

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan paparan pembuatan media promosi untuk PT GLOBAL DATA INSPIRASI (DATAINS) menggunakan Teknik *Liveshoot* sebagai inovasi menarik dari berbagai media promosi lainnya. Video promosi yang berdurasi 1 menit 20 detik dengan format mp4 yang memiliki kapasitas sebesar 149 Mb dan disajikan dalam format video 1080p (Full HD).

Metode penelitian yang dilakukan ialah menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang meliputi *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*. Dari beberapa tahapan penelitian tersebut penulis meringkas metode penelitian MDLC menjadi proses penelitian yang dilalui dalam pembuatan video promosi dengan Teknik *Liveshoot* sebagai penyampai informasi yang singkat dan menarik yaitu: Perencanaan ide konsep dan storyboard, Pengambilan gambar dan audio, Pemilihan asset, *Editing video, Compositing video, Coloring video, Rendering video*.

Dari keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa metode penelitian MDLC pada Pemanfaatan Teknik *Liveshoot* dalam video promosi bisa menjadi salah satu solusi penyampaian informasi sebagai media promosi guna meningkatkan *branding* PT GLOBAL DATA INSPIRASI (DATAINS).

#### **5.2 Saran**

Pembuatan video promosi menggunakan Teknik *Liveshoot* diharapkan dapat memberikan informasi yang efektif bagi masyarakat luas yang membutuhkan informasi terkait Genio sebagai salah satu produk PT GLOBAL DATA INSPIRASI (DATAINS). Dalam pembuatan video promosi serta banyak hal yang bisa dikembangkan lebih jauh lagi, penulis menyadari banyak kekurangan dalam pembuatan Tugas Akhir ini, baik secara hasil maupun laporan. Oleh karena itu penulis memberikan saran untuk penelitian-penelitian berikutnya sebagai berikut:

1. Dalam tahap pra-produksi untuk lebih banyak membaca dan berpikir lebih

kritis lagi untuk menjelaskan secara detail dan singkat tentang PT GLOBAL DATA INSPIRASI (DATAINS).

2. Metode penelitian seperti MDLC yang penulis gunakan bisa menjadi salah satu pilihan dalam memilih metode penelitian yang tepat dalam menganalisa penelitian.
3. Diharapkan adanya visualisasi dan audio yang lebih menarik seperti, penggunaan VFX, *effect* transisi , masking video, background, backsound, dan voice over untuk menampilkan hasil yang terbaik dan mudah dipahami *audience*.

