

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Rancangan dan implementasi karya motion graphic 2D berjudul "The Digital Gladiator" sebagai variasi media informasi di BLSDM Komdigi Yogyakarta telah berhasil diwujudkan melalui tahapan multimedia yang sistematis. Proses ini diawali pada tahap praproduksi melalui pengumpulan data lapangan lewat observasi dan wawancara untuk merumuskan konsep, naskah, serta storyboard. Selanjutnya, tahap produksi dilakukan dengan merancang aset vektor orisinal menggunakan Adobe Illustrator yang digerakkan secara dinamis memanfaatkan Adobe After Effects. Seluruh elemen tersebut kemudian disatukan pada tahap pascaproduksi hingga menghasilkan produk video final berdurasi lima menit yang siap diaplikasikan.

Informasi mengenai tantangan teknologi dan kebutuhan talenta digital telah berhasil disajikan ke dalam bentuk narasi motion graphic yang komunikatif, menarik, dan mudah dipahami masyarakat. Konsep digital yang rumit dan abstrak berhasil disederhanakan menggunakan metafora visual berupa aset karakter serta elemen grafis yang representatif. Informasi tersebut dikemas dalam alur cerita persuasif yang runut, dimulai dari pemaparan urgensi kompetensi nasional hingga solusi nyata lewat beasiswa DTS. Melalui pergerakan animasi yang dinamis dan keselarasan musik latar, media ini mampu mengeliminasi kesan monoton pada format live-shoot sekaligus meningkatkan daya tarik audiens secara signifikan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, masih terdapat beberapa keterbatasan yang dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan lanjutan agar media *motion graphic* yang dihasilkan dapat menjadi lebih optimal dan bermanfaat. Adapun saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan media *motion graphic* selanjutnya disarankan untuk menambahkan variasi konten, seperti seri video edukasi, konten interaktif, dan animasi berbasis simulasi. Pengembangan tersebut diharapkan dapat meningkatkan kualitas penyampaian informasi serta memperluas jangkauan audiens. Selain itu, variasi konten juga dapat meningkatkan daya tarik dan keterlibatan pengguna terhadap media yang disajikan.
2. Media *motion graphic* dapat diintegrasikan dengan platform digital lain, seperti website dan media sosial, agar penyebaran informasi menjadi lebih luas, cepat, dan fleksibel. Integrasi ini memungkinkan audiens untuk mengakses informasi kapan saja dan di mana saja melalui berbagai perangkat. Dengan demikian, efektivitas penyampaian informasi dapat terus ditingkatkan seiring dengan perkembangan teknologi.
3. Diperlukan evaluasi lanjutan dengan melibatkan jumlah responden yang lebih banyak dan beragam. Evaluasi ini bertujuan untuk memperoleh data yang lebih akurat terkait tingkat pemahaman, daya tarik, dan efektivitas media *motion graphic*. Hasil evaluasi lanjutan tersebut diharapkan dapat menjadi dasar perbaikan dan pengembangan media di masa mendatang.