

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan pada bab-bab sebelumnya, pembuatan media promosi produk Distro Kacamata Jogja menggunakan teknik Liveshoot dan Motion Graphic melewati beberapa tahapan, sebagai berikut :

1. Tahapan pengumpulan data, menggunakan metode wawancara dengan pemilik Distro Kacamata Jogja, metode observasi atau pengamatan langsung dengan cara pengambilan data melalui akun media sosial instagram.
2. Tahapan analisis, menggunakan analisis SWOT untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, kesempatan, dan ancaman dari media lama berupa gambar dan teks.
3. Tahapan pembuatan, video promosi produk Distro Kacamata Jogja dibuat dengan teknik Liveshoot dan Motion Graphic melalui 3 tahap yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.
 - a. Tahap pra produksi

Yaitu tahap pra produksi, yaitu tahap pembuatan Storyboard pada pembuatan video iklan sebagai media promosi Distro Kacamata Jogja menggunakan teknik liveshoot dan Motion Graphic.

b. Tahap produksi

Tahap produksi, dimulai dari persiapan perangkat produksi, shooting, membuat desain Grafisnya, dan motion Graphicnya

c. Tahap pasca produksi

Meliputi editing, compositing, dan rendering yang menggunakan adobe after effect dan adobe premier

4. Tahapan pengujian, melalui pengujian diketahui bahwa hasil akhir dari pembuatan media promosi Distro Kacamata Jogja sesuai dengan kebutuhan fungsional, berdasarkan hasil pengujian diperoleh dari penayangan pada instagram menggunakan fitur instagram promotion diperoleh dari 153 like dengan persentase terpenuhi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka ada beberapa saran yang berikan penulis berupa hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan media promosi, antara lain:

1. Mematangkan konsep, naskah, dan storyboard karena akan digunakan sebagai acuan selama proses produksi dan pasca produksi pembuatan media promosi.
2. Mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan selama proses shooting, memperhatikan letak jatuhnya cahaya lighting, memperkaya angle pengambilan gambar, dan menjaga kestabilan kamera.
3. Memperkaya referensi dan teknik animasi motion graphic dan visual efek sesuai dengan kebutuhan.