

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan seluruh hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, berikut adalah kesimpulan yang penulis dapatkan antara lain, yaitu :

1. Pembuatan Video kampanye “How to Become Creative Industry Artist” ini terdiri dari tiga tahap, yaitu Pra produksi, Produksi, dan Pasca produksi. Pra produksi adalah tahap dimana persiapan dalam pembuatan Video ini dilakukan seperti perancangan *ide, naskah, konsep, dan storyboard*. Produksi merupakan pembuatan aset atau kebutuhan yang sudah ditentukan seperti *karakter, latar belakang, animasi, motion graphic, musik latar, pengisian suara, render test, dan render sequence*. Pasca produksi adalah proses penambahan efek tambahan mulai dari *compositing, editing, final touch, dan rendering*.
2. Setelah melalui tahapan dan berbagai proses maka dapat menghasilkan format video berekstensi (.mp4), Audio (.wav), file background (.png) dengan menggunakan Adobe Animate dan juga Adobe After Effects dengan hasil video Animasi yang di padukan dengan Motion graphic dengan Frame rate 30 fps yang berdurasi 2 menit 12 detik yang akan ditayangkan pada platform media daring seperti youtube maupun berbagai sosial media lainnya.
3. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh reponden saat mengisi kuesioner hasil penerapan *Motion Graphics* dan *Frame by frame* secara keseluruhan sudah mendekati kelayakan dengan nilai sebesar 87.25 %.
4. Dalam video pembuatan menggunakan teknik *Motion Graphics* dan *Frame by Frame* peneliti dapat memahami bagaimana cara kerja pengimplementasian *Motion Graphics* dan *frame by frame* kedalam sebuah video kampanye.

5.2 Saran

Penulisan naskah tugas akhir ini tentunya masih terdapat kekurangan, untuk itu penulis menuliskan beberapa saran yang dapat lebih dikembangkan lagi untuk membuat animasi yang serupa dengan lebih baik di masa mendatang antara lain :

1. Menerapkan prinsip motion graphics dengan lebih baik lagi.
2. Menerapkan 12 prinsip animasi dengan lebih baik terutama pada animasi dengan tema serupa.

3. Perbanyak trial dan error dengan waktu yang ada dan lakukan dengan lebih efisien.
4. Jangan puas pada satu titik, teruslah mencoba.

