



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

Dalam membuat Iklan Layanan Masyarakat dengan bentuk *motion graphic*, tidak hanya membutuhkan teknik untuk membuat hasil akhir yang bagus saja, namun harus mempelajari lebih dalam tentang selera konsumen. Hal ini dilakukan agar ILM yang dibuat dapat menyampaikan pesan dengan tepat dan jelas, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, yaitu untuk memberikan peringatan akan bahayanya narkoba

Pembuatan ILM bertema anti narkoba dengan *target audience* remaja merupakan sebuah tantangan dalam mencapai. Dengan selera musik maupun suasana yang membuat *audience* merasa nyaman, merupakan patokan sebagai penyampaian pesan agar dapat memberikan *shock therapy* bagi yang melihatnya, sehingga pesan tersampaikan dengan jelas. Hal ini dilakukan sesuai dengan teor *Aversion Therapy*, yaitu terapi dimana pasien akan terus-menerus diberikan hal-hal yang tidak diinginkan atau yang membuat pasien merasa tidak nyaman, dan semua itu dilakukan untuk menghilangkan kebiasaan tertentu, dalam hal ini penyalahgunaan pada narkoba. Tujuannya adalah untuk mencegah terjadinya penyalahgunaan narkoba kepada audiens, yaitu pelajar dan mahasiswa.

5.2. Saran

Selama proses produksi berlangsung, penulis mengalami beberapa kendala. Kendala ini terjadi karena dalam pembuatan *storyboard* kurang tergambar dengan jelas untuk penyampaian pesan dan animasi gerakan yang akan dibuat, sehingga pada saat

proses produksi sedikit terhambat. Perlu adanya detail yang lebih jelas dalam pembuatan *storyboard* seperti gerakan kamera yang akan digunakan, sudut pandang (*angle*) pada *scene* yang ada dalam *storyboard*, juga penjelasan tentang apa yang akan terjadi pada setiap *scene* tersebut. Meskipun hanya sebuah *motion graphic* pembuatan *storyboard* tetap perlu diperhatikan dan dibuat sejelas mungkin agar tidak terjadi kendala selama proses produksi.

Tidak hanya itu, dalam pembuatan ILM dengan bentuk *motion graphic* perlu adanya penambahan gerakan kamera yang sesuai untuk menciptakan suasana yang diinginkan, dalam hal ini adalah suasana tegang, agar pesan dapat disampaikan dengan jelas sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, yaitu memberikan *shock therapy* kepada audiens.



UMN