



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

Selama mengerjakan perancangan, penulis menyimpulkan bahwa dari 10 prinsip *motion design* yang ada, terdapat dua prinsip yang paling banyak diaplikasikan selama pengerjaan karya. Kedua prinsip tersebut adalah *timing* dan *eases (slow in slow out)*. Penulis merasa kedua prinsip ini sangat penting karena mereka menentukan keseluruhan perancangan pergerakan, seperti menentukan waktu yang dibutuhkan untuk pergerakan pada objek, kapan objek ingin digerakan, bagaimana objeknya ingin bergerak, dan lain lainnya. Percepatan dan perlambatan gerakan pada objek dapat menciptakan gerakan yang natural dan apabila *timing* juga dimainkan pada pergerakan, akan menciptakan animasi yang terlihat bervariasi. Selain itu, Naskah untuk *voice-over* mempengaruhi pergerakan karena objek-objek dianimasikan mengikuti kata per kata yang terucap. Dengan kata lain, naskah menjadi acuan dalam pergerakan *motion graphic*.

Selain mengerti tentang prinsip-prinsip *motion design*, diperlukannya kemampuan untuk menganalisa pergerakan, baik pada referensi maupun kehidupan sehari-hari. Untuk membuat animasi tokoh terlihat hidup, diperlukannya analisa referensi atau gerakan dari manusia langsung, begitu juga ketika ingin membuat gerakan tipografi atau barang. Diperlukannya analisa yang mendalam pada referensi yang serupa.

Pematangan semua tahap *pre-production* dalam membuat sebuah *motion graphic* untuk *public service announcement* (PSA) merupakan sebuah keharusan. Informasi (naskah) yang ingin disampaikan dalam sebuah PSA harus singkat, padat dan jelas karena durasi umum pada sebuah PSA hanya sekitar 1-2 menit. Maka dari itu, dibutuhkannya pematangan *animatic storyboard* agar durasi sebuah *motion graphic* PSA dapat diperkirakan.

Tidak ada batasan dalam membuat pergerakan *motion graphic*. Objek dapat dianimasikan secara bebas baik ingin dianimasikan secara vertikal, horizontal, diagonal, memutar, berganti bentuk, dan lain lain. Walaupun tidak ada batasan, objek-objek yang dianimasikan harus dapat dikendalikan sesuai dengan tujuan pesan yang ingin disampaikan.

5.2. Saran

Peneliti selanjutnya yang ingin mengambil topik berkaitan dengan pergerakan *motion graphic*, sebaiknya memikirkan terlebih dahulu bagian pembahasan mana yang membawa dampak pada pesan yang ingin disampaikan. Hal ini bertujuan agar pembahasan yang ditelaah lebih lanjut bermakna, bukan hanya sekedar alasan ketertarikan pada pembahasan tersebut.

Penelitian selanjutnya dengan topik pergerakan *motion graphic*, alangkah baiknya sudah menguasai prinsip-prinsip animasi dan penerapannya juga baik dalam animasi maupun *motion graphic*, untuk memudahkan proses perancangannya. Perbanyak menonton *motion graphic* dan analisa pergerakannya untuk menambah referensi. Selain itu, biasakan untuk lebih peka terhadap pergerakan lingkungan

sekitar termasuk diri sendiri sebagai tambahan referensi agar perancangan yang dibuat menghasilkan gerakan yang natural.

Perbanyak eksperimen dalam merancang sebuah pergerakan untuk menciptakan animasi *motion graphic* yang maksimal. Eksperimen yang gagal merupakan sebuah proses untuk mencapai hasil yang diinginkan. Jangan lupa dengan *voice over* sebagai acuan animasi, agar gerakan dan suara saling berjalan dengan sinkron.

Penelitian ini masih terbilang jauh dari sempurna, banyak kendala yang dihadapi seperti kesulitannya mencari referensi dan literatur yang membahas tentang *motion graphic*. Diharapkannya penelitian ini dapat berguna untuk orang lain yang ingin membahas lebih mendalam tentang topik ini sehingga dapat menciptakan *motion graphic* yang bagus dan memikat audiens.

