

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Perancangan ini melalui beberapa proses yang tersusun secara runtut dari konsepsi maupun eksekusi yang kemudian menentukan khalayak sasaran yang dituju dengan usulan solusi perancangan informasi melalui media kampanye yang berupa video animasi agar dapat membagikan sebuah cerita yang inspiratif kepada mahasiswa terutama.

Perancangan video ini merupakan media yang bertujuan mengingatkan ataupun menyadarkan agar membaca sampai tuntas dan mengerti betul apa yang dibacanya, serta untuk menghibur karena isi dari video ini tergolong tidak terlalu formal dan diharap bisa menjadi inspirasi kepada mahasiswa. Hal ini memerlukan waktu dan proses yang panjang serta kesulitan dalam menentukan jalan cerita yang harus divisualisasikan ke dalam sebuah video. Oleh karena itu, mengingat keterbatasan waktu dengan tingkat kesulitan yang tinggi, demikian perancangan ini harus dapat manajemen waktu dengan cukup baik, memahami keilmuan desain dan juga melakukan praktik - praktik menggambar digital maupun manual secara intens sehingga menghasilkan karya yang maksimal.

V.2 Saran

Perancangan yang dilakukan belum dapat menjadi sebuah karya yang terbaik. Data yang digunakan pada perancangan menggunakan data para mahasiswa melalui kuesioner online dan satu orang narasumber salah satu yang berlatar belakang penjaga perpustakaan. Oleh karena itu perancangan ini masih dapat dikembangkan dan lebih dieksplorasi pada media maupun pada konten yang lainnya. Demikian Perancang juga menyarankan kepada para perancang yang selanjutnya agar dapat memberikan cerita yang lebih menginspirasi lag. Hal ini dikarenakan jalan cerita yang dirancang pada perancangan ini masih belum termasuk kriteria yang baik.