

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Penutup**

##### **5.1.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang media informasi atau layanan masyarakat berupa Video Motion Graphic 2D tentang Bahaya Merokok Bagi Kesehatan Organ Manusia, berbasis multimedia, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

- A. Media informasi berbasis visual tentang bahaya merokok telah dibuat dengan 6 tahap yaitu : (1).Concept menghasilkan sasaran dan menghasilkan bahan pelajaran yang diharapkan peneliti. (2).Design menghasilkan perancangan karakter, bahan pendukung dan juga storyboard. (3). Material Collecting menghasilkan bahan – bahan yang sudah siap digunakan untuk keperluan media informasi berupa video motion seperti gambar, audio dan sebagainya. (4). Assembly menghasilkan media informasi edukasi sesuai dengan perancangan storyboard. (5).Testing peneliti melakukan pengujian dengan menggunakan Alpha Test dan juga Beta test, untuk mengetahui kekurangan dalam hasil video sebelum di publikasikan. dengan menggunakan Metode MDLC (Multimedia Development

Life Cycle) peneliti dapat mempermudah proses pengerjaan.

B. Dengan selesainya media informasi berupa Video Motion Graphic 2D Tentang Bahaya Merokok Bagi Kesehatan Organ Manusia yang sudah dilengkapi dengan audio visual sehingga pendengar yang menyaksikannya bisa mengerti kandungan dan efek apa saja yang disebabkan karena terlalu banyak mengkonsumsi rokok.

C. Dengan hasil penelitian yang dilakukan sehingga menghasilkan media informasi edukasi yang berharap dapat mengurangi penggunaan rokok dan menambah nilai PHBS Tatanan Rumah Tidak Merokok, serta mencegah penggunaan rokok yang dilakukan oleh anak – anak dibawah umur.

D. Dari hasil Penelitian yang menghasilkan media informasi visual untuk membantu lembaga Seksi Kesehatan Masyarakat Dinas Kesehatan Kabupaten Nganjuk dalam memberikan media informasi mengenai Bahaya Rokok bagi Kesehatan Manusia.

E. Dalam menampilkan Motion Graphic sebagai media informasi yang dilakukan oleh Seksi Kesehatan Masyarakat Dinas Kesehatan Kabupaten Nganjuk memberikan dampak yang lebih baik bagi lembaga . dikarenakan tren media

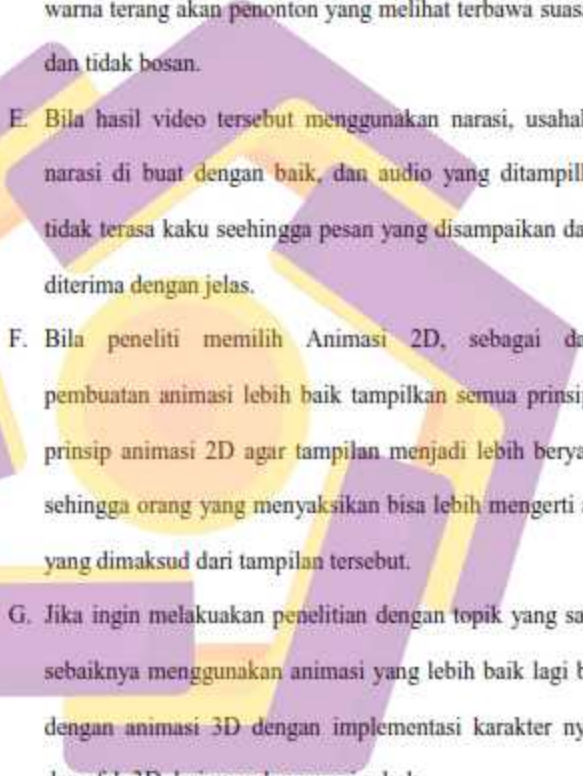
visual seperti motion graphic yang sedang berkembang turut memberikan nilai plus bahwa lembaga tersebut modern dalam memanfaatkan teknologi yang perkembangannya cepat.

F. Dengan adanya media informasi digital yang diterapkan oleh Seksi Kesehatan Masyarakat Dinas Kesehatan Kabupaten Nagnjuk, dapat menjadi contoh buat lembaga atau organisasi lain untuk melakukan hal yang sama.

#### **5.1.2. Saran**

Berdasarkan Analisis dan Kesimpulan yang telah dibuat menghasilkan saran yang diberikan untuk peneliti selanjutnya, dari proses penelitian hingga hasil akhir. Yang perlu dilakukan untuk kelancaran dalam penyelesaian tugas akhir dan menghasilkan temuan akhir yang baik adalah sebagai berikut :

- A. Dalam menjalankan proses penelitian yang akan dilakukan di lembaga atau organisasi harus tau tujuan awal dan alasan kenapa mengambil penelitian di lembaga atau organisasi tersebut.
- B. Bila Ingin melakukan Pengembangan Sistem perusahaan atau lembaga harus benar – benar mengetahui titik lemah dari sistem lama.

- 
- C. Untuk menghasilkan media informasi yang lebih menarik lagi perlu menambahkan variasi animasi agar tampilan motion graphic terlihat monoton dan variatif.
  - D. Dalam memilih warna pada tampilan usahakan memilih warna terang akan penonton yang melihat terbawa suasana dan tidak bosan.
  - E. Bila hasil video tersebut menggunakan narasi, usahakan narasi di buat dengan baik, dan audio yang ditampilkan tidak terasa kaku sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan jelas.
  - F. Bila peneliti memilih Animasi 2D, sebagai dasar pembuatan animasi lebih baik tampilkan semua prinsip – prinsip animasi 2D agar tampilan menjadi lebih beryawa sehingga orang yang menyaksikan bisa lebih mengerti apa yang dimaksud dari tampilan tersebut.
  - G. Jika ingin melakukan penelitian dengan topik yang sama sebaiknya menggunakan animasi yang lebih baik lagi bisa dengan animasi 3D dengan implementasi karakter nyata dan efek 3D dari mengkonsumsi rokok.