

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan seluruh uraian dan penjelasan penulis tentang pembuatan Video Animasi 2D *Motion graphic* Tentang Bahaya Menggunakan *Smartphone* Saat Berkendara diatas dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pembuatan Video Animasi *Motion Graphic* Tentang Bahaya Menggunakan *Smartphone* Saat Berkendara memiliki tiga proses yaitu:
 - a. Pra Produksi, tahapan ini meliputi tahapan pencarian ide, menentukan konsep animasi *motion graphic*, pembuatan cerita, perancangan karakter, dan perancangan *storyboard*.
 - b. Produksi, pada tahap ini meliputi pembuatan asset, pembuatan animasi, dan perekaman *voice over*.
 - c. Pasca Produksi, ini merupakan tahapan akhir pada proses produksi video animasi *motion graphic* yang meliputi proses *compositing*, editing, dan proses *final rendering*.
2. Dari hasil yang di dapat dari kuesioner, penulis mendapatkan kesimpulan bahwa dengan video animasi *motion graphic* tentang Bahaya Menggunakan *Smartphone* Saat Berkendara dari 58 responden yang sudah memberikan pendapat, dapat disimpulkan 92,7% responden memberikan hasil positif. Jadi, pemanfaatan iklan layanan masyarakat dengan media animasi 2D dengan teknik *motion graphic* cukup efektif untuk menarik perhatian masyarakat untuk menaati peraturan yang sudah berlaku menurut undang-undang lalu lintas dan angkutan jalan.
3. Hasil produksi berupa video animasi *motion graphic* tentang Bahaya Menggunakan *Smartphone* Saat Berkendara dapat di tonton melalui berbagai perangkat kapanpun dan dimanapun karena sudah diunggah melalui media youtube dengan link <https://youtu.be/frCdmWbGsK0>.

5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa penulisan ini masih memiliki banyak kekurangan, maka dari itu agar dapat lebih dikembangkan lagi untuk kedepannya, penulis ingin memberi beberapa saran yaitu:

1. Motion graphic cukup baik digunakan sebagai media penyampaian informasi, tetapi kreativitas peneliti juga menjadi salah satu faktor penentu media informasi ini mampu ataupun tidak untuk menyampaikan informasi yang menarik dan membuat masyarakat atau penonton menerima informasi yang ingin disampaikan.
2. Dalam proses produksi sebaiknya menggunakan hardware dan device dengan spesifikasi yang memadai, agar dapat mengurangi terjadinya kendala pada proses pengerjaan sehingga video animasi *motion graphic* yang dihasilkan dapat sesuai dengan apa yang diharapkan.
3. Pada proses pengerjaan animasi jika menggunakan lebih banyak software diharapkan untuk memperhatikan ukuran resolusi lembar kerja agar dapat mempermudah pengerjaan animasi 2d.
4. Untuk peneliti selanjutnya penulis berharap video animasi *motion graphic* agar dapat dikembangkan sehingga dapat menjadi referensi ataupun acuan terhadap studi kasus yang akan datang dengan teknik yang lebih baik dan variatif seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju.