

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir pembahasan mengenai pembuatan video sosialisasi bank sampah online terpadu dengan teknik *motion graphic* dan *lifeshoot*, maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan dan saran.

1. Telah dibuat video sosialisasi bank sampah online terpadu menggunakan Teknik *motion graphi* dan *lifeshoot*, dengan 3 tahapan yaitu : Pra produksi, membuat konsep alur cerita, membuat sekenario untuk narasi dan storyboard sebanyak 18 *scene*. Produksi, membuat asset berupa desain grafis yang dibuat dengana Coreldraw X6, proses dubbing yang dilakukan menggunakan adobe audition CC 2015 menggunakan mic kenwood dengan *Sample Rate* 48000 dan *Bit Depth* 16, dan photo produk menggunakan kamera DSLR seri canon 600D. Selanjutnya tahapan Pasca produksi, yaitu proses *composite*, *editing* dan *rendering* menggunakan Adobe Premier CC 2015 yang telah dirender dengan resolusi 1080p untuk ditayangkan di youtube dan 1920p ditayangkan pada slide presentasi dengan ekstenti H264/Mp4.
2. Berdasarkan Batasan masalah, video sosialisasi ini memuat informasi proses pendaftaran, tutorial penggunaan dan keunggulan dari *system* bank sampah online terpadu (BSOT).
3. Berdasarkan kebutuhan fungsional, hasil dari video sosialisasi ini yaitu mengenalkan *system* bank sampah online terpadu dan menampilkan informasi tata cara penggunaan *system* bank sampah online terpadu (BSOT).

4. Video sosialisasi ini diimplementasikan pada chanel youtube CV.SHIND Jogja dan digunakan dalam slide video presentasi.

5.2 Saran

Pembuatan video sosialisasi bank sampah online terpadu (BSOT) pada CV.SHIND Jogja masih memiliki beberapa kekurangan, untuk itu beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan video sosialisasi adalah :

1. Pembuatan video sosialisasi yang bertujuan untuk menyampaikan informasi data-data harus valid dan konsep ide cerita dan alur harus benar-benar matang agar tidak terjadi banyak kendala dalam pembuatan.
2. Perhatikan tata letak desain dan kombinasi warna antara objek desain karena mempengaruhi kenyamanan audien.
3. Dalam proses perekaman narasi, suara narator dan backsound video dapat dibuat lebih nyaman didengar.
4. Perhatikan kembali ketepatan narasi dengan visual yang digunakan.
5. Pergerakan karakter dalam video sosialisasi masih terkesan kaku, lebih di haluskan la