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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Motion graphic adalah sebuah bagian dari animasi yang sangat luas untuk dieksplor, baik secara teknis ataupun fungsi. Dalam hal ini penulis merasakan bagaimana pengerjaan *motion graphic* tidak terbatas pada satu *software* dan terpaku pada satu teknik saja. Tentunya dari luasnya teknik yang dapat dieksplor, untuk menghasilkan *motion graphic* yang baik prinsip dasar dari desain grafis dan animasi harus diterapkan dengan benar dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Selain itu, dalam proses pembuatan *motion graphic* desainer dituntut untuk dapat mengkombinasikan kebutuhan klien dan inspirasi pribadinya. Jadi prinsip dasar desain dan animasi berperan penting dalam menjembatani klien dan desainer, sebagai suatu aturan baku.

Dalam proses desain, tidak semuanya berlangsung dengan instan dan mudah. Ada tahapan yang harus dilalui, mulai dari perancangan, eksekusi, revisi, dan eksekusi akhir. Begitu juga dengan animasi, untuk menghasilkan animasi yang baik tidak dapat hanya dengan sekali proses, dibutuhkan kesabaran dan fokus dalam membuat suatu gerakan yang hidup.

5.2 Saran

Setelah melewati pengerjaan tugas akhir ini, maka penulis memiliki beberapa saran yaitu:

Pembuatan network package..., Andronikus Glen, FSD UMN, 2012

- Dalam membuat desain, hendaknya perhatikan benar maksud dan tujuan yang ingin dicapai klien. Jangan terlebih dulu berkutat pada ide personal, karena hal tersebut dapat berakibat pada revisi berkepanjangan.
- Dalam membuat desain *storyboard* untuk dipresentasikan ke klien, hendaknya desainer juga telah memikirkan bagaimana desain tersebut dapat dianimasikan. Jika tidak, desainer akan kerepotan sendiri dalam menganimasikan karyanya.
- Dalam membuat *motion graphic* dengan *software* 3D, pada saat proses *compose*, jangan mengaplikasikan efek dari *compositing software* secara mentah ke komposisi. Hal ini akan berakibat pada desain yang terkesan asal. Usahakan membuat segala komponen terlihat menyatu, dalam suatu kesatuan, sehingga tidak terlihat efek tersebut baru saja ditambahkan di *compositing software*.
- Untuk mendapatkan hasil maksimal, sebaiknya teknik yang didapat dari tutorial jangan diaplikasikan mentah ke dalam karya. Akan lebih baik jika seorang desainer mengambil esensi dari teknik tersebut, lalu coba mengembangkannya sesuai dengan kebutuhan desain yang ingin dicapai.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Pembuatan network package..., Andronikus Glen, FSD UMN, 2012