

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat di simpulkan sebagai berikut :

1. Pembuatan video berupa Media Pembelajaran Animasi *2D Motion Graphic* pada Mata Kuliah Fotografi Dasar menggunakan metode multimedia *Luther* yang terdiri dari 6 tahap, yaitu Konsep, Perancangan, Pengumpulan Materi, dan Pembuatan Animasi, Pengujian dan Distribusi.
2. Pembuatan video dengan menggunakan teknik *motion graphic* ini dalam hal perancangan konsep serta visual seperti apa yang akan di tampilkan merupakan bagian terpenting sebelum memulai proses produksi. Lalu dikembangkan menjadi sebuah *storyboard*, ini dimaksudkan agar sebagai petunjuk visual bagi penulis pada saat proses produksi berlangsung.
3. Pada proses pembuatan terdiri dari proses *compositing*, *animating*, *editing* dan *rendering*. Proses *compositing* dan *animating* merupakan tahapan yang paling penting dalam proses pembuatan *motion graphic*, mulai dari meletakkan gambar sampai menambahkan efek gerak. Diakhir proses pembuatan, produk jadi yang dihasilkan ialah berupa video dalam format MP4 yang berukuran 1920 x 1080 pixel yang memiliki durasi 9 menit 41 detik.
4. Hasil pengujian yang dilakukan oleh responden ahli (*alpha*) terhadap media pembelajaran animasi *2D motion graphic* ini didapatkan rata-rata dengan index persentase 74,75% berada dalam kategori “Baik”. Yang berarti video ini layak secara penampilan untuk di publikasikan sebagai media pembelajaran.
5. Sedangkan hasil pengujian yang dilakukan oleh responden *beta* terhadap media pembelajaran animasi *2D motion graphic* ini didapatkan rata-rata index presentase 87,9% berada dalam kategori “Sangat Baik”. Yang berarti video ini memiliki tampilan menarik baik dari segi visual maupun lebih

menarik jika dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional, efektif, fleksibel serta memberikan informasi sehingga layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Fotografi Dasar materi Pengertian Fotografi, Pengenalan Kamera, Sudut Pandang (*Angle*) di Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan laporan kerja praktik ini, ada beberapa saran yang ingin penulis sampaikan yaitu:

1. Untuk konsep, naskah dan *storyline* sampai *storyboard* harus benar-benar dipikirkan dengan matang agar dalam pelaksanaan tahapan produksi (pengumpulan materi) dan pasca produksi (pembuatan) dapat berjalan sesuai dengan konsep yang diinginkan.
2. Sebaiknya gunakan alat perekam yang lebih mumpuni dalam hal spesifikasi, agar hasilnya lebih baik dan jernih.
3. Dalam mendesain objek vector, pemilihan warna harus diperhatikan antara objek satu dengan yang lainnya, karena warna memiliki pengaruh terhadap ketertarikan penonton.
4. Dalam penggunaan efek saat proses *animating* bisa di *explore* lebih dalam lagi, agar gerakan lebih memiliki banyak variasi.
5. Media pembelajaran Animasi 2D *Motion Graphic* pada mata kuliah Fotografi Dasar ini dapat dikembangkan lagi dengan menggunakan teknik animasi 3d.
6. Diharapkan agar di masa yang akan datang, media pembelajaran pada mata kuliah fotografi dasar ini dapat digunakan sebagai video/media pembelajaran bagi mahasiswa khususnya mahasiswa program studi Teknologi Informatika Multimedia Digital di Politeknik Negeri Sriwijaya.