

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini akan diulas tentang kesimpulan yang berisi hasil-hasil yang diperoleh setelah dilakukan penelitian dan implementasi dari pembuatan video iklan ini. Saran-saran juga diberikan sebagai catatan penting dan perbaikan di masa yang akan datang.

5.1 Kesimpulan

Berasarkan perancangan dan pembuatan video periklanan sebagai media promosi Omah Maggot Jogja, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tahapan pengumpulan data, menggunakan metode wawancara dengan pemilik Omah Maggot Jogja, metode observasi, dan metode studi pustaka.
2. Tahapan analisis, menggunakan analisis SWOT untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, kesempatan, dan ancaman dari media lama berupa gambar dan teks.
3. Tahapan pembuatan, video promosi Omah Maggot Jogja dibuat dengan teknik motion graphic dan live shoot melalui 3 tahap yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi..
4. Tahapan pengujian melalui penyebaran kuesioner penilaian Video Iklan Omah Maggot Jogja diketahui bahwa hasil akhir dari pembuatan media promosi tersebut sesuai dengan kebutuhan fungsional, berdasarkan

perhitungan Skala Likert dengan presentase pada aspek informasi 89.16% dan pada aspek tampilan 80.553%. dengan nilai rata-rata 83.98% dari hasil pengujian yang dilakukan oleh penulis dengan 30 jawaban dari 30 responden, menunjukan video promosi dalam kategori “Baik”.

5. Tahapan implementasi melalui penayangan pada instagram menggunakan fitur instagram promotion diperoleh statistik dengan jumlah penayangan 15.104 kali tayang, dari 10.038 jumlah pengguna, dengan jumlah suka 147, jumlah komentar 24 dan jumlah pengguna yang menyimpan sebanyak 43 pengguna.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka ada beberapa saran yang diberikan penulis berupa hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan media promosi, antara lain :

1. Mematangkan konsep, naskah, dan *storyboard* karena akan digunakan sebagai acuan selama proses produksi dan pasca produksi pembuatan media promosi.
2. Mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan selama proses *shooting*, memperhatikan letak jatuhnya cahaya *lighting*, memperkaya *angle* pengambilan gambar, dan menjaga kestabilan kamera.
3. Memperkaya referensi dan teknik animasi *motion graphic* dan visual efek sesuai dengan kebutuhan.