



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Responden dari penelitian ini yang adalah remaja berumur 16-18 tahun menyukai video *company profile* DKV UMN yang diperlihatkan. Dari 105 hasil kuesioner yang disebar, 95,2% dari responden menjawab dengan benar informasi yang terdapat dalam video. Video *company profile* yang menggunakan *motion graphic* ini cocok digunakan untuk memberikan informasi mengenai DKV UMN. Selain itu, dari 105 remaja yang dipilih secara acak oleh penulis, lebih dari 80% responden tertarik pada bagian video yang menggunakan *motion graphic* tersebut. Video *company profile* ini juga berhasil digunakan sebagai sarana promosi DKV UMN kepada remaja dikarenakan 11 responden dari 15 responden yang tertarik pada DKV menjawab ingin masuk DKV UMN setelah melihat video ini.

#### **5.2 Saran**

Saran dari penulis, jika ingin membuat sebuah video *company profile*, hal utama yang harus diketahui adalah target pasar dari pembuatan video *company profile* tersebut. Seperti remaja yang menjadi target pasar penulis dalam melakukan penelitian ini, akan ada baiknya jika setiap akan membuat video *company profile* yang ditujukan remaja melakukan riset terlebih dahulu, karena perkembangan zaman sekarang ini membawa perubahan dengan sangat cepat, belum tentu nantinya video *company profile* dengan menggunakan *motion graphic* ini akan tetap menarik perhatian beberapa tahun ke depan.