

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan pada bab-bab sebelumnya, pembuatan media promosi produk Hidden Store menggunakan teknik *motion graphic* dan *cinematic live shoot* melewati beberapa tahapan, sebagai berikut :

1. Tahapan pengumpulan data, menggunakan metode wawancara dengan pemilik Hidden Store, metode observasi, dan metode studi pustaka.
2. Tahapan analisis, menggunakan analisis SWOT(*Strenght, Weakness, Opportunity, Threat*) untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, kesempatan, dan ancaman dari media lama berupa gambar dan teks.
3. Tahapan pembuatan, video promosi produk Hidden Store dibuat dengan teknik *motion graphic* dan *cinematic live shoot* melalui 3 tahap yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.
4. Tahapan pengujian, melalui pengujian alpha diketahui bahwa hasil akhir dari pembuatan media promosi Hidden Store sesuai dengan kebutuhan fungsional. Berdasarkan pengujian beta diperoleh hasil kuesioner yang didapat dari perhitungan skala likert dengan presentase pada aspek informasi 87 % dan pada aspek tampilan 90.66 % menunjukkan video promosi dalam kategori "Baik".
5. Tahapan implementasi melalui penayangan pada instagram menggunakan fitur instagram promotion diperoleh statistik dengan jumlah penayangan 21.930

kali tayang, dari 20.369 jumlah pengguna, dengan jumlah suka 716, jumlah komentar 1 dan jumlah pengguna yang menyimpan sebanyak 16 pengguna.

6. Berdasarkan data yg diperoleh, setelah video di upload pada bulan september, terjadi peningkatan penjualan sejumlah 1300pcs dibandingkan bulan sebelumnya.

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.
4. Video dibuat dengan simple point yang terpenting yaitu penonton mendapatkan informasi tentang objek.
5. Video dapat dikembangkan lebih jauh dan lebih baik lagi yaitu di bagian denah bisa dibuat 3 dimensi.