



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

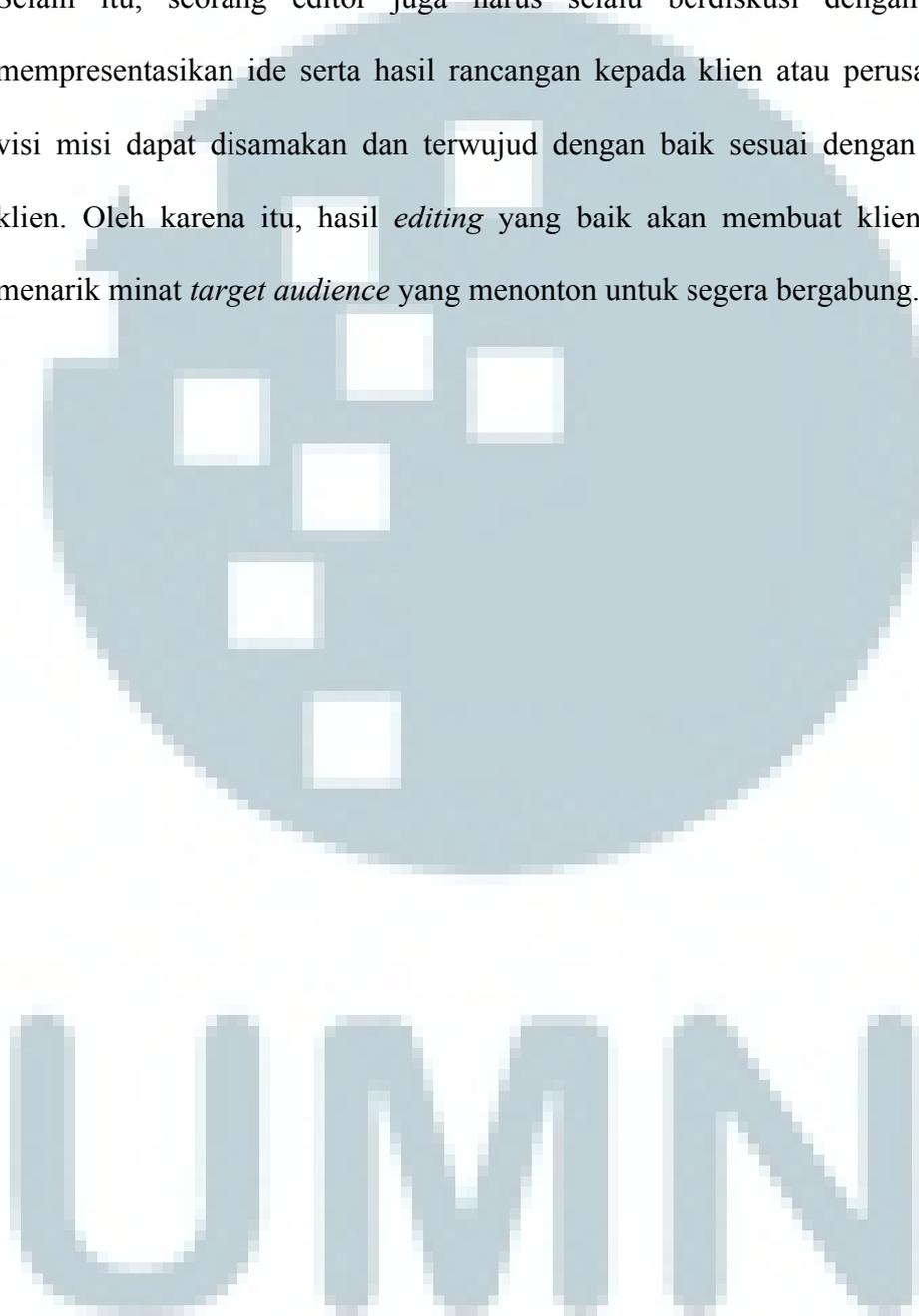
5.1. Kesimpulan

Dalam menganalisa hasil perancangan *motion graphics* dengan konsep *hi-tech*, penulis merumuskan penggunaan elemen garis dan lingkaran dengan kontras warna dan ketebalan yang berbeda sebagai pedoman konsep *hi-tech*. Kemudian penulis juga menemukan bahwa tema *hi-tech* mempunyai ciri khas yaitu minimalis dan sederhana. Melalui pedoman tersebut, penulis dapat merancang *motion graphics* dengan lebih mudah untuk membuat *bumper* dan infografis sehingga informasi tentang UMN dapat disampaikan dengan baik kepada *target audience* yaitu anak remaja. Selain itu, fungsi komposisi visual dan tipografi pada *motion graphics* dalam *video company profile* dapat mempengaruhi anak remaja yang menonton. Oleh karena itu, penulis menyesuaikan fungsi tersebut agar mereka tidak bosan melihat dan membaca informasi yang ditampilkan. Perancangan *motion graphics* dengan konsep *hi-tech* dalam *video company profile* UMN diharapkan menjadi media promosi yang efektif sehingga dapat menarik minat siswa-siswi SMA dan sederajat untuk berkuliah di UMN.

5.2. Saran

Untuk menjadi seorang editor yang baik dalam merancang *motion graphics*, sangat disarankan untuk mencari berbagai referensi gambar maupun video sebagai acuan dan inspirasi, serta menguasai cara menggunakan *software* yang dipakai untuk *editing*. Dengan melihat banyak referensi, editor dapat merancang *motion*

graphics dengan lebih mudah sesuai dengan konsep yang diinginkan dan membuat *video company profile* menjadi terlihat menarik bagi *target audience*. Selain itu, seorang editor juga harus selalu berdiskusi dengan tim dan mempresentasikan ide serta hasil rancangan kepada klien atau perusahaan agar visi misi dapat disamakan dan terwujud dengan baik sesuai dengan keinginan klien. Oleh karena itu, hasil *editing* yang baik akan membuat klien puas dan menarik minat *target audience* yang menonton untuk segera bergabung.



UMN