BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembuatan video Peraturan Pengunjung Pameran Jogja National Museum , dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Video Peraturan Pengunjung Pameran Jogja National Museum secara umum dibuat melalui tahap analisis yaitu dengan menggunakan analisis situasi, analisis SWOT, analisis kebutuhan dan interview, setelah itu tahap pra produksi mulai dari membuat skenario atas dasar Peraturan Pengunjung Pameran yang telah dibuat oleh pihak Management Jogja National Museum, dan pembuatan storyboard. Pada bagian akhir yaitu pasca produksi adalah membuat aset, membuat animasi, lalu melakukan proses rendering sehingga menjadi video Peraturan Pengunjung Pameran yang utuh.
2. Pembuatan video Peraturan Pengunjung Pameran Jogja National Museum ini menggantikan Peraturan Pengunjung Pameran tertulis yang berbentuk fisik menjadi bentuk digital.
3. Video Peraturan Pengunjung Pameran ini diimplementasikan dengan menyiarkan di dalam area ruang pamer milik Jogja National Museum

4. Berdasarkan surat pernyataan dari objek, video Peraturan Pengunjung Pameran dinyatakan LAYAK untuk menjadi media informasi untuk pengunjung pameran di Jogja National Museum.

5. Berdasarkan hasil kuisioner yang telah diisi oleh pengunjung pameran di Jogja National Museum dapat diambil kesimpulan bahwa video Tata Tertib Mengapresiasi Karya Seni efektif dan layak digunakan sebagai media informasi bagi pengunjung pameran.

5.2 Saran

Untuk pengembangan video Peraturan Pengunjung Pameran berdasarkan analisa dan kesimpulan yang telah dibuat sebelumnya diperlukan perbaikan dan penambahan beberapa komponen. Ada beberapa hal yang disarankan oleh penulis, antara lain:

1. Membuat konsep cerita dan ide cerita yang matang dan sinkron antara frame satu dengan yang lain, sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan jelas dan menarik.
2. Diharapkan video Peraturan Pengunjung Pameran Jogja National Museum ini dapat menjelaskan informasi mengenai Tata Tertib dalam Mengapresiasi Karya Seni dan bermanfaat dengan sebaik-baiknya.
3. Menambah keahlian dalam pembuatan desain aset maupun dalam pembuatan animasi yang digunakan.
4. Perbanyak referensi tentang video motion graphic agar bisa membuat lebih menarik.