

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

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

1. Proses pembuatan media ini melalui beberapa tahapan, diantaranya adalah pengumpulan data, menganalisa permasalahan, menentukan target produksi, melakukan proses produksi, dan melakukan evaluasi.
2. Menggunakan efek *warp stabilizer* di beberapa clip pada aplikasi *After Effect CC 2019* dan *Adobe Premiere Pro 2019* untuk mengurangi guncangan pada video.
3. Menggunakan teknik *hypertapse* dalam proses pengeditan di *After Effect CC 2019* dengan menggabungkan foto lalu diberi efek *warp stabilizer* supaya lebih halus hasilnya.
4. Hasil akhir uji faktor informasi, didapatkan bahwa semua informasi dalam video ini telah sesuai dengan kebutuhan dari pihak Kampoeng Jelok Resto, dengan hasil perhitungan skala likert dan rumus presentase yaitu 88.95%. Sehingga tingkat kelayakan video company profile ini termasuk dalam kriteria " Sangat Baik".
5. Rata-rata durasi menonton pada video company profile ini untuk sementara adalah 00:01:24 menit. Karena kampoeng jelok resto sedang Revitalisasi sehingga, penulis belum mendapatkan informasi terkait jumlah pengunjung. Harapan penulis dengan adanya video company profile dan setelah restoran

ini dibuka kembali, restoran ini akan mengalami peningkatan jumlah customer.

6. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah video *company profile* dengan durasi 00:02:11 menit.

5.2 Saran

Pembuatan video *Company Profile* Kampoeng Jelok Resto ini tentunya masih terdapat banyak kekurangan yang dapat dikembangkan lagi oleh peneliti selanjutnya. Beberapa saran penulis untuk pengembangan media tersebut antara lain :

1. Untuk kedepannya lebih dikembangkan lagi dalam penambahan animasi dan ilustrasi visual.
2. Meng-update lagi perkembangan dari Kampoeng Jelok Resto.
3. Mengembangkan ide cerita dan storyboard dengan baik, untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki oleh Kampoeng Jelok Resto.
4. Ada banyak teknik editing dan konsep video yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pengembangan yang dapat dipelajari lagi agar menghasilkan video yang lebih baik.