

BAB VI

PENUTUP

Demikian dari pembuatan Film animasi 2D “*Sweet Coffee for Office Boy*” dengan teknik *frame by frame* menggunakan pengambilan gambar, metode ini dibuat untuk mencapai yang besar kepada penonton yang diharapkan mampu membangkitkan kesadaran penonton akan sungguh berharganya dalam kehidupan yang mereka bisa lihat dan juga bisa untuk menghibur bagi penonton.

1. Kesimpulan

Tujuan dari pembuatan film animasi 2D “*Sweet Coffee for Office Boy*” adalah mengambil dari tema *Slice of life* yang menceritakan seorang Office Boy yang menghadirkan resep kopi. Di dalam profesi tersebut sangat mempengaruhi keberhasilan suatu kantor, contohnya membantu setiap karyawan untuk membantu memberikan surat kepada setiap karyawan. Membantu merapikan ruang kantor. Untuk dijadikan sebuah film animasi 2D dengan berbagai genre yang diharapkan untuk film animasi dan menambah wawasan dan minat penikmat film terhadap dalam cerita ini.

2. Saran

Berdasarkan apa yang telah tertuang dalam laporan tugas akhir dengan film animasi 2D tanpa berdialog “*Sweet Coffee for Office Boy*”, perlu kiranya penulis memberikan saran kepada pihak tahap penentuan ide, perencanaan, dan pemodelan. Saran yang dapat penulis memberikan yang baik dalam teknis penulisan maupun esensi dari isi laporan pra tugas akhir sebagai tahap perencanaan, antara lain:

- a) Dalam pemilihan judul, harus terlebih dahulu mempertimbangkan fenomena serta isu terjadi di tengah masyarakat. Lain daripada itu, pemilihan judul juga

mempertimbangkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, tujuan dan manfaat dari perancangan tersebut lebih dirasakan.

- b) Pemilihan tema sebisa mungkin disesuaikan dengan objek perancangan. Meskipun semua tema dapat diterapkan pada objek apapun, namun kedekatan tema dengan objek akan memperkuat dan memperdalam analisis.
- c) Dalam tahap penentuan ide, perlu kiranya dipilah ide-ide yang terpenting dan mendukung proses perancangan, bukan hanya data yang berhubungan dengan objek perancangan.
- d) Dalam tahap pemodelan perdalam pada tiap hirarkinya, untuk mendapatkan prinsip-prinsip model desain karakter dari kajian sebuah animasi, sehingga prinsip-prinsip tersebut dapat digunakan sebagai alat membaca dari data yang telah didapat dalam proses analisis.

Penulis berharap saran-saran diatas dapat mendukung penulisan laporan tugas akhir. Tidak berhenti sampai disini, pengembangan penulisan laporan untuk mendukung keberhasilan dalam perancangan film animasi juga sangat diharapkan, sehingga meningkatkan pendidikan di dunia animasi di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya* Andi Offset. Yogyakarta.

Bustaman. 2001. *Pengertian Animasi*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.

Hamni, 2013. *Potensi Pengembangan Teknologi Proses Produksi Kopi Lampung*. Jurnal Mechanical, Volume 4, nomor 1.

Hidayatullah, P., Akbar, M.A. dan Rahim, Z. (2011). *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung: Informatika.

Indrawati, dan Wawan setiawan, (2009). *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan Guru SD*. Jakarta. P4TK.

Munir, (2013). *MULTIMEDIA dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Najiyati, S., dan Danarti, 1997. *Budidaya Kopi dan Pengolahan Pasca Panen*. Jakarta: Penebar Swadaya.

Rahardjo, P., 2012. *Panduan Budidaya dan Pengolahan Kopi Arabika dan Robusta*. Jakarta: Penebar Swadaya.

Ria, J.H., dan Djumidi, 2000. *Inventaris Tanaman Obat Indonesia (I) Jilid I*. Jakarta: Departemen Kesehatan dan Kesejahteraan Sosial Republik Indonesia Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan. Halaman 75-76.

Vaughan, T. 2004. *Multimedia Making It Work*. Edisi ke-6. McGraw-Hill Companies. New York

Laman:

<https://dianisa.com/pengertian-adobe-after-effects/>

<https://ilmunesia.com/pengertian-dan-sejarah-sony-vegas-pro/>

<https://dianisa.com/pengertian-adobe-animate/>

<https://konveksi.co/wp-content/uploads/2020/02/desain-kemeja-011.jpg>

<https://sintesakonveksi.com/wp-content/uploads/2021/01/desain-kemeja-00.jpg>

<https://64.media.tumblr.com/0e5b55fc2f19568baff497dfa490e500/ce35098028b52794-9e/s400x600/f94c7c1652f23b522ba7b9625ee4729e789dc5b7.gif>

https://s1.bukalapak.com/bukalapak-kontenz-production/content_attachments/53816/original/shutterstock_1512611969.jpg

<https://www.youtube.com/watch?v=ibK4NICPEFA>

