

BAB IV PENUTUPAN

4.1 Kesimpulan

Proyek ini menggunakan *flat illustration* dengan desain sederhana, menarik, dan mudah dipahami oleh anak-anak untuk menyampaikan pesan dengan jelas. Fleksibilitas dalam penggunaan warna inti company klien, yaitu biru, merah, dan hijau menciptakan nuansa yang menarik dan sportif, lebih cocok untuk menarik perhatian anak-anak dalam iklan motion graphic sekolah olahraga anak-anak. Sebagai seorang *motion designer*, penting untuk mengikuti tren gaya dan jenis ilustrasi yang sedang populer, dengan gaya ilustrasi modern, interaktif, dekoratif, dan bernuansa kartun sangat sesuai untuk audiens anak-anak.

Berdasarkan pengalaman yang penulis dapatkan selama pengerjaan proyek ini, penulis merekomendasikan agar penggunaan gaya ilustrasi flat desain pada motion graphic terus dieksplorasi untuk menghasilkan iklan yang lebih inovatif dan menarik. Selain itu, perlu juga memperhatikan penggunaan teknologi yang lebih canggih untuk meningkatkan kualitas produksi. Dengan demikian, penulis yakin bahwa proyek ini dapat menjadi dasar yang kuat untuk menghasilkan karya yang lebih berkualitas di masa depan.

4.2 Saran

Beberapa saran yang ingin penyusun sampaikan sebagai masukan pengembangan kedepan khususnya bagi motion designer sebagai berikut:

1. Mengikuti seluruh proses pembuatan iklan motion graphic dari naskah sampai post production adalah kewajiban bagi setiap anggota tim. Terutama untuk *motion designer*, karena tugasnya memvisualisasikan ilustrasi dan memastikan pembuatan animasi sesuai dengan visualisasi dari *storyboard* yang dibuat.
2. Tidak ragu untuk menanyakan brief kepada klien, terutama klien luar negeri, karena akan ada banyak perbedaan pemahaman antara klien dan *freelancer*.
3. Dalam proses produksi, *motion designer* harus memperhatikan aspek teknis seperti resolusi, durasi, dan format output agar dapat memenuhi kebutuhan klien dan memaksimalkan pengalaman pengguna.
4. *Motion designer* perlu terus mengasah kemampuan dan memperbarui pengetahuan mereka tentang teknologi terbaru, *software*, dan tren desain untuk dapat menghasilkan karya-karya yang inovatif dan berkelas.
5. Evaluasi secara berkala untuk memastikan proyek berjalan sesuai dengan rencana dan memperbaiki masalah yang muncul secara cepat.
6. Untuk mata kuliah konsentrasi agar dapat menyesuaikan dan mengikuti tren desain animasi terbaru.
7. Untuk kurikulum harapan kedepannya dapat memberikan pemahaman untuk manajemen proyek dan klien.