

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari pembahasan di dalam pembuatan video media promosi JITC di social media dengan tehnik motion graphic ini, dapat diambil beberapa kesimpulan, kesimpulan tersebut seperti :

- A. Video motion graphic ini dirancang, dan diproduksi sebagai pengembangan media kegiatan promosi yang selama ini dipakai di JITC untuk mengiklankan produk *training* yang ditawarkan oleh JITC.
- B. Di dalam pembuatan video media promosi JITC di social media ini, tehnik pembuatan yang diterapkan adalah tehnik motion graphic.
- C. Video motion graphic promosi JITC Yogyakarta ini dinyatakan layak dan efektif berdasarkan pengujian alpha, dengan nilai rata-rata sebesar 3,69
- D. Hasil dari pengujian beta pada video motion graphic promosi JITC Yogyakarta ini, menyatakan bahwa video promosi memiliki nilai variabel Empathy 4,4 dengan kategori baik atau layak, nilai variabel Persuasion sebesar 4,35 dengan kategori sangat baik atau sangat layak, nilai variabel Impact sebesar 4,27 dengan kategori sangat baik atau sangat layak, dan variabel Communication sebesar 4,18 dengan kategori baik atau layak.
- E. Durasi video motion graphic promosi JITC Yogyakarta adalah satu menit dan dibuat dalam format .m4v.
- F. Media yang dipilih untuk mempublish video media promosi ini adalah social media, lebih tepatnya Instagram.

## 5.2 Saran

Dalam pembuatan video media promosi JITC di social media dengan tehnik motion graphic ini, masih dapat ditemukan beberapa kekurangan atau kelemahan di dalamnya, berikut ini beberapa saran yang dapat berguna untuk menyempurnakan kelemahan atau kekurangan tersebut, diharapkan nantinya saran-saran dapat membantu dalam proses penyempurnaan lebih lanjut untuk kedepannya :

- A. Penambahan subtitle mungkin dapat berguna untuk memaksimalkan proses penyampaian informasi.
- B. Penambahan sound effect mungkin akan lebih membambah estetika dari segi audionya.
- C. Lebih kreatif lagi dalam memainkan motion animasi karena di beberapa scene masih terkesan monoton dan kurang menarik.
- D. Sebaiknya asset yang telah digunakan jangan digunakan lagi.
- E. Di beberapa scene yang dirasa memiliki informasi penting, dapat ditambahkan "keyword" yang dapat membantu dalam memahami informasi tersebut.