



### **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 pengerjaan tugas akhir ini, dari awal pembuatan hingga selesai, terdapat beberapa kesimpulan yang dapat diambil, sebagai berikut:

1. Motion Graphic dapat digunakan sebagai metode untuk menyampaikan sebuah cerita. Selain itu, motion graphic juga dapat digunakan sebagai media display publik karena dapat menyampaikan pesan secara langsung.
2. Penggunaan teknik *Puppet Tool* untuk pergerakan animasi yang lebih halus. Pergerakan yang halus memberi kesan yang lebih menarik serta realistis.
3. Pada prinsip dasar animasi, *Timing* merupakan suatu hal yang penting dimana untuk memberikan identitas kepada animasi tersebut. Setiap adegan animasi berupa gerakan maupun transisi membutuhkan timing yang tepat untuk menunjukkan identitasnya. Timing yang cepat dapat memberi kesan semangat, sedangkan dengan timing yang lambat, akan terasa sedih atau kesal.
4. Tempo *motion graphic* cenderung cepat agar tidak terkesan membosankan.

## 5.2. Saran

1. Mahasiswa yang ingin membuat *motion graphic*, mulailah mencari referensi serta menonton video *motion graphic*. Selain itu, perbanyak juga melihat tutorial untuk mempermudah proses pengerjaan dan juga mendapat tampilan yang lebih baik.
2. Bagi mahasiswa yang ingin mengambil topik sejarah, pilihlah pembahasan yang tidak hanya bermanfaat, tetapi menarik untuk dikerjakan. Tidak hanya itu, pastikan topik yang diambil memiliki banyak sumber sehingga tidak menyulitkan.

UMMN