

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan perancangan dan realisasi media pembelajaran mata kuliah storyboard berbasis 2 dimensi yang telah dikerjakan dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Media pembelajaran mata kuliah *workshop Storyboard* berbasis video animasi 2 dimensi dapat dibuat menggunakan Metode multimedia *Luther* yang terdiri dari 4 tahap, yaitu konsep, perancangan, pengumpulan materi, dan pembuatan.

- a) Konsep, merupakan tahapan penentuan konsep media pembelajaran storyboard berbasis video animasi 2 dimensi yang akan dikerjakan. Meliputi judul video, tipe *art* yang digunakan, durasi video animasi dan target pengguna media pembelajaran.
- b) Perancangan, merupakan proses penulisan naskah video animasi dan penggambaran storyboard untuk video animasi media pembelajaran, storyboard dibuat berdasarkan naskah yang telah dibuat.
- c) Pengumpulan materi, merupakan tahap membuat *asset* atau gambar yang akan digunakan didalam video. *Asset* disini termasuk audio, font, dan gambar-gambar yang digunakan. Proses ini menggunakan aplikasi Adobe Flash dan adobe affter effect.
- d) Pembuatan (*Assembly*), tahap penggabungan *asset* yang telah dibuat dengan audio, dan narasi yang telah direkam. Proses ini menggunakan aplikasi adobe premiere pro.

2. Penilaian berdasarkan ahli materi adalah sebesar 4.45 dan termasuk di rentang  $X > 4,2$  tergolong di kategori Sangat Baik. Maka dari itu tingkat kelayakan Media Pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi ini menurut ahli materi adalah **Sangat Baik**

3. Penilaian Ahli Media mendapatkan nilai sebesar 4.1 dan termasuk di rentang  $3,4 < X \leq 4,2$  tergolong di kategori Baik. Maka dari itu tingkat kelayakan Media Pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi ini menurut ahli media adalah **Baik**.

4. Pengujian pengguna oleh mahasiswa didapatkan total rerata nilai sebesar 4.3 dan termasuk di rentang  $X > 4,2$  tergolong di kategori Sangat Baik. Maka dari itu tingkat kelayakan Media Pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi ini menurut mahasiswa sebagai pengguna media pembelajaran adalah **Sangat Baik**.

Dari hal diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mengenai storyboard ini layak untuk dipublikasikan dan digunakan sebagai media belajar mengenai dasar proses pembuatan storyboard animasi.

## 5.2. Saran

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam proses perancangan video yang penulis buat. Untuk itu penulis memberikan beberapa saran diantaranya:

1. Diharapkan agar dimasa yang akan datang, media pembelajaran mengenai Storyboard ini dapat digunakan sebagai tambahan bahan belajar bagi mahasiswa terkhususnya mahasiswa Teknologi Informatika Multimedia Digital.
2. Selain ditayangkan di media sosial seperti *Youtube*, diharapkan video Media pembelajaran ini dapat ditayangkan diplatform yang berbeda agar dapat memberikan edukasi kepada masyarakat luar tentang profesi pembuat *storyboard* atau *storyboard artist*
3. Ada baiknya bahwa video media pembelajaran ini dapat dibuat lebih menarik dan edukatif lagi dengan pilihan warna yang menarik serta tambahan karakter dan text yang menjelaskan secara mendetail mengenai storyboard, dan kualitas audio yang lebih jernih dan stabil karena masih ada beberapa bagian video yang perlu dimaksimalkan.