

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Karya yang diproduksi oleh penulis adalah inovasi kreatif dari perkembangan media informasi digital. Video Promosi SiBakul Jogja berusaha memberikan interaktif dan persuasif dalam menyampaikan pesan berupa SiBakul Jogja yang memiliki berbagai layanan terutama konsultasi online yang sangat menguntungkan bagi UKM di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Perancangan karya SiBakul Jogja yang digunakan sebagai media promosi ini tidak hanya perlu memperhatikan segi audio namun juga harus memperhatikan segi visual. Dalam video yang dibuat terdapat 3 tahapan produksi yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Faktor keberhasilan karya video ini dipengaruhi sejak awal perancangan karya pada tahap pra produksi. Dengan memperhatikan tahap pra produksi atau awal perancangan seperti pembuatan ide konsep cerita, naskah, dan storyboard akan mencapai keberhasilan karya video promosi berbentuk infografis dengan teknik *motion graphic* yang baik.

#### 5.2. Saran

Saran yang dapat penulis sampaikan untuk pihak Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta yaitu agar mahasiswa yang akan membuat karya *content creator* serupa dapat mempersiapkan ide dan konsep, dengan didukung dengan mencari kebutuhan referensi karya serupa yang telah ada untuk membuat bahan awal yang matang sehingga tidak menghambat pada tahap lainnya. Karya yang objeknya berupa lokal daerah akan lebih baik jika menghadirkan nuansa daerah agar dapat mewakili objek itu sendiri, contohnya pada karya audio visual yang mengusung objek daerah Jogja dapat menghadirkan narasi yang berbau jogja, ilustrasi yang ikonik dengan daerah Jogja, serta penggunaan *Voice Over* dapat menggunakan aksen Jogja. Selain itu, penting untuk membuat timeline produksi yang terinci agar dapat mempermudah jalannya

produksi karya tersebut.

Penulis berharap agar pembahasan ini dapat menjadi tolok ukur yang lebih baik dalam pembuatan video promosi selanjutnya, di masa yang akan datang. Diharapkan para *content creator* dapat terus berkembang dalam menciptakan karya audio visual yang lebih inovatif, kreatif, dan berkualitas.

