



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

Penulis mengambil kesimpulan bahwa penerapan visual *motion graphic* yang sesuai untuk video *profile* prodi arsitektur UMN adalah berdasarkan ketertarikan target *audience* terhadap warna, karakter dan *typography* di dalam *motion graphic*. Hal itu penulis dapatkan melalui riset penelitian FGD yang dilakukan terhadap dua kelompok dari SMA Anderson School dan SMA Stella Maris BSD. Warna menjadi penting bagi remaja SMA berusia 15-18 tahun karena warna yang terlihat *colorful*, dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi mereka, dibandingkan dengan warna yang monoton. Lalu menurut mereka, penambahan objek berupa karakter menjadi penting karena karakter merupakan penyampaian bahasa tubuh yang paling mudah dipahami. Begitu juga agar rangkaian cerita di dalam video dapat dijelaskan secara detail, dibutuhkan juga unsur *typography* agar penonton lebih mudah memahaminya.

5.2. Saran

Berdasarkan pengalaman yang didapatkan oleh penulis selama proses penerapan visual *motion graphic* untuk video *profile* prodi arsitektur UMN, penulis dapat memberikan saran kepada pembaca yang ingin menjadi *creative director* di dalam pembuatan suatu karya. Berikut 3 saran yang dapat diberikan oleh penulis:

1. Saran bagi orang lain, jika ada yang berkeinginan untuk membuat video *profile*, hal yang perlu diketahui adalah target *audience*, seperti remaja berusia 15-18

tahun yang menjadi target penulis dalam melakukan penelitian ini. Lalu ada baiknya jika setiap video *profile* yang ingin dibuat khususnya untuk remaja, terlebih dahulu melakukan riset karena perkembangan zaman sekarang ini membawa perubahan dengan sangat cepat. Hal yang ditakutkan adalah belum tentu nantinya video *profile* dengan konsep *motion graphic*, akan tetap menarik perhatian *audience* beberapa tahun ke depan.

2. Saran bagi penulis, dalam proses pembuatan video *profile* terutama sebagai *creative director*, agar lebih mendalami setiap keinginan yang diberikan oleh klien. Tujuannya agar klien puas dengan pelayanan yang diberikan oleh *creative director* beserta tim produksi. Bila klien tersebut tidak dapat memberikan suatu ide, maka tugas tim produksi adalah menjadi konsultan yang dapat memberikan solusi dalam proses pembuatan video *profile* tersebut. Hal yang terpenting adalah dapat menjalin komunikasi antara pihak satu sama lain dalam proses produksi video *profile*.
3. Bagi Universitas, video *profile* merupakan suatu media yang baik dalam melakukan promosi. Hal ini merupakan cara yang baik untuk memberikan suatu informasi kepada masyarakat, agar masyarakat memahami kelebihan dan kualitas dari Universitas tersebut. Terlebih media di zaman ini sangat mudah dijangkau dari usia muda hingga dewasa. Sehingga, penulis menyarankan agar Universitas membuat sebuah video *profile*.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA