



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

Melalui karya tugas akhir ini penulis berhasil mengaplikasikan penggunaan animasi 3D dalam pembuatan *video company profile* PT. Indomarco Prismatama yang berdurasi 3 menit 14 detik. *Video company profile* ini nantinya akan digunakan oleh pihak perusahaan sebagai media *training* karyawan baru, terutama dalam bagian pengenalan perusahaan. Dengan penggunaan media *video company profile* ini nantinya diharapkan dapat mengurangi kejenuhan para peserta *training* ketika harus mendengarkan presentasi mengenai perusahaan.

Dalam perancangan *video company profile* dengan menggunakan 3D ini, seorang *motion designer* harus memperhatikan banyak hal, antara lain warna, bentuk asset yang ingin dibuat, serta prinsip animasi yang dapat diaplikasikan ke dalam perancangan. Dari segi warna, seorang *motion designer* harus paham bagaimana mengaplikasikan psikologi dari warna yang akan digunakan ke dalam karya untuk mencapai penggambaran yang ingin dituju melalui suatu warna. Pemilihan warna yang tepat akan membantu dalam mengangkat *mood* dan perhatian dari *audiens* untuk menyaksikan video. Sedangkan pemilihan warna yang salah akan membuat *audiens* akan bertanya – tanya dan kehilangan fokus terhadap konten yang sebenarnya ingin kita sampaikan melalui video.

Tidak lupa juga dalam perancangan *video company profile* dengan menggunakan 3D ini prinsip animasi harus diperhatikan. Walaupun tidak semua

prinsip animasi diaplikasikan, namun dengan mengaplikasikan prinsip animasi seorang *motion designer* dapat membuat animasi dalam sebuah motion graphic menjadi lebih hidup dan tidak monoton.

5.2. Saran

Berdasarkan pengalaman yang penulis dapatkan dalam perancangan karya tugas akhir ini. Maka penulis dapat memberikan saran kepada pembaca sebagai berikut:

1. Banyak menyaksikan referensi video *company profile* baik itu buatan local ataupun dari luar negeri. Terkadang kita dapat menemukan hal – hal baru yang menarik. Selain itu hal ini juga dapat membantu kita ketika sedang *stuck*.
2. Perbanyak riset tulisan dan referensi gambar. Semakin banyak referensi yang kita miliki, maka akan semakin mudah bagi kita untuk merancang suatu video *motion graphic*.
3. Carilah referensi teori sebanyak mungkin untuk membantu perancangan.

U
M
M
N