

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yang didapatkan dalam proses pembuatan video animasi 2D untuk iklan Titip Jepang antara lain:

1. Video Animasi 2D Iklan Titip Jepang dibuat melalui tahapan merancang ide cerita, pengumpulan data, merancang konsep, merancang karakter, pembuatan *storyboard*, *composite*, *editing* dan *rendering*.
2. Berdasarkan kebutuhan informasi, hasil dari animasi 2D iklan Titip Jepang yang telah dibuat sudah dapat memperkenalkan keberadaan Titip Jepang sebagai salah satu solusi yang tepat untuk membantu mengorderkan barang – barang yang sulit didapatkan di Indonesia langsung dari Jepang dan sudah dapat menginformasikan kelebihan Titip Jepang dari slogan yang digunakan.
3. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dibagikan kepada 6 responden, penilaian iklan ini mendapatkan nilai 90% sangat baik, yang artinya iklan sudah disetujui dan sudah layak untuk diiklankan melalui televisi.

#### 5.2 Saran

Dalam pembuatan iklan animasi 2D untuk Titip Jepang ini peneliti belum melengkapi banyak hal untuk menghasilkan sebuah animasi yang sempurna

seperti pembuatan karakter dan pemilihan animasi yang sesuai sehingga informasi yang disampaikan bisa lebih enak untuk dinikmati.

Dengan masih adanya kekurangan dalam pembuatan iklan yang dikarenakan oleh terbatasnya pengetahuan dan keterampilan peneliti maka iklan Titip Jepang ini masih perlu untuk dikembangkan lagi. Berikut beberapa potensi pengembangan yang dapat dilakukan antara lain:

1. Menggunakan tema yang sama namun dengan pesan dan visualisasi gambar yang berbeda.
2. Mengupdate konten di dalam video apabila terjadi perubahan kebijakan terkait informasi yang sudah ada di dalam video agar lebih relevan dengan situasi dan kondisi terbaru di Titip Jepang.

