

6. KESIMPULAN & SARAN

6.1. Kesimpulan

Setelah melalui proses yang begitu panjang, akhirnya penulis dapat menarik sebuah kesimpulan. Penulis menyimpulkan bahwa dalam proses perancangan *motion graphic* diperlukan tiga tahapan utama, yaitu observasi, pembuatan aset dan pembuatan animasi. Dalam observasi diperlukan kemampuan untuk menganalisa sebuah desain maupun pergerakan. Oleh karena itu, penggunaan teori-teori dasar seperti promosi dan *motion graphic* juga diperlukan untuk merancang *motion graphic*. Hasil analisa yang dilakukan dalam tahap observasi dapat diaplikasikan ke dalam tahap selanjutnya.

Dalam tahap pembuatan aset, penggunaan elemen grafis seperti garis, bentuk, warna dan tekstur sangat penting dan banyak diaplikasikan ke dalam promo *feed 10.10 GF Culinary*. Penulis merasa penggunaan elemen grafis sangat penting karena memiliki peran untuk membuat komposisi dalam *feed* agar terlihat rapi. Selain itu penggunaan elemen grafis di sini juga berguna untuk membuat penyampaian informasi lebih jelas, seperti penggunaan warna yang kontras antara teks dan juga *shape* agar informasi tetap bisa tersampaikan. Kemudian pada tahap pembuatan animasi, terdapat 4 prinsip animasi yang dapat diaplikasikan ke dalam promo *feed 10.10 GF Culinary* ini. Keempat prinsip tersebut adalah *squash and stretch*, *timing*, *staging* dan *slow in and out*. Selain untuk membuat animasi terlihat *natural*, penggunaan prinsip animasi juga berguna untuk memberi *highlight* pada informasi yang kurang tersampaikan pada tahap pembuatan aset.

Penggunaan *squash and stretch* di sini berperan untuk menekankan suatu informasi penting yang ada pada karya ini. *Staging* juga diaplikasikan untuk membantu membuat komposisi yang baik, seperti penempatan setiap elemen agar informasi bisa tersampaikan dengan baik. *Slow in and out* berguna untuk membuat setiap gerakan terlihat *natural* dan halus. *Timing*

juga dimainkan untuk menunjukkan adanya variasi gerakan dan juga bobot sebuah objek, seperti penggunaan *timing* pada tutup kado untuk menunjukkan bobotnya yang ringan. Keterbatasan yang ada dalam proses perancangan ini adalah masalah waktu yang diberikan untuk pembuatan karya serta arahan dari tim *marketing* yang harus dituruti. Hal itu membuat penulis tidak bisa melakukan riset serta eksplorasi pada karya yang lebih jauh lagi.

6.2. Saran

Salah satu solusi untuk mengatasi keterbatasan penulis di atas adalah dengan melakukan riset yang lebih mendalam serta membuat dua versi desain. Di mana yang satu merupakan versi yang sesuai arahan tim *marketing* dan yang satu lagi merupakan versi penulis sendiri. Tujuannya supaya pada saat akhir tim *marketing* bisa membandingkan mana yang lebih baik. Dalam pembuatan promosi penting untuk mengetahui konsep visual yang akan diterapkan, karena seorang *designer* harus paham produk atau jasa apa yang akan ditawarkan sebelum membuat sebuah desain. Hal itu tentunya juga dapat membantu masyarakat untuk mengerti apa yang disampaikan perusahaan dan membuat mereka jadi lebih tertarik dengan produk atau jasa yang ditawarkan. Dalam perancangan *motion graphic* walaupun gerakan adalah unsur utama, tetapi penggunaan warna juga harus lebih diperhatikan lagi, karena warna juga memiliki peran penting sebagai elemen grafis untuk menyampaikan sebuah informasi.