

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis sebagaimana dikemukakan pada Bab IV di mana dinyatakan bahwa data-data yang berhasil dianalisis mengarah pada kesimpulan sebagai berikut:

1. Media animasi 2-dimensi sangat dibutuhkan untuk memberikan motivasi tambahan bagi para siswa dan guru agar pembelajaran keterampilan membuat berjalan lebih efektif.
2. Ada beberapa langkah untuk membuat animasi 2-dimensi sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar Membuat bagi Siswa SDN Margorejo, antara lain :
 - a. Melakukan riset pengumpulan data, langkah-langkahnya antara lain: menentukan tema cerita dan tujuan cerita, membuat synopsis dan skrip, memunculkan karakter sifat-sifat dan ciri-ciri, pengumpulan dokumentasi dan peta lokasi, standart property dan vegetasi, membuat workbook.
 - b. Melakukan kegiatan praproduksi, langkah-langkahnya antara lain: membuat standart karakter tokoh, membuat standart warna, membuat standart property, membuat layout dari animasi tersebut, membuat storyboard.

- c. Melakukan kegiatan produksi, langkah-langkahnya antara lain: membuat gambar key, menentukan timing, membuat gambar inbetween, proses clean up, pembuatan gambar scan dan pembuatan background.
- d. Melakukan kegiatan Post Produksi, langkah-langkahnya antara lain: melakukan proses editing dan dubbing.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang terangkum dalam kesimpulan di atas, serta berbagai fakta yang terungkap melalui data-data yang ditemukan, peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Kepada dunia pendidikan khususnya sekolah-sekolah disarankan agar mau dan berani membuka diri terhadap perkembangan media elektronik khususnya multimedia sebagai salah satu sarana pembelajaran.
2. Kepada rekan-rekan pecinta multimedia disarankan lebih kreatif dalam mengembangkan teknik sajian yang lebih spesifik dan efektif untuk sarana pendidikan, mulai dari perencanaan, penggalan fata, ide cerita, teknik animasi, metodik edukasinya, dsb.
3. Kepada pengelola sekolah, baik guru maupun kepala sekolah, disarankan agar memberikan anggaran khusus yang dituangkan dalam Rencana Anggaran bersama komite sekolah untuk memberikan peluang yang lebih besar terciptanya kreativitas multimedia pembelajaran, secara teamwork.

4. Kepada peneliti lain disarankan agar mau melanjutkan penelitian ini dengan lebih memfokuskan pada konteks pembuatan media pembelajaran membuatik sehingga manfaat riil terhadap proses pelatihan membuatik lebih nampak serta berguna baik bagi guru maupun para siswa yang berminat mendalami keterampilan membuatik.

