

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Karya tugas akhir Penciptaan Film Animasi 3D “Ya Sasar Ro Abyab” menyajikan visualisasi berupa animasi 3 dimensi. Berkisah tentang anak perempuan yang tidak dapat mengendalikan dirinya sendiri ketika ada ulat yang jatuh di kepalanya, karena rasa jijik dengan ulat tersebut, maka dia menginjak-injak ulat tersebut hingga akhirnya dia terjatuh di gua. Di dalam gua tersebut dia dikejar-kejar oleh Suanggi hingga pingsan. Namun semua itu hanyalah mimpi dari apa yang dia lihat ketika melamun menatap tebing ketika berada di atas pohon. Dia hanya terjatuh pingsan dalam lubang yang besar akibat perbuatannya sendiri.

Dalam penciptaan karya animasi 3 dimensi “Ya Sasar Ro Abyab”, berbagai hal harus dipersiapkan, mulai dari keahlian, konsep cerita serta hasil riset yang matang untuk mendukung maksud yang akan disampaikan dalam karya tersebut.

Banyak faktor yang menjadi kendala dalam pembuatan karya “Ya Sasar Ro Abyab”. Namun semua itu dapat diatasi dengan baik melalui berbagai percobaan yang memakan waktu serta pembelajaran secara teknis dengan baik hingga pengurangan kualitas *texture* yang seharusnya menjadi pendukung dari karya tersebut

Animasi “Ya Sasar Ro Abyab” memberikan sedikit gambaran beberapa hal yang kurang diketahui dari daerah Papua karena kurangnya informasi dari daerah tersebut.

B. Saran

Penciptaan karya animasi tiga dimensi “Ya Sasar Ro Abyab” memberikan beberapa saran positif setelah karya terwujud. Terutama ditujukan kepada para pembaca yang memiliki rencana untuk membuat karya sejenis. Berikut beberapa saran yang memiliki nilai positif untuk dapat diterapkan:

1. Carilah referensi sebanyak-banyaknya guna memperkaya konsep cerita yang akan dibuat.

2. Memiliki landasan yang kuat dibalik *visual* yang ditampilkan itu penting guna memberikan pesan kepada penonton.
3. Pahami berbagai kemampuan teknis agar nantinya dapat dikerjakan tanpa bantuan orang lain.
4. Jangan malu untuk bertanya tentang kekurangan yang ada dalam karya yang telah dikerjakan.
5. Pahami berbagai kendala yang dialami ketika akan mengerjakan animasi 3 dimensi.



DAFTAR PUSTAKA

- Acocella, J. R, dan J. F Calhoun. Psikologi tentang Penyesuaian dan Hubungan Kemanusiaan. Semarang: IKIP Semarang, 1990.
- A.L Flassy, Don, *Refleksi Seni Rupa Di Tanah Papua*. Biak: Sebuah kerja Inventarisasi dan Teladan, 2003.
- Chaplin. JP, *Kamus Lengkap Psikologi*. Cetakan Keenam. Penerjemah: Kartiko, K. Jakarta. PT. Raja Grafiika Persada Rajawali Pers, 2002.
- Covey, Stephen. “*The 90/10 Principles Power Point*”. <https://slideshare.net>, sabtu, 10 Januari, 2018 . 02.15 WIB.
- Freud, Sigmund, *Interpretation of Dream*, 1899.
- Lazarus, R. *Pattern of Adjustment*. New York: McGraw Hill, 1976.
- Lowenberg, Lauri. *Dream On It; Unlock your Dreams, change your Life*. New York: St. Martin’s Press, 2011.
- Thomas, Frank and Ollie Johnston, *Disney Animation- The Illusion of Life*. New York: Abbeville Press, 1981.

Wawancara

Alberto Wanma, mahasiswa ISI jurusan Seni Murni asal Biak Papua,
3 Maret 2017.