

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses dalam pembuatan dalam video ini melalui beberapa tahapan diantaranya adalah pengumpulan data, menganalisa permasalahan dari data tersebut, menentukan target produksi, melakukan proses produksi, dan melakukan evaluasi.
2. Dari hasil uji kebutuhan informasi dengan hasil akhir didapatkan bahwa semua poin kebutuhan informasi telah terpenuhi.
3. Dari hasil implementasi di media *web broadcast* pada tautan di media sosial video ini secara teknis dapat dijalankan pada media tersebut tanpa ada permasalahan dan tidak ada pelanggaran hak cipta ataupun konten visual.
4. Dari penelitian ini dihasilkan sebuah video iklan dengan durasi 1:05 menit.
5. Pada tahap produksi dihasilkan perancangan pembuatan video *motion graphic* dimulai dari perancangan konsep dan *storyboard*.
6. Implementasi video bisa dilihat pada laman Facebook ([https://m.facebook.com/story.php?story\\_fbid=3769386549758769&id=100000623828962](https://m.facebook.com/story.php?story_fbid=3769386549758769&id=100000623828962)) dan juga pada laman Instagram ([https://www.instagram.com/p/CGsZlZYHs0UxP6PJde-sfCGzF\\_tg-qvrSB\\_d-40/?igshid=1uv24d0zbc8y9](https://www.instagram.com/p/CGsZlZYHs0UxP6PJde-sfCGzF_tg-qvrSB_d-40/?igshid=1uv24d0zbc8y9))

## 5.2 Saran

Penelitian ini tidak lepas dengan kekurangan dan kesalahan baik disengaja maupun tidak disengaja. Untuk itu penulis berharap agar kedepannya video ini dapat dikembangkan Adapun saran yang akan penulis berikan sebagai berikut:

1. Perbanyak referensi tentang video dengan teknik *liveshoot* dan *motion graphic* agar bisa membuat yang lebih bervariasi
2. Perlunya mematangkan alur cerita agar mampu menghasilkan video iklan yang lebih menarik lagi.
3. Visualisasi harus dibuat dalam bentuk yang sederhana dan lengkap mudah dipahami.
4. Dalam proses *compositing*, gunakan spesifikasi komputer yang mendukung kelancaran proses pengerjaan agar detail setiap *editing* dapat dieksekusi dengan baik.
5. Visualisasi video menggunakan kamera lensa widescreen akan lebih terlihat luas untuk areanya terlihat secara keseluruhan.

