

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah serta tahap-tahap yang telah dilakukan selama proses produksi project multimedia yang dibuat menggunakan teknik *motion graphic* yang bermamakan Iklan Marisini Coffee, dapat disimpulkan bahwa :

1. Pada tahapan pembuatan video iklan Marisini Coffee dengan menerapkan teknik *motion graphic* 2D.
2. Tahap *editing* video iklan untuk penayangan di instagram dan youtube akun Marisini Coffee dengan menggunakan teknik *motion graphic* agar dapat dikenal masyarakat luas.
3. Penulis membutuhkan waktu 2 bulan pada software Adobe After Effect dan Adobe Premiere.
4. Dalam penelitian ini telah menghasilkan video iklan untuk Marisini Coffee dengan durasi 1 menit 8 detik dengan format mp4 resolusi 1920 x 1080pixel..
5. Pada tahapan pengujian, melalui pengujian alpha yaitu melalui pihak owner yang bersangkutan diketahui bahwa hasil akhir dari pembuatan media iklan Marisini Coffee sesuai dengan kebutuhan fungsional dan hasil video diserahkan dan publikasi di akun instagram Marisini Coffee dan di youtube penulis sebagai bentuk usaha penulis.
6. Berdasarkan hasil 34 responden dengan random audience tentang video iklan instagram dan youtube sebagai media promosi pada Marisini Coffee yang diujikan melalui kuesioner diperoleh presentasi aspek tampilan sebesar 85,4% dan presentasi aspek informasi 95,8% yang menyatakan bahwa dari keda aspek video ini termasuk kategori yang sangat baik.

7. Penulis mengerjakan skripsi ini agar dapat menyelesaikan skripsi ini dan sebagai salah satu syarat wajib untuk meraih gelar S1 yang ditempuh di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

## 5.2 Saran

Pada video iklan Marisini Coffee ini ada beberapa saran yang dapat penulis sampaikan agar dapat membantu dalam pengembangan video selanjutnya :

1. Dalam pematangan konsep, naskah, dan storyboard harus digunakan sebagai acuan selama proses produksi dan pasca produksi sebuah video iklan.
2. Informasi yang ditampilkan pada video iklan harus berdasarkan pengumpulan data baik itu observasi, wawancara, ataupun studi pustaka pada yang bersangkutan (objek).
3. Pematangan desain gambar objek harus diperhatikan lebih teliti dalam pemilihan warna, serta informasi yang akan disampaikan agar visualisasi yang diberikan dapat tersampaikan dengan baik.
4. Perbanyak referensi tentang video *motion graphic* agar bisa mempelajari teknik motion yang lebih menarik lagi.