

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Motion graphic adalah salah satu bagian dari ilmu desain komunikasi visual. *Motion graphic* merupakan istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan berbagai solusi yang digunakan oleh para desain grafis profesional untuk menciptakan desain komunikasi yang dinamis dan efektif untuk film, televisi, dan internet (Curran, 2000:3). Shaw (2016:1) dalam “Design for *Motion*: *Motion* Design Techniques & Fundamentals” mengartikan *motion* sebagai bidang yang menggabungkan media gerak (*motion*) dan media grafis. Media gerak melingkupi bidang seperti animasi, film, dan suara. Sedangkan media grafis melingkupi bidang desain grafis, ilustrasi, fotografi, dan melukis. Saul Bass adalah orang yang pertama kali mencoba mengkomunikasikan pesan melalui permainan grafik diawal film pada tahun 1950. Dengan pendekatan simbolis, film yang dibuatnya menyampaikan esensi dan representasi dari seluruh film. Beberapa karyanya adalah *Anatomy of a murder*, *Vertigo*, *Café Fear* dan *The Age of Innocence*. Pada akhir 70-an munculah orang-orang seperti Harry Marks dan Robert Abel yang membantu membawa dinamika *motion* grafis yang dihasilkan dari komputer untuk siaran televisi. Pada awal 1990an sebuah perusahaan bernama Motion Graphics Inc mulai menonjol, perusahaan yang dibangun oleh Jhon Whitney pada tahun 1960.

Selama melaksanakan kegiatan praktik kerja lapangan, penulis mendapatkan tugas untuk membuat *motion graphic* serta terlibat dalam proses *brainstorming* untuk membranding kelurahan Tulusrejo. Proses pengerjaan dilakukan dengan menggunakan *software* Corel Draw dan Adobe After Effects. Sebelum penulis mengerjakan tugas yang diberikan, *Design Leader* akan memberikan *brief* berupa gambaran umum mengenai tugas yang akan dikerjakan. Kemudian penulis akan mengerjakan tugas lalu melalui tahap revisi hingga hasil desain diterima oleh *Design Leader*.

5.2 Saran

Saran yang dapat penulis berikan dalam “Perancangan Motion Graphic Untuk Memenuhi Kebutuhan Utero Indonesia Malang” adalah sebagai berikut.

1) Bagi Perusahaan

- a. Kurangnya komunikasi antara Design Leader dengan peserta praktik kerja lapangan sehingga tugas yang diberikan tidak memiliki kejelasan *deadline* dan target.
- b. Standar Operasional Prosedur Perusahaan yang perlu dievaluasi terutama pada hal hari aktif bekerja, jam aktif bekerja, jam istirahat, serta fasilitas yang kurang memadai seperti kurangnya stopkontak, koneksi internet yang sering terputus.
- c. Perlu adanya evaluasi mengenai beban dan jumlah tugas yang diberikan kepada peserta praktik kerja lapangan. Sehingga tugas yang diberikan dapat diselesaikan dalam jangka waktu yang cukup.

2) Bagi Pembaca

- a. Diharapkan untuk memperbanyak bacaan mengenai desain, *motion graphic* dari sumber-sumber lain sehingga pembaca dapat memperluas pengetahuannya.
- b. Pembaca diharapkan mampu menguasai *software* desain seperti *Adobe Illustrator*, *Adobe After Effect*, *Adobe Photoshop*.
- c. Pembaca yang belum melaksanakan praktik kerja lapangan diharapkan untuk melakukan riset mengenai kredibilitas perusahaan yang akan dituju sebagai tempat magang.

3) Bagi Universitas

- a. Universitas Ma Chung khususnya prodi Desain Komunikasi Visual diharapkan mampu melakukan evaluasi terhadap beberapa perusahaan untuk lokasi magang dan memberikan daftar nama perusahaan yang memiliki kredibilitas kepada semua mahasiswa sebelum melakukan magang.

- b. Universitas Ma Chung khususnya prodi Desain Komunikasi Visual diharapkan mampu mengevaluasi kurikulum mata kuliah dan menyesuaikan dengan perkembangan kebutuhan perusahaan setiap tahunnya.