

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi pada bab-bab sebelumnya dalam pembuatan video iklan pada PT. Family Battery Indonesia - Yogyakarta maka penulis dapat memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan Motion Graphic dan Pembuatan Iklan Pada PT. Family Battery Indonesia - Yogyakarta ini membutuhkan beberapa tahap proses yakni pra-produksi dimana langkah awal ini adalah mengumpulkan data, merancang ide dan konsep, merancang naskah dan merancang *storyboard* kemudian setelah kerangka itu matang tahap berikutnya adalah produksi dimana proses ini seperti pembuatan aset animasi, dan *dubbing* narasi. Langkah yang terakhir adalah pasca produksi pada proses ini seperti pembuatan animasi, *compositing*, dan *final editing*, serta *rendering*.
2. Hasil dari video iklan untuk PT. Family Battery Indonesia - Yogyakarta berupa animasi 2D *motion graphic*, berdurasi 60 detik dan berformat .mp4.
3. Video Iklan ini diimplementasikan ke media sosial *Youtube*, *Instagram*, dan *Website* resmi milik PT. Family Battery Indonesia - Yogyakarta.

4. Video iklan ini dibuat per *scene*, setiap *scene* dibuat *composition* agar tidak terlalu banyak layer pada project yang dibuat.
5. Iklan yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan dan kesepakatan, serta sudah di setujui oleh pihak objek.
6. PT. Family Battery Indonesia – Yogyakarta saat ini telah memiliki media promosi dalam bentuk video animasi 2D *motion graphic*.

5.1 Saran

Untuk pengembangan video iklan, berdasarkan analisa kesimpulan yang telah dibuat sebelumnya diperlukan perbaikan dan penambahan beberapa komponen. Ada beberapa saran yang perlu disampaikan untuk pengembangan kedepannya, yaitu :

1. Menambahkan animasi 3D agar *motion graphic* yang ditampilkan jauh lebih bagus dan menarik.
2. Diharapkan video promosi ini dapat menjelaskan dari informasi perusahaan dan memperkenalkan lebih luas tentang perusahaan.
3. Dalam proses *compositing* dan *editing* dibutuhkan spesifikasi komputer yang memadai untuk memperlancar proses pengerjaan, agar detail setiap editing dapat dieksekusi dengan baik.
4. Pengaturan *timing keyframe* menjadi kunci dalam setiap gerakan, *timing* yang pas akan menghasilkan gerakan yang bagus, sebaliknya jika *timing* tidak pas gerakan akan terlihat kaku.