

## **BAB V** **PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan penulis pada Kantor Imigrasi Kelas I TPI Yogyakarta mengenai Pembuatan Video Tutorial Penggunaan Aplikasi M-Paspor Sebagai Media Informasi Dengan Teknik Live Shoot dan Motion Graphics, dapat ditarik kesimpulan dan saran sebagai berikut.

1. Pembuatan Video Tutorial Penggunaan Aplikasi M-Paspor melalui beberapa tahapan :
  - a. Pra Produksi, yang meliputi pengumpulan data berupa studi literatur dan wawancara, menentukan ide konsep dan membuat storyboard.
  - b. Produksi yang meliputi pengambilan gambar live shoot, pengumpulan aset bahan dan juga dubbing video.
  - c. Pasca Produksi yang meliputi Compositing dan editing video, evaluasi dengan pihak Kantor Imigrasi Kelas I TPI Yogyakarta, melakukan revisi dan juga publikasi video.
2. Dalam pembuatan video menggunakan beberapa aplikasi seperti Adobe Audition untuk merekam dubbing audio dan mengolah suara, Adobe Photoshop untuk mengolah gambar dan membuat aset serta Adobe Premiere Pro untuk mengolah dan mengedit video.
3. Video Tutorial Penggunaan Aplikasi M-Paspor berdurasi 4 menit 11 detik dengan format H.264 Match Source - High bitrate dan size video sebesar 301 MB dan ditayangkan pada kegiatan Imigrasi seperti sosialisasi Keimigrasian, selain itu produk video juga diupload pada sosial media Kantor Imigrasi Kelas I TPI Yogyakarta.
4. Setelah dilakukan uji kuesioner terhadap 30 responden berdasarkan perhitungan skala likert diperoleh data bahwa video mendapat predikat kategori Sangat Baik dengan nilai 90%.

## 5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan penelitian ini, penulis memiliki beberapa saran yang ingin disampaikan, antara lain :

1. Sebelum melakukan pembuatan video tutorial aplikasi, pelajari dahulu seluk-beluk aplikasi yang akan dijadikan objek penelitian agar tidak terdapat misinformasi pada saat pembuatan video tutorial tersebut.
2. Mempelajari dasar-dasar pembuatan video tutorial beserta teknik yang digunakan agar dapat mempermudah pada saat proses produksi.
3. Mempelajari target audience dari aplikasi yang dijadikan objek penelitian agar dapat menentukan media penyebaran dari video tersebut.

