

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Strategi visual program ini dirancang untuk menarik audiens muda dengan penggunaan bahasa gaul, gaya ilustrasi yang *playful*, visual makanan yang detail, serta warna cerah dan tipografi yang menyenangkan. Elemen-elemen ini bertujuan menciptakan tampilan yang dinamis, mudah diingat, dan mendukung identitas program sebagai tontonan kuliner yang menarik bagi target demografinya. Grafis sendiri berperan penting dalam meningkatkan daya tarik visual, menyampaikan informasi kompleks secara sederhana, dan memperkuat narasi program. Definisi desain grafis ditekankan sebagai proses mental yang diwujudkan melalui visual, mengatur komunikasi visual dengan mempertimbangkan teknologi, efektivitas, dan dampak sosial.

Proses kerja *motion designer* dalam Jajan Skuy melibatkan beberapa tahapan penting. Dimulai dengan peninjauan ulang rekaman untuk memahami alur cerita dan menentukan kebutuhan grafis. Kemudian, aset grafis yang telah disiapkan pada tahap pra-produksi dimasukkan dan disunting. Beberapa aset, seperti *bumper*, *lower third* nama *host*, dan transisi adegan, hanya perlu dimasukkan ke dalam *timeline editing*. Sementara aset lain, seperti *lower third* lokasi, animasi teks, dan informasi harga makanan, memerlukan penyesuaian lebih lanjut agar sesuai dengan konten setiap episode. Tahap terakhir adalah revisi berdasarkan *feedback* dari produser untuk memastikan kualitas dan kesesuaian dengan standar program. Tiga perangkat lunak utama yang digunakan dalam proses ini adalah Adobe Illustrator untuk grafis vektor, Adobe After Effects untuk animasi dan efek visual, dan Adobe Premiere Pro untuk pengeditan video secara keseluruhan.

Konsep *motion graphic* Jajan Skuy didasarkan pada beberapa elemen kunci. Bentuk dan ilustrasinya menggunakan teknik *flat design*

dengan elemen simpel tambahan untuk tampilan yang dinamis. Pemilihan warna didominasi warna cerah dan kontras, diambil dari identitas visual program, dengan tujuan menciptakan kesan ceria, kekinian, ramah, dan terpercaya. Teknik animasi yang digunakan relatif sederhana, mengandalkan parameter transformasi dasar seperti posisi, skala, rotasi, dan *opacity*, disesuaikan dengan gaya *flat design*. Teknik animasi transisi menggunakan animasi garis (*line animation*) dengan elemen visual sederhana untuk tampilan yang *trendy*.

Model komunikasi Berlo, dengan fokus pada elemen-elemen kunci seperti sumber (*source*), pesan (*message*), saluran (*channel*), dan penerima (*receiver*), sangat relevan dalam menganalisis *motion graphic* Jajan Skuy. Dalam konteks ini, Jajan Skuy sebagai sebuah karya *motion graphic* berperan sebagai sumber yang menyampaikan pesan tentang berbagai jajanan dan kuliner menarik kepada khalayak sebagai penerima. Pesan tersebut dikemas melalui visual yang menarik, warna cerah, dan animasi yang dinamis, menciptakan daya tarik yang kuat bagi penonton. Saluran yang digunakan bisa beragam, mulai dari media sosial, platform berbagi video, hingga televisi, memastikan pesan sampai kepada target audiens yang luas. Model Berlo membantu memahami bagaimana setiap elemen dalam Jajan Skuy berkontribusi pada efektivitas komunikasi, mulai dari pemilihan visual yang menarik, penggunaan musik yang sesuai, hingga alur cerita yang mudah dicerna. Dengan memahami keterkaitan ini, pembuat konten dapat merancang *motion graphic* yang tidak hanya menghibur, tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan dan mencapai tujuan komunikasi yang diinginkan.

5.2. Saran

Pada proses pelaksanaan produksi kurang efektifnya waktu dan kurangnya anggota program ini. Ada beberapa faktor seperti cuaca yang kurang bersahabat, sehingga membuat waktu mulur tidak sesuai jadwal.

Selain cuaca yang tidak bersahabat, kurangnya anggota juga menjadi kendala tersendiri sehingga membuat para crew harus mempunyai dua jobdesk. Solusi dari permasalahan ini ialah para crew harus sigap saling membantu dan mengerti satu sama lain. Perihal cuaca yang sering tidak bersahabat, para crew berinisiatif untuk melakukan proses produksi lebih awal agar terhindarnya turun hujan saat proses produksi. Dan pada hasil dari program Jajan Skuy ada beberapa episode yang masih terjadi kesalahan pada suara host dan voice over yang kurang maksimal di bagian volume. Sehingga kedepannya diharapkan bagi pengkarya untuk memperhatikan aspek aspek dalam pembuatan program kuliner berikutnya.

