

BAB IV

SIMPULAN DAN SARAN

4.1 Simpulan

Sebagai *Content Visual Designer* penulis banyak belajar mengenai proses pembuatan video *motion graphic* untuk media pembelajaran. Penulis juga diberikan pengalaman tidak hanya menganimasikan aset yang sudah ada, tapi juga merasakan proses lainnya. Penulis diberi kesempatan untuk merasakan proses pembuatan *storyboard*, pembuatan aset dan juga pewarnaan *storyboard*, *composite* video, menyunting audio, dan juga menulis skenario untuk syuting *live action*. Dari berbagai pengalaman dan ilmu yang telah diberikan, penulis menyadari bahwa ternyata dalam pembuatan suatu konten pembelajaran khususnya video *motion graphic*, banyak hal yang harus diperhatikan. Tidak hanya memperhatikan apakah visualnya terlihat menarik atau artistik, tapi *Content Visual Designer* juga harus memikirkan apakah konten yang dibuat sudah tepat dan fungsional. Hal tersebut menjadi krusial agar proses penyampaian informasi dari video *motion graphic* yang dibuat berhasil tersampaikan kepada para siswa yang menonton. Karena tentunya, setiap video *motion graphic* yang ditujukan untuk media pembelajaran memiliki materi atau informasi yang ingin dicapai kepada para siswa.

Oleh karena itu, peran *Content Visual Designer* dalam pembuatan video *motion graphic* sangat penting. Tidak hanya memvisualisasikan materi *brief* yang diterima menjadi menarik dan bagus secara visual, tapi juga harus mempertimbangkan apakah sudah tepat dan sesuai. Saat melakukan pembuatan video *motion graphic*, baik saat *storyboarding*, pembuatan dan pewarnaan aset, ataupun saat menganimasikannya, sebagai *Content Visual Designer* harus turut mendalami materi yang akan disampaikan. Karena itu, keterbukaan dan kerelaan untuk mempelajari dan mendalami ilmu serta materi baru menjadi penting. Meskipun tidak sampai ahli, namun setidaknya saat membuat harus memperbanyak riset, referensi, dan juga berkomunikasi dengan pemilik *brief*. Ketika seorang *Content Visual Designer* mengerti materi apa yang akan disampaikan, maka visualisasi akan

jauh lebih mudah dan lebih tepat. Karena setiap konten pembelajaran, ketepatan informasi sangat diperhitungkan.

Selain itu, penulis juga mendapati bahwa komunikasi dan koordinasi menjadi sangat krusial dan memiliki peran penting dalam kelancaran suatu proyek. Ketika menemukan kendala atau kesulitan, harus segera memberitahu kepada rekan kerja ataupun atasan. Hal ini bertujuan agar kendala atau kesulitan tersebut dapat dipecahkan secara bersama-sama. Selain itu rutin memberikan *update* mengenai progres proyek yang sedang dikerjakan juga penting, agar rekan kerja dan atasan dapat mengetahui sudah sejauh mana proyek tersebut dikerjakan. Lewat koordinasi dan komunikasi, beberapa kendala dan kesulitan yang dihadapi penulis berhasil dilalui.

4.2 Saran

Berikut ini adalah beberapa saran yang penulis ajukan, kepada:

1. PT Stadikel Edukasi Teknologi

PT Stadikel Edukasi Teknologi sudah sangat bagus saat membimbing para mahasiswa pemegang yang belum punya banyak pengalaman. Perusahaan dengan sabar membimbing dan memberikan ruang untuk belajar dan berkembang kepada para mahasiswa pemegang. Selain itu, perusahaan juga rutin memberikan sesi *knowledge sharing* kepada para mahasiswa pemegang. Sesi ini sangat bagus dan membantu meningkatkan kemampuan dan menambah ilmu baru kepada para pemegang. Pendekatan kepada para mahasiswa pemegang juga sudah sangat bagus dan membuat para pemegang menjadi lebih terbuka dan produktif.

Namun, karena cukup banyak produk yang dihasilkan adalah video animasi *motion graphic*, penulis menyarankan untuk memisahkan lingkup kerja antara *graphic designer* dengan *motion graphic artist* atau 2D Animator. Karena menurut penulis cakupan pekerjaan *Content Visual Designer* masih terlalu luas. Lingkupnya mulai dari desain grafis hingga animasi. Meskipun nantinya pemegang akan difokuskan pada minat dan

bakat para pemegang. Menurut penulis, sebaiknya langsung ditegaskan posisi-posisi tersebut dari awal. Hal ini bertujuan agar fokus kerja lebih spesifik.

2. Universitas Multimedia Nusantara

Penulis merasa mata kuliah elektif *motion graphic* memerlukan kelas lanjutan agar materi yang diajarkan lebih dalam lagi. Melihat perkembangan industri, kebutuhan video *motion graphic* yang berkualitas akan sangat dibutuhkan. Materi yang lebih dalam mengenai *motion graphic* akan membantu para mahasiswa meningkatkan kemampuan teknis untuk memproduksi video, terutama bagi mahasiswa yang arah karirnya ingin menjadi *motion graphic artist*.

3. Mahasiswa yang akan magang

Penulis menyarankan agar mahasiswa yang akan magang untuk menyimak dan mengikuti dengan baik setiap pengumuman dari pihak kampus. Karena tentunya, pada kurikulum yang baru akan ada banyak perubahan dan juga pengumuman penting. Selain itu, pada saat pencarian tempat magang, penulis menyarankan untuk memilih posisi pekerjaan yang diminati mahasiswa. Jika ingin mencoba bergelut di bidang pekerjaan yang lintas disiplin ilmu, usahakan agar lingkup pekerjaan pada posisi yang diinginkan masih beririsan dengan apa yang selama ini dipelajari selama kuliah. Kemudian, pada saat magang, perlu memiliki manajemen waktu yang baik, penulis menyarankan untuk menyeimbangkan antara *work-life* dan juga akademik. Selain itu juga harus menjaga kondisi tubuh agar tetap sehat dan prima. Hal ini dikarenakan durasi magang pada kurikulum baru cukup lama, yaitu 800 jam kerja, atau sekitar 100 hari kerja.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A