

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini akan diulas tentang kesimpulan yang berisi hasil hasil yang telah di peroleh setelah dilakukan penelitian dan implementasi dari pembuatan iklan yang menggunakan animasi motion graphic ini. Saran-saran juga diberikan sebagai catatan penting dan perbaikan di masa yang akan datang.

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat peneliti ambil dari pembuatan pembuatan Iklan Animasi 2D Dengan Penerapan Teknik Motion Graphic Untuk Rumah Produksi Keko Sebagai Media Promosi adalah sebagai berikut:

1. Peneliti telah dapat menyelesaikan penelitian tentang pembuatan Iklan Animasi 2D Dengan Penerapan Teknik Motion Graphic Untuk Rumah Produksi Keko Sebagai Media Promosi yang menarik teruji dari rata-rata questioner yang mengisi "setuju", dan jumlah pengikut sosial media instagram Keko bertambah, sehingga dapat menjawab rumusan masalah seperti yang ada di gambar 5.1 Grafik Rata-Rata Ilihan Questioner.



Gambar 5.1 Grafik Rata-Rata Pilihan Questioner



Gambar 5.2 Jumlah Pengikut Keko Sebelum Iklan Disiarkan



Gambar 5.3 Jumlah Pengikut Keko Setelah Iklan Disiarkan

2. Dalam pembuatan *iklan* ini menggunakan beberapa teknik *animasi motion graphic* antara lain menggunakan *animasi position, scale, rotation, opacity, dan masking*. Untuk membuat *animasi* lebih halus di gunakan *keyframe assistant*.
3. *Iklan Motion Graphic* telah dapat di siarkan di media sosial *instagram* oleh *KEKO* dan *Iklan* ini telah mencakup informasi yang diberikan oleh *KEKO*.

5.2 Saran

Penulisan naskah skripsi ini tentu masih terdapat banyak kekurangan, untuk itu peneliti memberikan beberapa saran agar bisa dikembangkan lagi untuk pembuatan *iklan* yang lebih menarik antara lain :

- a. Menambah ilmu dan keahlian dalam bidang desain grafis dalam pembuatan aset-aset.
- b. Memperbanyak referensi *iklan* dan mencari hal yang sedang booming di kalangan masyarakat.
- c. Berlatih keterampilan dalam membuat efek pada *After Effect* yang dapat di terapkan dalam pembuatan iklan

