

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang telah diteliti, penulis dapat memberikan kesimpulan tentang hasil video animasi “ Pengaruh Game Terhadap Mental Anak” ini dapat memberikan saran bersifat praktisi. Kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut

1. Untuk mengimplementasikan Motion grafis perlu dilakukan riset dan perancangan yang matang terkait analisa yang digunakan, hal ini akan menjadi rujukan dan merupakan aspek pendekatan terhadap target audience supaya media tersebut efektif dalam publikasinya.
2. Proses produksi project multimedia ini melalui 3 tahapan, tahap pertama adalah Analisa tertulis yang meliputi dari naskah hingga pembuatan storyboard. Tahap kedua adalah tahap produksi yang dimulai dari pembuatan karakter hingga objek pelengkap dalam animasinya. Tahap yang terakhir adalah tahap pasca produksi yang meliputi compositing, editing sampai dengan rendering.
3. Manajemen proyek multimedia memudahkan pembuatan proses dalam video ini dari tahap awal sampai akhir.

4. Melalui hasil kuisioner, dari berbagai aspek yang terkandung di dalam animasi tersebut didapatkan hasil akhir berupa perhitungan kuisioner dengan menggunakan perhitungan skala likert sehingga mendapatkan hasil akhir Baik.

5.2 Saran

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

1. Sebelum membuat proyek multimedia, lakukanlah pengumpulan data dan Analisa pada objek yang diangkat.
2. Disarankan menggunakan aplikasi Adobe Master Collection karena sudah terintegrasi.
3. Pelajari dahulu dasar – dasar pembuatan video animasi.
4. Pelajari penerapan elemen – elemen multimedia.
5. Penyajian informasi pada sebuah video iklan harus lengkap dan sesuai dengan data yang ada.
6. Untuk pengembangan penelitian selanjutnya disarankan untuk lebih fokus lagi dalam aspek informasi dan tampilan.