

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan *motion graphic* biografi W.R. Soepratman untuk generasi Z usia 18-22 tahun dapat disimpulkan bahwa penyampaian biografi W.R. Soepratman melalui video *motion graphic* dengan cerita inspiratif dan narasi yang relevan dengan anak muda, hal tersebut dapat mempermudah target audiens dalam menerima informasi serta menyimak cerita melalui video *motion graphic*. Selain itu, pesan inspiratif yang tersampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh audiens.

Berdasarkan perancangan *motion graphic* juga dapat disimpulkan jika desain karakter menjadi poin penting dalam menggambarkan tokoh sejarah. Media *motion graphic* terbukti dapat menggambarkan biografi W.R. Soepratman dengan lebih menarik melalui aspek audio visual seperti ilustrasi, animasi, audio, dan alur cerita. Aspek visual menjadi hal penting karena menjadi identitas utama pada *motion graphic*. Konsep visual yang konsisten dan relevan dapat menarik target audiens untuk menyimak video. Dalam perancangan ini audio berperan penting dalam menggambarkan suasana serta menciptakan animasi yang interaktif. Selain itu, aspek penceritaan juga berperan penting dalam menggambarkan isi cerita, masalah, serta penyelesaian masalah yang dihadapi karakter utama. Sehingga, *motion graphic* menjadi media yang tepat untuk menyampaikan cerita sejarah ataupun video informatif.

Sebagai pemuda, penulis mendapat banyak manfaat dari penelitian ini terutama pada nilai-nilai perjuangan dari biografi W.R. Soepratman. Nilai-nilai tersebut tidak hanya dari biografi W.R. Soepratman saja tetapi dapat bersumber dari hal lain yang memiliki nilai inspiratif contohnya cerita sejarah dan tokoh lain yang perlu disampaikan kepada anak muda.

Perancangan ini diharapkan dapat membuka wawasan dan meningkatkan minat untuk menyimak ataupun mempelajari tokoh sejarah maupun cerita sejarah melalui media yang diminati mereka. Selain itu, perancangan ini diharapkan dapat menjadi pemicu kepada anak muda lainnya untuk menyampaikan cerita atau tokoh inspiratif sesuai dengan kemampuan dan cara mereka. Hal ini dikarenakan masih banyak cerita sejarah atau tokoh lainnya yang memiliki nilai-nilai positif yang dapat disampaikan kepada generasi muda. Sehingga, dengan sering munculnya topik cerita atau tokoh sejarah lainnya akan memperluas wawasan generasi muda melalui cerita atau tokoh sejarah yang memiliki nilai positif.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan ini, masih ada beberapa generasi Z yang kurang menaruh minatnya pada tokoh sejarah atau cerita sejarah. Masih banyak informasi atau nilai-nilai yang terkandung dalam tokoh sejarah atau cerita sejarah yang dapat dieksplor dan dipahami untuk menambah wawasan hingga memberikan dampak positif kepada penonton. Maka dari itu, minat untuk menyimak suatu topik cerita sejarah atau tokoh sejarah menjadi hal penting yang dapat dikembangkan kepada generasi Z.

Penulis menyadari bahwa perancangan ini jauh dari kata sempurna, Penulis juga menemui kekurangan dalam perancangan video *Motion Graphic* Biografi W.R. Soepratman untuk Generasi Z usia 18-22 Tahun yakni kualitas animasi yang masih sederhana hingga kualitas *voice over* yang masih sederhana. Selain itu penyampaian cerita sejarah yang masih belum lengkap dan memiliki beberapa kekurangan dalam hal penyampaian yang menarik Generasi Z. Agar kekurangan ini dapat dilengkapi oleh penulis, diharapkan akan adanya suatu kritik dan saran yang membangun pada perancangan ini.