

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembuatan video iklan rumah produksi aneka kerajinan kayu pada Asta Auliya Handycraft Batik Bobung dengan menggunakan teknik *motion graphic*, serta berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan pada pembahasan sebelumnya, maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan video iklan rumah produksi aneka kerajinan kayu pada Asta Auliya Handycraft Batik Bobung ini melewati tiga tahap, yaitu :

- a. Tahap pra-produksi

Tahap pra-produksi, yaitu tahap pembuatan *storyboard* tentang video iklan rumah produksi aneka kerajinan kayu pada Asta Auliya Handycraft Batik Bobung, dan penulisan naskah penjelas dalam videonya menggunakan *software* Celtx.

- b. Tahap produksi

Tahap produksi, dimulai dari pembuatan karakter orang, background, dan beberapa elemen pendukung lainnya menggunakan Adobe Illustrator CC 2015 dan perekaman naskah, disini meliputi penjelasan yang ada di dalam video sehingga video akan lebih jelas lagi dalam pemutarannya. Perekaman naskah dilakukan menggunakan fitur *voice memo* yang terdapat pada *smartphone*

5.2 Saran

Pembuatan video iklan rumah produksi aneka kerajinan kayu pada Asta Auliya Handycraft Batik Bobung ini masih mempunyai beberapa kelemahan, untuk itu beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan video iklan adalah:

1. Dalam penelitian ini penulis hanya membahas tentang proses pembuatan video iklan pada Asta Auliya Handycraft dan tidak membahas tentang dampak iklan terhadap perusahaan, maka sebaiknya untuk penelitian selanjutnya diharapkan untuk menyertakan juga tentang analisis dampak iklan yang dibuat terhadap omset penjualan perusahaan.
2. Pada saat proses perekaman narasi, sebaiknya gunakan *microphone* yang berkualitas agar nantinya mendapatkan hasil rekaman yang lebih baik.
3. Dalam proses *editing* dan *compositing*, gunakan spesifikasi komputer yang mendukung kelancaran proses pengerjaan, agar detail setiap *editing* dapat dieksekusi dengan baik.
4. Dalam mengerjakan pasca-produksi harus diteiti secara detail agar saat *final render* tidak dilakukan berulang-ulang.