

BAB V

PENUTUP

4.4 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan video animasi E – KTP baru Kecamatan Gondang dilakukan melalui 4 tahap yaitu pengumpulan data, analisis, produksi dan testing.
2. Dari penelitian ini dihasilkan video berdurasi 2:00 menit untuk menginformasikan masyarakat Kecamatan Gondang tentang pembuatan E-KTP baru.
3. Dari hasil implementasi penayangan di sosial media, Video ini secara teknis dapat dijalankan pada media tersebut tanpa ada permasalahan.
4. Dari hasil kuisioner yang telah disebarakan, dilihat dari aspek multimedia dan aspek informasi video ini sudah sangat baik/sangat bagus untuk ditayangkan pada kantor pelayanan umum di Kecamatan Gondang.

4.5 Saran

Dari hasil pengamatan penulis terhadap video animasi yang telah dibuat, penulis menyadari bahwa video ini masih memiliki banyak kekurangan. Adapun saran yang dapat penulis berikan yaitu :

1. Untuk kedepannya diharapkan video serupa dapat dibuat lebih detail dalam menjelaskan tata cara pembuatan E-KTP baru.
2. Jumlah pertanyaan pada fitur kuis yang mendukung dalam evaluasi pembelajaran terlalu sedikit, disarankan untuk kedepannya dapat ditampilkan lebih banyak lagi.

3. Dubbing suara dalam video terlihat kurang professional, disarankan untuk kedepannya untuk mencari professional dubber agar video terlihat detail dan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Gamizar Naufal Rafif, Hamidillah Ajie, and Yuliatris Sastrawijaya, "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Motion Graphic Pada Mata Pelajaran Ddg Untuk Peserta Didik Di Smk Program Keahlian Multimedia," *PINTER J. Pendidik. Tek. Inform. dan Komput.*, vol. 5, no. 2, pp. 37-41, 2021, doi: 10.21009/pinter.5.2.6.
- [2] N. Hasyim and R. Artikel, "Perancangan Motion Graphic Sebagai Upaya Meningkatkan Brand Awareness Klub Buku Narasi Info Artikel Abstrak," *J. Citrakara*, vol. 4, no. 1, pp. 62-81, 2022.
- [3] A. Budy Saputra, "Pembuatan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Untuk Proyek Datsun Sigap," *KOPERTIP J. Ilm. Manaj. Inform. dan Komput.*, vol. 2, no. 2, pp. 84-97, 2018, doi: 10.32485/kopertip.v2i2.51.
- [4] F. Siregar, "Pembuatan Media Komunikasi Menggunakan Motion Graphic untuk Sosialisasi Job Family pada Bank Indonesia," *J. Desain*, vol. 4, no. 03, p. 174, 2017, doi: 10.30998/jurnaldesain.v4i03.1860.
- [5] H. Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif*, 2017.
- [6] Limbong and T. & Simarmata, *Elemen - Elemen Multimedia*. Yayasan Kita Menulis, 2020. [Online]. Available: kitamenulis.id
- [7] I. Fernandez, *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative Guide*, Berilustra. California: McGraw-Hill/Osborne, 2002. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?id=mCjYAAAAMAAJ&hl=id&source=gs_navlinks_s
- [8] A. P. P. Samosir, "Perancangan pusat pengembangan animasi Indonesia di