

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian di atas maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penelitian terkait bagaimana perancangan suatu video animasi yang dibuat bertujuan sebagai media promosi. Adapun proses yang dilewati meliputi, perumusan masalah, pengumpulan data, proses pra produksi merancang konsep dan naskah menggunakan *Celtx* serta *storyboard* menggunakan *Clip Studio Paint*, proses produksi pembuatan aset menggunakan *Adobe Illustrator CC 17* sedangkan penganimasian menggunakan *Adobe After Effect CC 17*, proses pasca produksi pengkompositingan dan *rendering* menggunakan *Adobe Premier Pro CC 17*, dan juga melakukan evaluasi.
2. Hasil dari *alpha testing* menjelaskan bahwa segala kebutuhan fungsional video animasi sudah terpenuhi. Hasil dari *beta testing* dibagi menjadi dua aspek meliputi aspek informasi dan aspek teknis. Untuk hasil perhitungan skala *likert* pada aspek informasi memperoleh presentase 84% tergolong pada kategori "sangat baik". Dan untuk hasil perhitungan skala *likert* pada aspek i memperoleh presentase 75% tergolong pada kategori "baik".
3. Pengimplementasian teknik moton graphic pada video animasi mencakup beberapa teknik seperti, *puppet*, *looping*, *liquid*, dan tipografi. Pengimplementasian menghasilkan sebuah video animasi dengan judul "Istana Literasi 1" dan video sudah disetujui serta dipublikasikan oleh pihak PT Sebangku *Games* di kanal *youtubenya*.

5.2 Saran

1. Untuk desain karakter, pemilihan warna dan animasi *cut out/motion graphic* sudah cukup bagus, tapi untuk pemilihan *font* dan penataan teks secara visual masih kurang sesuai dengan apa yang ditampilkan dalam video. Untuk font mungkin bisa menggunakan *font* yang terdapat pada logo Istana Literasi dan alangkah lebih bagus jika ditambahkan *subtitle*.

2. Dalam penganimasian *motion graphic* khususnya pada penganimasian karakter ada beberapa opsi dapat dilakukan selain menggunakan *Puppet pin*. Seperti salah satu fitur yang memiliki bermacam-macam variasi penganimasian karakter dengan nama *Duik Bassel*.

