

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

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

1. Dalam penelitian video *motion graphic* “Pencapaian Wilayah Kabupaten Banjar Tahun 2018 – 2020”, perancangan animasi melalui tiga tahapan, yaitu pra produksi yang berfokus pada pembuatan *storyboard*, pembuatan aset dan penulisan naskah untuk pengisi suara. Kemudian dilanjutkan *dubbing* dan *animating* pada tahap produksi. Dan terakhir *editing*, *visual* dan *audio effect* pada tahap pasca produksi dengan menggunakan software *Adobe After Effect* dan *Adobe Premiere*.
2. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan dari kuesioner dengan responden ahli bidang animasi 2D dan dari para pegawai Kabupaten Banjar mendapatkan total skor akhir 83% dimana hasil dari implementasi animasi *motion graphic* sudah sangat baik.
3. Hasil yang didapat berupa video animasi *motion graphic* dengan format MP4 berdurasi 5 menit yang kemudian diunggah melalui Youtube.

### 5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini, penelitian dirasa masih banyak hal yang dapat dikembangkan kembali. Baik dalam metode penelitiannya maupun pengerjaan produknya, diantaranya:

1. Pengerjaan *motion graphic* dapat dilakukan lebih optimal lagi dengan penggunaan 12 prinsip animasi yang lebih baik lagi.
2. Pemilihan jenis huruf, warna, aset dan objek pada tampilan video lebih bervariasi dan diperhatikan
3. Pergerakan dan ekspresi karakter di dalam pembuatan *motion graphic* dapat lebih dikembangkan lagi agar terkesan lebih hidup dan tidak kaku
4. Memahami dan memaksimalkan penggunaan tools pada software yang digunakan