

BAB V

PENUTUP

Berdasarkan penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir pembahasan tentang Perancangan Dan Pembuatan Animasi *Motion Graphic* Sebagai Media Informasi Tentang *Microgreens*, maka dapat disimpulkan bahwa :

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan animasi *motion graphic* pada Farm Orchestra ini melalui tahapan metode perancangan, pada tahap pertama ada pra produksi yang meliputi merancang konsep, merancang naskah, dan *storyboard*. Tahap kedua adalah produksi, dimana penulis *compiling* objek dasar, pencarian *background*, *sound recording* dan *sound editing* untuk menghasilkan narasi dan *background* musik pada animasi. Serta tahap terakhir, penulis melakukan *compositing*, penganimasian objek visual dan audio hingga rendering untuk menjadi sebuah animasi *motion graphic* yang utuh.

2. Perancangan Dan Pembuatan Animasi *Motion Graphic* Sebagai Media Informasi Tentang *Microgreens* ini melalui beberapa tahapan penelitian yaitu pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara, menganalisa dari hasil yang diperoleh, menentukan proses produksi animasi dan dilakukan pembahasan.

3. Berdasarkan hasil testing dapat disimpulkan bahwa Perancangan Dan Pembuatan Animasi *Motion Graphic* Sebagai Media Informasi Tentang *Microgreens* ini mampu menampilkan sesuai dengan kebutuhan fungsional dan semua faktor telah terpenuhi.

4. Dari hasil penelitian ini, durasi keseluruhan dari animasi motion graphic yaitu 4 menit. Berdasarkan hasil kuesioner yang didapatkan, dari hasil perhitungan menggunakan skala *likert* diperoleh persentase sebesar 81,90% kategori “sangat bagus” untuk faktor multimedia dan 87,08% kategori “sangat bagus” pada faktor informasi.

5.2 Saran

Pada perancangan dan pembuatan animasi *motion graphic* ini tentu masih mempunyai kekurangan yang perlu disempurnakan lagi. Oleh karena itu, beberapa saran dari penyusun sampaikan sebagai berikut :

1. Animasi *motion graphic* yang dihasilkan masih kurang halus pada pergerakan karakter saat berjalan.
2. Audio narasi yang dihasilkan animasi *motion graphic* masih kurang jernih, dikarenakan perangkat audio yang digunakan masih kurang.
3. Pembuatan animasi *motion graphic*, dengan menggunakan bahasa asing baiknya disertai dengan subtitle bahas Indonesia agar lebih mudah dimengerti.
4. Untuk video berdurasi panjang lebih dari 1 menit baiknya di upload pada platform khusus video seperti Youtube, hal ini dikarenakan faktor mayoritas orang di Instagram & Facebook cenderung bosan melihat video dengan durasi terlalu panjang.

Demikian kesimpulan dan saran dari penulis yang dirasa perlu agar animasi *motion graphic* bisa lebih dikembangkan. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan oleh penulis untuk kesempurnaan penelitian ini.