

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Proses produksi project multimedia ini melalui 4 tahapan, yaitu :

1. Tahapan pengumpulan data, penulis melakukan pengumpulan data dengan melakukan studi pustaka, observasi, dan wawancara kepada pihak Rumah Jamu Jati Husada Mulya Yogyakarta.
2. Tahapan analisa, penulis menggunakan SWOT untuk mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dari media lama.
3. Pembuatan Iklan menggunakan teknik motion graphic 2D dan melewati 3 tahap yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Melalui alpha testing diketahui bahwa gambar yang ditampilkan dalam video sesuai dengan point-point pada kebutuhan fungsional informasi dan berdasarkan hasil kuisioner yang didapatkan dari hasil perhitungan menggunakan skala likert diperoleh persentase pada aspek informasi sebesar 77,5% dan aspek animasi 77% menunjukkan iklan dalam kriteria bagus.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini, beberapa saran yang ingin penyusun sampaikan sebagai berikut :

1. Sebelum membuat projek multimedia lakukanlah pengumpulan data dan analisa.

2. Sebaiknya pelajari dahulu dasar-dasar animasi.
3. Perbanyak referensi tentang motion graphics.
4. Disarankan menggunakan aplikasi adobe master collection karena sudah terintegrasi.
5. Pemilihan warna sebaiknya menggunakan satu referensi.
6. Penyajian informasi pada sebuah iklan harus lengkap dan sesuai keadaan yang ada.
7. Untuk pengembangan penelitian selanjutnya disarankan lebih fokus kedalam informasi.

