

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan penulis dalam Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Literasi Keuangan pada CV. NaZMa Office dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil kuisioner yang sudah didapat dari penyebaran kuisioner kepada orang yang paham animasi, masyarakat umum dan Dosen multimedia maka di dapat beberapa hasil dari setiap pertanyaan yang diajukan pada kuisioner, yaitu :
  1. Pertanyaan pertama "Video Pembelajaran Menarik."  
Maka didapat hasil prosentase jawaban 85% termasuk dalam kategori **Sangat Setuju**
  2. Pertanyaan kedua "Alur vidio mudah dipahami."  
Maka didapat hasil prosentase jawaban 85% termasuk dalam kategori **Sangat Setuju**
  3. Pertanyaan ketiga "Pergerakan animasi halus."  
Maka didapat hasil prosentase jawaban 85% termasuk dalam kategori **Sangat Setuju**
  4. Pertanyaan keempat "Kualitas Gambar, Suara, dan Music yang digunakan baik" Maka didapat hasil prosentase jawaban 78% termasuk dalam kategori **Sangat Setuju**
  5. Pertanyaan kelima "*Background, Sound Effect dan Backsound* sesuai dengan Animasi" Maka didapat hasil prosentase jawaban 87% termasuk dalam kategori **Sangat Setuju**
  6. Pertanyaan keenam "Kualitas Gambar, Suara, dan Musik yang digunakan baik." Maka didapat hasil prosentase jawaban 89% termasuk dalam kategori **Sangat Setuju**

2. Perancangan dan pembuatan media pembelajaran yang telah dilakukan sudah memenuhi target CV. NaZMa Office sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan berbasis multimedia yang di publikasikan melalui youtube dan Instagram perusahaan.

## 5.2 Saran

Pembuatan media pembelajaran Literasi Keuangan pada CV. NaZMa Office masih memiliki beberapa kelemahan, maka dari itu ada beberapa hal yang perlu diperhatikan :

1. *Background* yang digunakan bisa lebih dimaksimalkan dengan menggunakan animasi yang relevan dengan materi yang disampaikan.
2. Pembuatan animasi 2D akan lebih maksimal jika menggunakan 12 prinsip animasi.
3. Dalam pembuatan desain dan aset akan lebih maksimal jika menggunakan *software* adobe illustrator
4. Dalam penelitian selanjutnya dapat menambahkan berbagai unsur multimedia lainnya agar vidio terkesan lebih menarik