

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berlandaskan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis tentang perancangan dan pembuatan animasi mengenal alat music dengan menggunakan teknik *motion graphic* pada KB Taman Indria III memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian menghasilkan sebuah video animasi *motion graphic* yang memiliki durasi 2 menit 30 detik.
2. Penelitian menghasilkan penilain dari para ahli dengan kriteria baik dengan nilai presentase 81%.
3. Penelitian menghasilkan penilaian dari responden dengan kriteria sangat baik dengan nilai presentase 85%.
4. Media pembelajaran video animasi *motion graphic* menjelaskan empat jenis alat musik sesuai cara memainkannya dengan diikuti penjelasan nama alat musik, cara memainkannya, bunyi alat musik, serta contoh alat musik sesuai cara memainkannya.
5. Pembuatan media pembelajaran berupa video animasi *motion graphic* "Mengenal Alat Musik" melalui beberapa fase tahapan mulai dari pengumpulan data, tahapan analisis kebutuhan, sampai masuk proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi, serta evaluasi.

5.2 Saran

Tiada gading yang tak retak sebuah peribahasa yang tentunya cocok diterapkan dalam penelitian ini karena penelitian ini tak lepas dari sebuah kekurangan dan kesalahan sehingga penulis memiliki sebuah harapan agar kelak pada masa depan penelitian ini dapat dikembangkan lebih baik. Sebagai tajuk pertimbangan dalam penelitian selanjutnya yang mengambil tema serta hal yang serupa, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Penulisan *naskah cerita* yang nantinya dijadikan landasan awal sebagai *storyboard* serta acuan pembuatan animasi harus benar-benar baik sehingga memudahkan dalam tahapan-tahapan selanjutnya.
2. Pemahaman *tools* yang ada pada aplikasi akan menunjang kinerja yang efektif dalam proses pembuatan animasi.
3. Penggunaan *hardware* yang pekap juga akan memperingkas dalam proses pembuatan animasi terutama dalam tahapan produksi animasi.
4. Media pembelajaran video animasi berupa *motion graphic* dapat digunakan pada materi-materi lain sebagai penunjang pembelajaran pada kelas.
5. Penggunaan teknik *motion graphic* bisa juga dikombinasikan dengan teknik-teknik lain semacam *live shoot* agar memunculkan inovasi pada media pembelajaran.