

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Setelah melalui seluruh tahap, maka dapat disimpulkan beberapa poin penting pada perancangan video mapping, yakni sebagai berikut:

- 5.1.1 Video mapping terbukti efektif sebagai sarana penyampaian informasi kampus yang menarik dan inovatif. Melalui perpaduan antara visual, animasi, audio, dan teknik pemetaan proyeksi pada diorama gedung direktorat, informasi mengenai kampus dapat disampaikan dengan cara yang lebih interaktif, imersif, dan mudah dipahami oleh audiens dibandingkan dengan media konvensional.
- 5.1.2 Proses perancangan yang melibatkan tahapan desain visual, produksi audio, hingga pemetaan menggunakan software Resolume Arena menghasilkan karya yang presisi dan menyatu dengan media fisik diorama. Tahapan slice mapping yang dilakukan memastikan setiap visual mengikuti kontur miniatur gedung sehingga menciptakan ilusi visual yang realistis dan estetis.
- 5.1.3 Respon positif dari pengunjung pameran menunjukkan bahwa media pendukung seperti spot foto interaktif dengan frame custom dan merchandise mampu memperkuat daya tarik karya serta memperluas jangkauan promosi di media sosial. Pengunjung aktif membagikan hasil foto mereka di platform seperti Instagram, yang turut meningkatkan insight dan engagement akun @visualjutsu\_, sekaligus memperkenalkan profil kampus ke khalayak yang lebih luas.

#### **5.2 Saran**

Sebagai bentuk refleksi dari proses pengerjaan tugas akhir ini, penulis merumuskan beberapa saran untuk pengembangan diri ke depan,

agar karya-karya yang dihasilkan semakin berkualitas dan profesional, antara lain:

- 5.2.1 Memperdalam keahlian dalam pembuatan materi visual, khususnya dalam merancang desain grafis, animasi, serta storytelling visual agar setiap konten yang dibuat tidak hanya menarik secara estetika tetapi juga memiliki alur narasi yang kuat dan komunikatif.
- 5.2.2 Memperluas wawasan dan referensi terkait perkembangan teknologi video mapping dan tren desain komunikasi visual terkini, melalui workshop, kursus daring, atau kolaborasi dengan profesional di bidang kreatif.
- 5.2.3 Mengembangkan kemampuan produksi audio, baik dalam hal perekaman voice over dengan kualitas studio, komposisi musik latar, hingga teknik mixing dan mastering audio untuk menciptakan pengalaman audiovisual yang lebih imersif.
- 5.2.4 Menjalinkan kolaborasi dengan berbagai pihak, seperti komunitas kreatif, institusi pendidikan, atau pelaku industri kreatif untuk memperluas jejaring sekaligus meningkatkan kualitas karya melalui pertukaran pengalaman dan ilmu.
- 5.2.5 Mengasah keterampilan manajemen waktu dan perencanaan proyek, agar setiap tahap produksi dapat berjalan lebih efisien tanpa mengurangi kualitas karya yang dihasilkan.