

PENUTUP

Demikian dari pembuatan Film animasi 2D “Distraksi” menggunakan teknik *digital drawing*. Metode ini dibuat untuk mencapai antusiasme yang besar kepada penonton sehingga diharapkan mampu membangkitkan kesadaran kepada audiens tentang distraksi.

1. Kesimpulan

Berdasarkan kesimpulan laporan yang telah ditulis, berikut adalah kesimpulan yang bisa diambil dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir film animasi berjudul “Distraksi”.

1. Penciptaan film animasi “Distraksi” dikerjakan dengan durasi 5 menit 1 detik. Jumlah shot keseluruhan ialah 61 *shot*, dengan *format HDTV 1920x1080 px 15 fps (frame per second)*. Durasi pengerjaan film memakan waktu 1,5 bulan.
2. Diharap tersampainya pesan moral film “Distraksi” kepada audiens-audiens yang menonton film ini sesuai tujuan dari tujuan yang dituliskan.
3. Penciptaan film animasi “Distraksi” telah diciptakan sesuai dengan konsep atau tema *Slice of life*. Film animasi ini berkonsep berdasarkan pengalaman pribadi penulis. 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 “Distraksi”, 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:

- 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.

- 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.

- Dalam tahap penentuan ide, perlu kiranya dipilah ide-ide yang terpenting dan mendukung proses perancangan, bukan hanya data yang berhubungan dengan objek perancangan

- Dalam tahap pemodelan 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.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Ananda Maulana Ilhami, 2018 “Ya Allah Aku Bisa sehebat mereka”. Bojonggenteng : CV Jejak.
- Aluysius Maria Ardi Handojoseno, SJ. 2017 “Aku Terkoneksi Maka Aku Ada Perspektif Pedagogi Berbasis Koneksi di Era Digital”. Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma Kampus 2 Mrican.
- Francine Jay. 2019 “Seni Membuat Hidup Jadi Lebih Ringan”. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- M. Afifudin Alfarisi, 2019 “TERAPI KONSENTRASI: Berdamai Dengan Distraksi”. Bogor : GUEPEDIA.
- Ibiz Fernandez, 2002 “*Macromedia Flash Animation & Cartooning A Creative Guide*”. Pennsylvania State University : McGraw-Hill/Osborn.
- Tonni Limbong, 2020 “*Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*”. Medan : Yayasan Kita Menulis.

Laman:

- <https://99designs.com/blog/tips/the-7-step-guide-to-understanding-color-theory/>
- <https://frames-per-second.appspot.com/>
- https://www.houzz.com/photos/girl-kids-study-room-ideas-phbr2-bp~t_24653~a_13-387--51-393?pg=4