

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Pembuatan iklan Warhole Konveksi ini melalui tiga tahap, yaitu tahap pra produksi dimana penulis membuat ide, naskah dan storyboardnya kemudian masuk ke tahap produksi dimana penulis membuat semua bahan yang diperlukan untuk tahap selanjutnya yaitu tahap pasca produksi dimana tahap compositing dan editing terjadi.

Ada beberapa kesimpulan yang dapat dijabarkan oleh peneliti dalam pembuatan iklan animasi 2D sebagai media promosi untuk Warhole Konveksi Jogjakarta , antara lain sebagai berikut ini :

1. Pada tahap pra produksi, pembuatan iklan animasi 2D untuk Warhole Konveksi penulis pertama-tama membuat konsep iklan, dimana konsep tersebut bisa diambil dari berbagai hal, misalnya dari buku, browsing internet, maupun youtube, kemudian langsung ke pembuatan storyboard dengan disertai analisis yang terkait. Iklan ini dibuat sebanyak 8 *scene* dan disajikan dalam durasi 35 detik.
2. Pada tahap produksi, penulis membuat *Background* yang ada di *Solid Color* dan objek grafis dengan menggunakan software Corel Draw X7 .
3. Pada tahap pasca produksi, pembuatan background dilakukan dengan menggunakan *solid color*. Kemudian untuk *compositing* dan *editing* penulis menggunakan software

Adobe After Effect CS6 . Hampir semua objek penulis cenderung menganimasikannya dengan merubah Scale, Rotasion dan Position. Dengan penerapan *Keyframe Assistant – Easy Ease* ,untuk *dubbing* penulis menggunakan software Adobe Audition CS6 dengan sampel rete 44100, Chanel stereo dan resolution 32 bit. Untuk *rendering* penulis menggunakan software Adobe After Effect

## 5.2 Saran

Peneliti berharap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta dikemudian hari mampu menciptakan kembali animasi 2D maupun 3D dengan teknik lainnya yang lebih sempurna dan mengembangkannya hingga memiliki kualitas yang lebih baik dan mampu bersaing dengan dunia industry . Ada beberapa saran yang didapatkan selama pembuatan iklan animasi 2D sebagai media promosi Warhole Konveksi Jogjakarta , antara lain sebagai berikut:

- 1.Perbanyak membaca dan berlatih tentang animasi *motion graphics*. Menguasai sebuah software atau perangkat lunak komputer untuk membuat Motion Graphics tidak serta merta menjadikan anda sebagai *Motion Graphics Designer*.
- 2.Dahulukan untuk membuat atau memikirkan color palette terlebih dahulu untuk pembuatan motion graphics, sebab pewarnaan pada sebuah animasi sangatlah berpengaruh untuk daya ketertarikan oleh penonton.
- 3.Dalam memproduksi sebuah video iklan, data-data yang dibutuhkan harus berdasarkan sumber yang terpercaya, sehingga informasi yang disampaikan valid.