

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Aplikasi multimedia pencernaan hewan pada penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan penelitian pengembangan model studi pustaka dan observasi, yang terdiri dari tahap membaca buku dan artikel serta menanyakan pada guru IPA. Materi Pencernaan yang ditampilkan protozoa, pemamah biak, raptil, amfibi.
2. Aplikasi multimedia ini diolah dengan menggunakan program Adobe Flash CS3, terutama dalam Pengolahan gambar menjadi animasi atau membuat animasi, membuat text, mengimport file suara. File yang dihasilkan : .fla, .swf, .exe.
3. Unsur pada aplikasi multimedia ini meliputi: materi, pencernaan manusia dan pencernaan pada hewan. Aplikasi ini mempunyai kelebihan dibandingkan buku, dikarenakan buku hanya memberi gambar yang tidak bergerak sehingga Aplikasi ini menarik.

5.2 Saran

Akhir dari penyelesaian skripsi ini setelah melakukan analisis pada bab-bab sebelumnya, maka ditemukanlah saran sebagai berikut :

1. Memilih kamera standar broadcast dan pada proses pengambilan gambarnya lebih memperhatikan proses pencahayaan.
2. Pada saat melakukan proses perekaman narasi, usahakan pada ruangan yang benar-benar tenang, jauh dari noise karena akan berdampak pada

kualitas rekaman yang didapat. Adobe Audition hanya akan mengurangi sedikit noise tetapi tidak menghilangkan noise tersebut.

3. Penggunaan efek dan animasi akan membuat tampilan iklan akan lebih menarik serta dapat memberi nilai lebih dari iklan.
4. Di dalam membuat video iklan diperlukan kerja sama dengan orang yang profesional untuk menghasilkan video iklan sesuai dengan konsep yang diinginkan.

