

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang didapat dari ahli multimedia *content creator*, mahasiswa, dan masyarakat terkait dengan pembuatan dan implementasi karakter 2D pada iklan *startup* Carijamu dengan teknik *motion graphic*.

1. Berdasarkan angka persentase yang berasal dari kelompok Mahasiswa dan Masyarakat umum, hasil dari penghitungan total persentase mencapai 89,2%. Jika kita melihat dari kisaran dan hasil presentasinya, ini mengindikasikan bahwa dalam hal informasi pada video iklan karakter 2D animasi, gaya yang digunakan cukup mengundang minat. Oleh karena itu, video iklan ini pantas untuk disaksikan.
2. Berdasarkan angka persentase yang berasal dari ahli multimedia *content creator*, hasil dari penghitungan total persentase mencapai 92,5%. Jika kita melihat dari kisaran dan hasil presentasinya, ini mengindikasikan bahwa dalam hal tampilan pada video iklan karakter animasi 2D, gaya yang digunakan cukup mengundang minat. Oleh karena itu, video iklan ini pantas untuk disaksikan.
3. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa iklan yang dibuat untuk *startup* Carijamu pantas untuk disaksikan dan dipublikasi, hal tersebut bisa dilihat dari persentase yang didapat dari mahasiswa dan masyarakat mencapai 89,2% dan persentase hasil dari ahli multimedia *content creator* mencapai 92,5% dimana iklan tersebut cukup mengundang minat dan menarik.

5.2 Saran

Meskipun penyusunan naskah skripsi ini telah dilakukan, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Setelah tahap penyelesaian skripsi ini, diharapkan dapat menyediakan rekomendasi yang dapat digunakan sebagai

panduan untuk pengembangan video iklan karakter animasi 2D di masa yang akan datang.

1. Disarankan untuk melakukan kolaborasi dalam pembuatan animasi dengan sebuah tim, sehingga tugas-tugas dapat dibagi berdasarkan keahlian masing-masing anggota tim. Hal ini akan mengakibatkan penyelesaian proyek animasi yang lebih cepat dan mencapai target yang ditentukan.
2. Lakukan perbaikan pada pemilihan palet warna yang digunakan dalam animasi.
3. Harap pertimbangkan penambahan jumlah *frame* agar gerakan dalam animasi dapat lebih *fluid* dan menarik.
4. Perlu dilakukan peningkatan pada pemilihan elemen *audio* agar pengalaman mendengar bagi para pendengar menjadi lebih nyaman.
5. Mohon lakukan penyempurnaan pada nada dan gaya narasi yang digunakan dalam video iklan tersebut.