

I. PENUTUP

A. Kesimpulan

Animasi yang dibuat berupa merupakan *Sosial Campign* karena mengajak untuk menabung dari usia remaja hingga usia pekerja. Pembuatan animasi dalam karya berupa tidak hanya disebabkan oleh animasi yang digemari oleh masyarakat, namun pemilihan animasi juga dipengaruhi sebagai bidang yang dikuasai oleh berupa selama mengenyam pendidikan dibidang senirupa. Pemilihan materi menabung oleh penulis juga dipengaruhi oleh permasalahan internal yang sedang terjadi dalam kehidupan penulis dan berharapnya suatu perubahan pada diri sendiri.

Permasalahan finansial yang timbul dimulai dari ketidaktahuan penulis tentang pentingnya suatu kegiatan dasar yang menjadi pondasi keuangan yaitu kegiatan menabung yang seharusnya telah dimulai sejak dini. Namun seiring dengan kegiatan observasi sebagai langkah awal, menyadarkan penulis bahwa tidak hanya dirinya yang mengalami permasalahan yang sama, hal tersebut juga dapat terjadi kepada orang lain dengan latar belakang dan umur yang berbeda, tidak peduli remaja atau orang tua, permasalahan tentang kurangnya pengetahuan menabung dapat dialami oleh siapapun hanya saja tidak menyadari atau malu mengakuinya, karena tidak pandai menabung dianggap *aib*.

Proses pembuatan animasi memanfaatkan beberapa software yang memiliki fungsi masing-masing dalam pembuatan animasi secara utuh

keseluruhan. Seiring perkembangannya terdapat banyak *software* yang dapat digunakan dalam pembuatan animasi baik berbayar ataupun gratis tergantung pada kebutuhan dan tujuan pembuatan animasi. Namun, pada karya animasi 2D ini perupa menggunakan *Software Adobe* yaitu *Adobe Illustration Pro CC 2017*, *Adobe Premiere Pro CC 2017*, *Adobe After Effect Pro CC 2017*, dan *Adobe Photoshop Pro CC 2017*. Aplikasi *Software* yang digunakan memiliki masing-masing fungsi, misalnya editing ilustrasi pada *Adobe Illustration*, Untuk editing animasi bisa dilakukan di *Adobe After Effect*, pemberian musik, suara dan *cutting* pada *Adobe Premiere* dan editing gambar ilustrasi dengan efek dapat dibuat pada *Adobe Photoshop*.

B. Saran

Setelah berlangsungnya pameran Tugas Akhir 109 yang berjudul “*Preview*”, terdapat banyak pendapat banyak tanggapan terhadap Animasi 2 Dimensi yang dibuat oleh perupa dari masyarakat. Adapun saran yang diberikan oleh pengunjung antara lain permainan efek suara masih perlu diperbaiki, tipografi harusnya diperbanyak agar informasi tidak tergantung pada suara dubbing pada animasi.

Saran yang diberikan oleh pihak ahli pada proses sidang Penciptaan Karya Seni Rupa antara lain adalah permainan efek suara perlu untuk diperbaiki agar permainan efek suara pada komponen animasi akan terdengar lebih serasi dan desain pada *cover* tampilan produk harus mencirikan sebuah semangat yang dapat mengunggah serta mengajak seseorang untuk tertarik untuk menabung

karena animasi 2D ini merupakan sebuah kampanye, sedangkan penyebaran video animasi 2D cukup dengan memakai media sosial seperti *Youtube* dan *Instagram* dan tidak dijual karena produk yang ditawarkan merupakan kampanye sosial.

Setelah mengalami proses pembuatan animasi perupa mengalami kesulitan perihal alat yang digunakan yaitu laptop. Maka dari itu, perupa sangat menyarankan untuk menggunakan laptop yang memiliki *RAM* yang tinggi minimal 8G, Grafic 2G, minimal Internal Core i5, ROM Hardisk lebih baik diganti menjadi SSD agar dapat membuat animasi dengan baik.