms1.htm>. Tanggal akses 22 Juli 2017.
- Fusco, John. 2016. *Watch: The Psychology of color in Film*.
<http://nofilmschool.com/2016/06/watch-psychology-color-film>. Tanggal akses 22 Juli 2017.
- Pennsylvania State University. *Storyboarding*
<https://mediacommons.psu.edu/2017/02/13/storyboarding/>. Tanggal akses 22 Juli 2017
- Arizona State University. *Basic of Video Shooting*.
<https://www.asu.edu/alti/lflab/tutorials/video/basics/types.htm>. Tanggal akses 23 Juli 2017.
- Renee, V. 2015. *Should You Use Dutch Angles in Your Film? (Answer: Yes, But..)*
<http://nofilmschool.com/2015/09/should-you-use-dutch-angles-films-yes-but>. Tanggal akses 23 Juli 2017.