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

Dalam merancang transisi pada *motion graphic* berjudul "*Save Our Shark"* berdasarkan hasil dari analisa yang dilakukan oleh penulis mengenai transisi yang dibuat, penulis menyimpulkan dari segi *timing*, transisi digunakan berbagai macam *timing* sesuai kebutuhan dari cerita tersebut, ada yang membutuhkan *timing* 1 detik namun terkesan lama karena mempunyai *spacing* yang cenderung *slow in* dan *slow out*. Namun pada transisi yang digunakan dalam kanal youtube kurzgesagt cenderung menggunakan *timing* yang cukup lama. Dalam pengerjaan merancang transisi *motion graphic* dalam segi *timing*, transisi digunakan sesuai kebutuhan dari animasi dan perpindahan antar *scene* tersebut. dalam hal *shape*, transisi yang penulis buat rata-rata menggunakan geometrical *shape* yang berbentuk lingkaran. Dalam pengerjaan transisi pengubahan aset yang dibuat harus *simetrical* pada waktu perpindahan tersebut dan dibutuhkan *timing* yang didukung dengan pergantian secara tepat pada perpindahan dan perubahan bentuk dari *scene* sebelumnya ke *scene* selanjutnya. Transisi ini cenderung lebih menyatu antar *scene* karena tidak berasa perpindahanya seperti mengalir dan berubah bentuk.

Transisi yang tepat adalah transisi yang dapat diterima oleh audiens membuat karya menjadi lebih interaktif dan menarik terhadap audiens memperjelas dari konsep dalam *scene* tersebut aspek yang harus diperhatikan

dalam pembuatan transisi adalah mulai dari timing apakah transisi akan berjalan memakan waktu cukup lama atau sangat cepat, dan juga kombinasi antara *timing* dan *spacing* yang akan dilakukan pada transisi tersebut apakah pergerakan pergantian antar *scene* akan cepat di awal atau bisa saja menjadi lambat di akhir, dan setelah itu aspek *shape* sangat penting untuk transisi antar *scene* agar bisa dilakukan secara menarik dan lebih interaktif terhadap karya tersebut.

5.2 Saran

Dalam proses perancangan sebuah transisi *motion graphic* penulis menyarankan bagi peneliti selanjutnya untuk membuat tahapan kerja yang lebih tepat dan *scene* beserta *shot* yang mendukung dalam pembentukan transisi tersebut. dimulai dari membuat *storyboard* untuk bisa melihat gambaran visual dari transisi *motion graphic* yang akan digunakan, mencari referensi berupa transisi *motion graphic* yang lebih beragam dan memang dapat dengan tepat diaplikasikan didalam *motion graphic* yang akan dibuat selanjutnya.

Pemilihan objek yang lebih beragam juga dapat dipertimbangkan untuk penulis selanjutnya. Penulis berharap pada penelitian selanjutnya dapat menggunakan varian aplikasi lain dalam pembuatan *motion graphic* ini, dalam penelitian dan pembuatan karya ini penulis mendapati beberapa kesulitan dalam menemukan referensi karya dan acuan teori dari buku yang sudah ada, penulis memaksimalkan teori yang telah didapat. Baik adanya untuk memperluas dan memperbanyak referensi baik itu dari karya-karya yang sudah ada ataupun dari teori para ahli.

Dalam pembuatan karya ini, penulis kurang begitu mengeksplorasi pengembangan terhadap karakter yang dibuat, pada penelitian berikutnya bisa ditambahkan karakter-karakter yang memang memiliki korelasi dengan topik yang dibahas juga menambahkan beberapa varian ekosistem pada *background motion graphic* yang dibuat nantinya. Memperbanyak referensi tentang karakter bisa memperbanyak kemungkinan karakter yang dapat dipakai dalam video *motion graphic* pula, andaikan penulis berikutnya dapat mengetahui lebih banyak jenis-jenis hiu yang ada, karakter yang bisa dimasukan ke dalam *motion graphic* juga bisa menjadi lebih beragam.

Dalam pencarian data yang akan dipakai, penulis menyarankan banyak melihat referensi video-video yang tersedia baik itu dari narasumber ataupun dari internet. Pengkayaan referensi sangat penting menurut penulis karena merupakan acuan terhadap karya yang akan dibuat, semakin banyak referensi transisi yang dimiliki semakin mudah untuk mengeksplorasi transisi yang dapat dipakai di dalam pembuatan karya *motion graphic* berikutnya.