

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari Tugas Akhir dengan judul Rancang Bangun Interaktif *Company Profile* “Lily’s Pie” yang Berbasis Animasi:

1. Perancangan interaktif “Lily’s Pie” ini efektif karena sesuai dengan konsep yang diambil sebelumnya yaitu konsep *sweety*. Konsep *sweety* ini diambil dari data-data yang diperoleh dari perusahaan.
2. Dalam membangun *company profile* interaktif “Lily’s Pie” juga sesuai dengan perancangan dimana. Sedangkan warna yang diambil sesuai dengan teori warna dari Shigenobu Kobayashi yang memiliki diagram warna yang bisa menjadi patokan untuk memilih warna. Animasi yang digunakan adalah animasi sederhana dengan gambar vektor.

5.2 Saran-saran

Manfaat dan pengalaman yang diperoleh selama kegiatan rancang bangun *promotion tools* dan interaktif “Lily’s Pie” yang berbasis animasi, mulai dari proses pengumpulan data tentang macam-macam konsumen berdasarkan usia, analisa tentang pentingnya *promotion tools* dalam perusahaan dan juga fungsi dari interaktif *company profile*. Berdasarkan manfaat dan pengalaman tersebut, terdapat beberapa saran yang bersifat membangun dengan harapan agar rekan mahasiswa dapat meningkatkan kegiatan peningkat kreatifitas mahasiswa di masa-masa mendatang serta agar mereka mampu menghargai karya mereka

sendiri dan karya orang lain. Saran-saran tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Dalam merancang sebuah interaktif company profile haruslah mengenal perusahaan terkait lebih dalam agar dapat menemukan kepribadian yang cocok dari perusahaan tersebut, sehingga nantinya akan memunculkan konsep yang sesuai dengan yang diharapkan.
2. Dalam merancang juga diperlukan studi pustaka yang banyak agar menambah inspirasi dan ide.
3. Untuk pembangunan company profile konsep harus tetap terpacu pada perancangan begitu juga dengan desain.
4. Dalam membuat animasi, hendaknya lebih memperhatikan *timing* dan *frame rate* yang digunakan agar lebih terlihat hidup.
5. Apabila telah menguasai tentang *Action Script*, hendaknya memanfaatkan teknik *Action Script* tersebut, karena teknik *Action Script* lebih ringan dan efisien.
6. Dalam proses pra produksi, produksi hingga pasca produksi, hendaknya selalu melakukan manajemen waktu, dan memperhitungkan masalah kompatibilitas dan kemungkinan program mengalami kerusakan (*error*), agar karya multimedia yang dikerjakan bisa selesai tepat waktu.
7. Selalu simpan file yang sudah dikerjakan dalam suatu folder khusus secara rapi dan teratur, agar data tersebut tidak hilang atau terselip. Bila perlu, dapat membuat cadangan copy file projek kita dalam media *portable* (*hardisk*

eksternal, SSD, DVD, dan lain sebagainya) untuk mengantisipasi hilang atau rusaknya data yang terdapat di PC.

8. Dalam proses peningkatan kemampuan serta kreatifitas dalam hal desain atau program interaktif, jangan takut untuk mencoba hal baru, dan jalankan prinsip *Trial and Error*.
9. Untuk menghasilkan karya terbaik, sangat disarankan untuk memanfaatkan peralatan dan bantuan *software* yang ada..
10. Menggunakan *software* yang beraneka ragam akan lebih memudahkan untuk membuat variasi yang mungkin akan dibutuhkan saat membuat sebuah karya multimedia.

STIKOM SURABAYA