

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan pada bab-bab sebelumnya dan melalui tahapan-tahapan pembuatan video *motion graphic* susu sebagai media edukasi konsumsi susu di kota Bandung yang menggunakan teknik animasi *motion graphic*, maka dari itu penulis dapat menarik kesimpulan sebagai mana berikut:

5.1.1 Perancangan video motion graphic melalui 5 tahap, yaitu:

1. Tahap persiapan, yang terdiri dari wawancara dan studi literatur. Dimana tahap ini adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan materi yang dibutuhkan didalam video motion graphic.
2. Tahap pre-produksi, yang terdiri dari skenario/storyline, konsep visual animasi, dan storyboard. Dimana dalam tahap ini meliputi rancangan naskah dan alur cerita, konsep visualisasi animasi, dan pembuatan storyboard yang menghasilkan 12 *scenes*.
3. Tahap produksi, yang terdiri dari pembuatan aset grafis menggunakan *Adobe Photoshop 2020*, proses perekaman *voiceover* (perekaman suara) yang kemudian disunting menggunakan *Adobe Premier Pro 2020*, dan pergerakan animasi menggunakan *Adobe After Effect 2020*.
4. Tahap pasca-produksi, yang terdiri dari editing video dan *rendering*. Dalam tahap editing peneliti menggunakan *Adobe After Effect 2020* untuk menggabungkan potongan-potongan adegan. Setelahnya di *rendering* menggunakan *Adobe Media Encoder 2020* dengan format *H264* dengan kualitas *High Definition (HD)*.
5. Tahap hasil karya, yang terdiri dari distribusi pada platform youtube DKPP Kota Bandung dengan judul 'Susu'. Hingga laporan ini dibuat video telah di tonton lebih dari 3.307 *views* dan 2.300 *likes*. Jumlah ini akan terus bertambah seiring dengan berjalannya waktu. Kemudian ada proses apresiasi/feedback dari penonton menggunakan *questioner google form*.

5.1.2 Bentuk visualisasi video *motion graphic* ‘susu’ sebagai media edukasi konsumsi susu yang efisien adalah dengan menggunakan jenis ilustrasi *flat design*.

5.1.3 Dengan menggunakan jenis animasi *motion graphic* yang menggunakan teknik menggerakkan gambar dan menggabungkan sequence gambar-gambar yang bergerak, maka terbentuklah media edukasi video *motion graphic* ‘susu’ yang efektif dengan memperhatikan prinsip-prinsip *motion graphic* dalam perancangannya hingga selesai dibuat.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil kesimpulan yang telah dijabarkan diatas, implikasi penelitian ini yaitu adalah sebagai media edukasi konsumsi susu pada masyarakat di kota Bandung. Perancangan video *motion graphic* ini juga bertujuan untuk menambah ragam dalam media edukasi pada masyarakat mengingat masih jarang ditemukan edukasi mengenai konsumsi susu menggunakan media *motion graphic*. Sehingga diharapkan dengan perancangan ini dapat menjadi sarana edukasi yang inovatif serta menghibur dan dapat menjadi inspirasi bagi para *creator*.

5.3 Rekomendasi

Hasil penelitian yang dilakukan ini masih jauh dari kata sempurna sehingga peneliti memiliki beberapa rekomendasi baik kepada peneliti sendiri maupun untuk peneliti selanjutnya yang memiliki kesamaan minat dalam meneliti rancang bangun animasi *motion graph*, yaitu diantaranya:

- 1) Materi yang disampaikan pada media animasi *motion graph* masih belum pada tahap maksimal, sehingga diharapkan perancangan animasi *motion graph* selanjutnya dapat menjelaskan materi yang lebih mendalam.
- 2) Alur cerita yang ditampilkan pada animasi *motion graph* masih kaku, sehingga peneliti selanjutnya diharapkan dapat merancang animasi *motion graph* dengan alur cerita yang lebih menarik.
- 3) Detail audiens peneliti yang didapat masih belum memenuhi secara keseluruhan, sehingga diharapkan selanjutnya dapat dilakukan pengambilan sampel yang dipilih secara menyeluruh.

Syarifah Nur'aini, 2023

**PERANCANGAN VIDEO BERBASIS MOTION GRAPH “SUSU” SEBAGAI MEDIA
EDUKASI KONSUMSI SUSU DI KOTA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia|repository.upi.edu|perpustakaan.upi.edu