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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Penelaahan pada referensi film serta proses analisis dari teori mengenai detil ekspresi dari sudut pandang psikologi dan anatomi telah dilakukan dengan menurunkan pada rangkaian cerita yang menggambarkan pesan perubahan ekspresi negatif menjadi positif setelah mendapatkan stimulus aplikasi Vigor. Pemilihan jenis iklan dengan motion graphic dapat mewakili pesan yang ingin disampaikan kepada penonton dengan detil yang sederhana.

Menyampaikan perubahan ekspresi dengan dukungan warna pada bidang luas telah memberi pesan kuat pada identitas pemilik iklan dan manfaat yang dihasilkan. Karya *motion graphic* untuk Perancangan Tokoh Sebagai Media Promisi pada *Motion Graphic* Vigor Voice telah menampilkan tokoh Yuri yang memperlihatkan pesan ekspresi rasa sakit, cemas, dan senang dalam rangkaian ceritanya. Pesan tersebut diperlihatkan pada perubahan posisi alis, kelopak mata, dan sudut bibir dengan menggunakan *style* yang sederhana sesuai keperluan iklan.

5.2. Saran

Dinamika perubahan ekspresi untuk iklan motion graphic belum banyak digunakan sehingga penulis belum mendapat cukup referensi gambaran pada perancangan garis yang mewakili ekspresi. Proses pengumpulan data melalui penelusuran contoh perlu diperluas untuk mendapatkan pilihan yang lebih spesifik.

Dalam memilih teori pendukung yang merupakan gabungan dari pendekatan anatomi dan psikologi juga perlu analisis lintas materi yang mendukung Batasan masalah yang telah

ditegakkan. Penting untuk memiliki informasi lebih banyak dalam mengembangkan pemahaman mengenai bidang ilmu yang berbeda untuk mendukung proses perancangan iklan *motion graphic*.