

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan ini menjadikan *motiongraphics* sebagai media utama dengan dibantu berbagai media pendukung untuk dapat mencapai tujuan. Dalam merancang suatu solusi permasalahan dalam bentuk desain, diperlukan berbagai tahap yang harus dijalani secara linier. Dengan kata lain, tahap-tahap tersebut harus dijalankan berurut dari awal sampai akhir, tidak dapat dilompati ataupun ditunda untuk dikerjakan di akhir.

Identifikasi dan pengumpulan data yang tepat dan cukup adalah hal yang harus, dikarenakan akan sangat membantu dalam proses merancang desain. Hasil solusi akhir akan memiliki kemungkinan tepat sasaran dan fungsional lebih tinggi sejalan dengan tepatnya dan cukupnya data yang dimiliki.

Perancangan *motiongraphics* sebagai sebuah produk tim, memerlukan kerja sama dan ketetapan alur kerja yang kuat. Hal ini dikarenakan produksi tidak hanya dilakukan oleh satu orang, dan secara keseluruhan proses pengerjaan membutuhkan waktu yang lama. Kurangnya prosedur yang baik dan koordinasi yang kurang baik dapat mengakibatkan produksi bermasalah sehingga tidak dapat mencapai tujuan awal. Sebagai kerja tim, perlu diterapkan juga penjadwalan dengan baik agar produksi dapat selesai tepat waktu.

B. Saran

Dalam perancangan *motiongraphics* kedepannya, sebaiknya diberikan perhatian khusus terkait komposisi tim dan alur kerja dalam merancang. Dalam kerja tim, satu individu memengaruhi pekerjaan individu lainnya, baik dalam hal waktu maupun kualitas. Kualitas individu yang dapat bekerja secara bersama dan dapat menghormati tenggat waktu produksi yang diberikan adalah keharusan. Dengan demikian, produksi dapat berjalan beriringan antar individu dalam tim dan dapat mencapai tujuan perancangan tepat waktu.

Sebagai suatu produk yang memakan waktu lama dalam pengerjaannya, adanya alur kerja yang jelas sangat mempermudah proses produksi. Alur kerja dalam hal ini adalah ketetapan-ketetapan apa yang harus diselesaikan terlebih



dahulu sebelum memasuki tahapan selanjutnya, serta adanya komitmen untuk mendapatkan persetujuan dalam setiap tahap sebelum melanjutkan ke proses selanjutnya untuk menghindari kemungkinan perubahan di hal-hal yang bersifat fundamental dan konsep (pra produksi) seperti cerita maupun gaya visual. Dengan demikian proses merancang dapat berjalan dengan sebagaimana mestinya tanpa ada pembuangan waktu dan tenaga untuk hal yang kemudian tidak terpakai.

Meskipun hasil akhir dari produksi ini akan ditempatkan di internet yang memungkinkan penayangan ulang tanpa batas dan darimana saja, namun tetap diperlukan strategi-strategi agar video dapat sampai kepada audiens. Perusahaan AMDK terutama air mineral dewasa ini banyak yang dengan masif mempromosikan produknya dengan dikaitkan dengan isu kesehatan. Hal ini sejalan dengan fakta bahwa air putih adalah salah satu minuman yang sehat tanpa tambahan zat terkandung di dalamnya yang dapat menimbulkan efek negatif pada tubuh. Sebagai bahan edukasi yang netral, sebaiknya perancangan ini dapat tergabung secara fleksibel dalam program-program CSR perusahaan-perusahaan AMDK, sehingga video edukasi dapat menjangkau masyarakat dengan lebih luas sejalan dengan masifnya kegiatan promosi perusahaan-perusahaan AMDK.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Blazer, Liz. 2016. *Animated Storytelling: Simple Steps for Creating Animation & Motion Graphics*. Berkeley, California: Peachpit Press.
- Budi Iman Santoso, Hardinsyah, Parlindungan Siregar, & Sudung O. Pardede. 2012. *Air Bagi Kesehatan*. Jakarta: Centra Communications.
- _____. 2014. *Pentingnya Hidrasi Bagi Anak Usia Sekolah dan Remaja*. Jakarta: Centra Communications.
- Frank Thomas, Ollie Johnson. 1981. *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Walt Disney Productions.
- Gunarsa, Singgih D. 1991. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Jason Lankow, Josh Ritchie, Ross Crooks. 2012. *Infographics: The Power of Visual Storytelling*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdil. 2009. *Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.

Jurnal

- BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN KESEHATAN KEMENTERIAN KESEHATAN RI. 2013. *RISET KESEHATAN DASAR (RISKESDAS) 2013*.
- Guelinckx, I., Iglesia, I., Bottin, J.H. et al. 2015. *Eur J Nutr (2015) 54(Suppl 2): 69. Intake of water and beverages of children and adolescents in 13 countries*. <https://doi.org/10.1007/s00394-015-0955-5>. Springer Berlin Heidelberg.
- Laksmi, P.W., Morin, C., Gandy, J. et al. 2018. *Eur J Nutr (2018) 57(Suppl 3): 89. Fluid intake of children, adolescents and adults in Indonesia: results of the 2016 Liq. In 7 national cross-sectional survey*. <https://doi.org/10.1007/s00394-018-1740-z>. Springer Berlin Heidelberg.
- Menteri Kesehatan Republik Indonesia. 2013. *PERATURAN MENTERI KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 75 TAHUN 2013 TENTANG ANGKA KECUKUPAN GIZI YANG DIANJURKAN BAGI BANGSA INDONESIA*.

Website

Gerardus SeptianKalis. 2017. *Anak Indonesia Kurang Minum Air Mineral*. Terakhir diakses 1 Oktober 2018 di URL: (<https://www.klikdokter.com/info-sehat/read/3034942/anak-indonesia-kurang-minum-air-mineral>).

KahfiDirgaCahaya. 2017. *Tips Agar Anak Rutin Minum Air Putih*. Terakhir diakses 6 September 2018 di URL: (<http://lifestyle.kompas.com/read/2017/07/24/171900120/tips-agar-anak-rutin-minum-air-putih>).

Muhammad Reza Sulaiman. 2018. *Semester I 2018, Hipertensi Jadi Penyakit Paling Banyak Dialami Penduduk RI*. Terakhir diakses 1 Oktober 2018 di URL: (<https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-4101603/semester-i-2018-hipertensi-jadi-penyakit-paling-banyak-dialami-penduduk-ri>).

NurvitaIndarini. 2017. *Keasyikan Main, Hati-hati Lho, Bun, si Kecil Bisa Dehidrasi*. Terakhir diakses 6 September 2018 di URL: (<https://www.haibunda.com/kesehatan/d-3571801/keasyikan-main-hati-hati-lho-bun-si-kecil-bisa-dehidrasi>).

