

6. KESIMPULAN

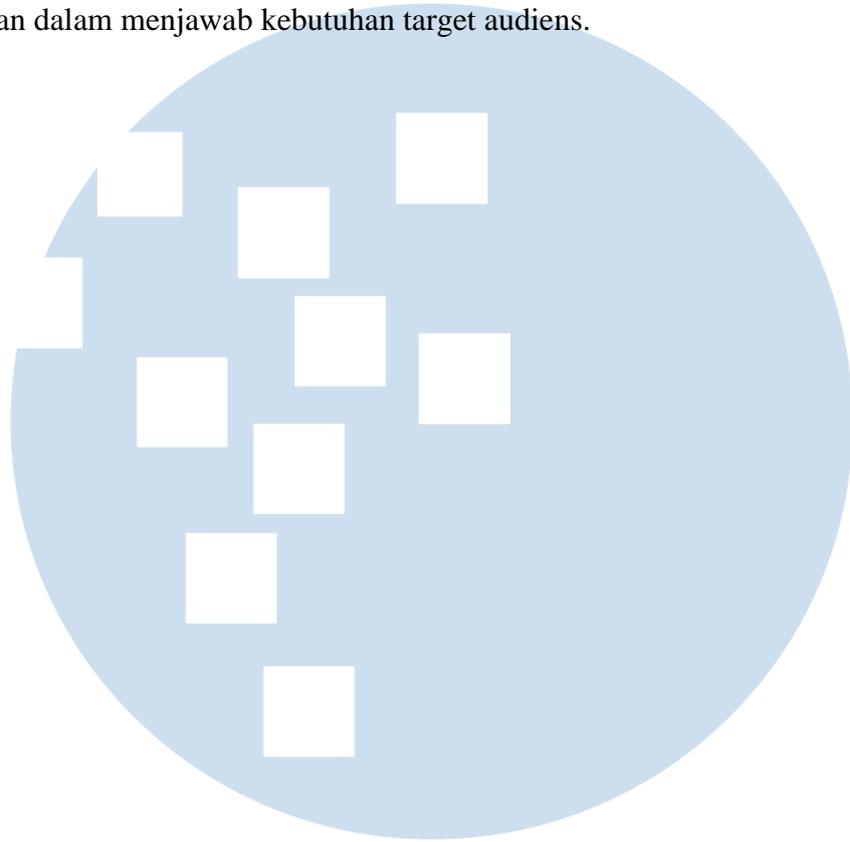
Berdasarkan proses penelitian yang telah dilakukan penulis, penulis menemukan bagaimana perancangan aset *motion graphic* yang tepat untuk *bumper video online service* “*Little Class*”. Perancangan tersebut perlu menggunakan konsep mengenai jiwa petualang dan imajinasi, garis melengkung yang dominan, bentuk geometris lingkaran yang dominan, *vibrant color*, *character design* dengan *chibi style* dan bentuk dasar lingkaran, serta penggunaan *font sans serif*. Perancangan elemen-elemen visual tersebut harus disesuaikan dengan *mood* yang ingin dicapai. Sehingga, apabila perancangan aset desain untuk anak-anak ingin mencapai *mood* yang berbeda, maka sifat-sifat elemen visual dan gaya visualnya pun dapat berbeda.

Selain itu penulis juga menyimpulkan bahwa:

1. Target audiens sangat mempengaruhi elemen-elemen desain, karena audiens memiliki kemampuan kognitif yang berbeda dalam menerima informasi, khususnya anak-anak yang masih mengasah kemampuan membaca dan mengingat.
2. Target audiens akan sangat mempengaruhi proporsi desain karakter. Bahkan, usia anak-anak pun dikelompokkan menjadi beberapa golongan usia, yang memiliki ciri khas dan proporsi desain karakter masing-masing.

Perancangan desain yang ditujukan untuk anak-anak khususnya usia dini perlu terus dikembangkan. Usia tersebut merupakan usia krusial dimana nilai-nilai yang didapat pada masa tersebut akan membentuk kepribadiannya di masa yang akan datang. Setiap media digital yang ingin memberikan edukasi kepada anak-anak perlu melakukan riset mengenai kebutuhan anak-anak, yang terus berubah berdasarkan interaksi mereka dengan perkembangan teknologi. Saran yang dapat penulis berikan kepada peneliti selanjutnya yang mengangkat topik perancangan aset desain adalah peneliti perlu melakukan riset mendalam mengenai topik permasalahan dan target audiens yang akan dituju. Penelitian selanjutnya juga perlu menganalisis respon atau *feedback* dari audiens setelah perancangan selesai.

Dengan demikian, peneliti dapat memvalidasi keefektifan temuan yang mereka dapatkan dalam menjawab kebutuhan target audiens.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA