

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan pada bab-bab sebelumnya, perancangan dan implementasi teknik camera movement dan motion graphics pada video promosi event “Weekly Race” Javasing esports melewati beberapa tahapan, sebagai berikut :

1. Video promosi event “Weekly Race” Javasing yang dibuat penulis telah menerapkan teknik seperti crank, dolly, tracking, pan, dan zoom yang sudah sesuai dengan metode camera movement berikut dengan motion graphics, dan telah disetujui oleh pihak Javasing.
2. Tahapan pembuatan, video promosi event “Weekly Race” Javasing ini dibuat dengan mengimplementasikan teknik camera movement menggunakan aplikasi CamTool 2 dan gim Assetto Corsa, serta menggunakan teknik motion graphics melalui tiga tahapan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.
3. Tahapan pengujian, melalui *acceptance test* diperoleh hasil kuisioner yang didapat dari perhitungan skala likert dengan presentase hasil uji dari objek sebesar 93% dan presentase hasil uji dari komunitas sebesar 87%, yang menunjukkan bahwa video promosi ini berhasil menyampaikan informasi dengan baik dan sesuai dengan apa yang diinginkan oleh objek.

## 5.2. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka ada beberapa saran yang diberikan penulis berupa hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan video promosi, antara lain :

1. Durasi dan background music kurang maksimal, perlu dipertimbangkan kembali untuk durasi dan pemilihan background musik dibagian penyusunan konsep dan storyboard.
2. Untuk pengenalan sirkuit yang digunakan, alangkah lebih baik diberi track map/denah sirkuit yang akan digunakan, tidak hanya sekedar tulisan.
3. Ditambahkan summary/rangkuman informasi pada akhir video.
4. Menambahkan color grading agar visualisasi video promosi semakin menarik.
5. Memperhatikan perbedaan FPS saat recording footage dengan hasil rendering, ada beberapa scene terlihat ada perbedaan FPS sehingga video terlihat kurang halus.