

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Pada perancangan karya ini, proses pembentukan karya dibagi menjadi tiga tahap yang dimulai dari pra-produksi, produksi dan diakhiri pada pasca produksi. Setiap proses dalam pembentukan karya ini mempunyai tantangannya masing-masing. Tahapan awal perancangan dimulai dari pasca produksi, pada tahapan ini perancang fokus melakukan riset terhadap topik yang akan diangkat. Dalam proses ini, salah satu tantangan yang ditemukan oleh perancang terdapat pada proses pengolahan data dan pembentukan narasi. Hal ini dilatarbelakangi oleh topik yang diangkat berada diluar kemampuan akademik dari perancang, hingga keterbatasan waktu menyebabkan kurang efektifnya narasi atau cerita yang dibentuk. Dari pasca produksi, kemudian perancang masuk kedalam proses produksi. Proses produksi merupakan proses pembentukan visual dari narasi dan data yang telah dibentuk. Dalam proses ini, terdapat beberapa tantangan yang ditemukan oleh perancang, mulai dari keterbatasan alat produksi seperti laptop, kekurangan tim produksi yang hanya melibatkan perancang, hingga banyaknya *software* yang harus digunakan. Dalam perancangan ini sendiri, terdapat 6 *software* yang digunakan pada saat produksi, mulai dari Davinci resolve yang digunakan untuk *editing* video dan audio, Houdini FX yang digunakan untuk simulasi 3D, After Effects untuk *compositing* dan animasi 2D, hingga Blender dan Cinema 4D yang digunakan untuk kebutuhan 3D.

Banyaknya *software* yang digunakan mengharuskan perancang dalam membentuk sebuah alur kerja yang efisien, agar setiap *software* dapat berkomunikasi dengan baik antara satu dengan yang lain. Selain dari segi *software*, tantangan juga hadir dari ketersediaan sumber daya komputasi yang

digunakan. Dalam perancangan ini, seluruh proses produksi dikerjakan hanya dengan menggunakan satu laptop saja, sehingga cukup membatasi fleksibilitas kerja dari perancang. Maka dengan itu, perancang berusaha dalam mengoptimalkan setiap setiap *software* yang digunakan, agar dapat berjalan secara efisien dalam menggunakan sumber daya komputasi yang tersedia. Masih dalam tahapan produksi, pembentukan gaya visual yang cukup kompleks dalam perancangan ini membutuhkan teknis animasi yang kompleks juga. Maka dengan itu, perancang akhirnya menggunakan metode *scripting* atau *programming*, yang bertujuan untuk melakukan proses automasi pada proses animasi sehingga dapat membantu perancang dalam memangkas waktu produksi.

Terakhir adalah pasca produksi, pada proses ini perancang melibatkan teknologi seperti *Artificial Intelligence*. *Artificial Intelligence* digunakan untuk meningkatkan kualitas resolusi dari visual yang telah dibentuk, misalnya peningkatan resolusi dari 720 piksel (HD) ke 4000 piksel (UHD). Proses ini dilakukan dengan menggunakan *software*, Topaz Video Enhancer. Kemudian, *Artificial Intelligence* juga digunakan pada tahapan *denoiser* yang ditujukan untuk menghilangkan titik hitam atau noise yang terdapat pada hasil rendering 3D. Proses ini menggunakan Nvidia Optix dan Intel Open Image Denoiser yang telah terdapat pada *software* seperti Blender, dan Arnold Render. Dari seluruh proses panjang perancangan ini cukup memakan waktu yang cukup lama serta sangat menguras tenaga, pikiran dan juga tentunya waktu. Perancang menilai hasil akhir yang didapatkan dari perancangan ini masih jauh dari kata sempurna. Hal ini dipengaruhi dari oleh keterbatasan waktu, jumlah tim produksi, hingga kurangnya pengalaman dari perancang. Oleh karena itu, sebuah perancangan dengan tingkat tingkat kerumitan seperti ini akan lebih baik jika dikerjakan secara kolektif atau kolaborasi. Namun, meskipun hasil yang didapatkan kurang optimal, perancang telah belajar banyak hal dari

seluruh proses petualangan yang telah ditempuh. Mulai dari pembagian waktu, *problem solving*, hingga mendapat pengetahuan baru. Penutup, perancang berharap kiranya perancangan ini dapat bermanfaat untuk membentuk perancangan-perancangan yang lebih baik kedepannya.

6.2 Saran

Dalam perancangan ini, karya utama yang dihasilkan berbentuk *motion graphics* yang mengkombinasikan gaya visual antara animasi 2D dan 3D. Penggunaan *motion graphics* pada karya ini ditujukan sebagai media untuk menyampaikan edukasi. Selain untuk melakukan edukasi, *motion graphics* juga dapat ditujukan untuk berbagai jenis keperluan, mulai dari pembentukan iklan produk, branding, hingga *visual effects*. Dengan menggunakan *motion graphics*, kita juga dapat memberikan estetika pada visual yang dibentuk, sehingga dapat menyampaikan pesan atau informasi yang dapat dinikmati oleh khayalak. Selain itu, *motion graphics* yang berbentuk video juga dapat dengan mudah untuk didistribusikan kedalam seluruh jenis sosial media masa kini seperti Tiktok, Instagram, hingga Youtube. Hal ini tentunya dapat mempermudah penyebaran konten dan menjangkau khalayak luas dengan metode yang lebih efisien.