

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan kajian objektivitas media pembelajaran keteladanan R.A. Kartini berbasis *motion graphic* untuk Rumah Baca Iqra' dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Media utama Tugas Akhir ini yaitu *motion graphic* tentang keteladanan R.A. Kartini sebagai Pendidikan moral untuk anak-anak. Media yang menjadi pendukung untuk *motion graphic* yaitu *bookmark* (pembatas buku), *puzzle*, kaos, poster, boneka tangan, CD dan *box CD*.
2. Kebutuhan media pembelajaran keteladanan R.A. Kartini berbasis *motion graphic* telah dirancang dengan mengacu pada strategi kreatif berdasarkan format desain, tipografi, ilustrasi, warna, dan *background*, yang telah melalui metode pengumpulan data yaitu melakukan observasi, wawancara, dan data sekunder. Kajian data menggunakan analisis SWOT.
3. Teknis atau metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini yaitu menggunakan *glass box method* / metode kotak kaca yaitu mulai dari pengumpulan data, kemudian merumuskan masalah dan membuat *brief* konsep perancangan. Konsep perancangan yang telah jadi kemudian membuat ilustrasi menggunakan *software Adobe Illustrator*, eksekusi karya menggunakan *software After Effect* dan *rendering* dalam format *MP4 Video File*. Setelah itu membuat strategi kreatif dan menentukan media apa saja yang akan dibuat.

5.2. Saran

Adanya perancangan media pembelajaran keteladanan R.A. Kartini berbasis *motion graphic* maka perlu perlu rekomendasi atau saran yang melingkupi hal-hal sebagai berikut:

1. Diharapkan kedepannya harus ada inovasi baru terkait media pembelajaran berbasis *motion graphic* agar dapat menambah ilmu pengetahuan di bidang audio visual.
2. Berdasarkan hasil perancangan media pembelajaran keteladanan R.A. Kartini diharapkan dapat diterapkan oleh pemilik Rumah Baca Iqra' dalam

kegiatan belajar mengajar, dengan tujuan dapat menjadi pendidikan moral sehingga dapat menunjang anak-anak supaya mampu berinteraksi dengan lingkungan masyarakatnya sesuai dengan nilai moral dan kebudayaan masyarakat setempat.

3. Dari hasil penelitian ini apabila masih terdapat kekurangan terutama dalam pembuatan *video motion graphic*, sehingga kedepannya perlu pengembangan lagi dalam teknik pembuatan karakter maupun pembuatan animasi agar informasi yang ingin disampaikan bisa tersampaikan lebih baik lagi.

