

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

5.1.1 Kebutuhan terhadap video animasi sebagai media menyampaikan informasi mengenai *user education* di Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia sangat diperlukan hal tersebut diperkuat oleh hasil penelitian ini bahwa media video animasi memiliki fungsi untuk mengemas informasi mengenai *user education* lebih kreatif, komunikatif, dan inovatif. Dalam pengaplikasiannya, video animasi mudah untuk diakses oleh pemustaka kapanpun dan dimanapun sehingga tujuan dari kegiatan *user education* agar pemustaka mendapatkan informasi mengenai perpustakaan berdasarkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat terwujud dengan baik.

5.1.2 Tahapan pengembangan media video animasi menggunakan desain model dari N.J Manson yang memiliki 5 tahapan yaitu kepekaan terhadap masalah, saran, pengembangan, evaluasi, dan kesimpulan. Tahap pengembangan produk melalui tiga tahapan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Tahapan pra produksi terdiri dari tahapan pemilihan jenis video animasi, pengembangan ide dan konsep dan naskah cerita dan *storyboard* memanfaatkan *software Microsoft Office Word*. Tahapan produksi terdiri dari tahapan digitalisasi aset, pengunduhan aset, perekaman naskah, *sound effect* dan *backsound*, pemilihan *font*, penganimasian dan *editing* video. Pembuatan video animasi memanfaatkan beberapa *software* diantaranya adalah *Adobe After Effects CC 2014* dan *Wondershare Filmora X* dengan teknik *computing 2D*. Proses menggabungkan video animasi dengan *sound effect*, *backsound*, dan *dubbing* menggunakan *Adobe Premiere Pro CC 2015*. Video animasi yang telah dibuat kemudian dipublikasikan pada *platform* youtube yang merupakan tahapan pasca produksi.

5.1.3 Hasil uji kelayakan terhadap video animasi memiliki kriteria sangat baik untuk dijadikan sebagai media penyampaian materi *user education* di Perpustakaan

memuat informasi yang padat dan mudah untuk dipahami. Validasi media memperoleh kriteria sangat baik dari ahli media dan menambahkan komentar bahwa video animasi yang telah dibuat sangat baik dan layak untuk digunakan.

5.2 Implikasi

Berikut adalah Implikasi atau dampak dari pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan video animasi sebagai media penyampaian *user education* di Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia:

5.2.1 Perpustakaan dapat memanfaatkan video animasi sebagai media pembelajaran, pemberian informasi, promosi, sosialisasi serta memunahi fungsi rekreasi di perpustakaan

5.2.2 Video animasi memudahkan pustakawan dalam penyampaian informasi mengenai *user education* melalui media yang dapat diakses di berbagai tempat dan kapan pun diperlukan

5.2.3 Video animasi memberikan pengalaman baru bagi pemustaka untuk lebih antusias dan memahami informasi mengenai *user education*.

5.2.3 Video animasi mudah untuk diakses oleh pemustaka kapanpun dan dimanapun sehingga informasi mengenai *user education* mudah untuk ditemukan dan diimplementasikan.

5.3 Rekomendasi

Berikut adalah rekomendasi yang diberikan oleh peneliti kepada beberapa pihak berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan video animasi sebagai media penyampaian *user education* di Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia:

5.3.1 Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia

- a. Perpustakaan dapat memberi dukungan dengan mengadakan *workshop* penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di perpustakaan agar pustakawan memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk menciptakan video animasi sebagai media penyampaian informasi di perpustakaan.
- b. Perpustakaan memperhatikan fasilitas khusus terhadap pustakawan yang bertugas membuat video animasi mengingat video animasi membutuhkan laptop hingga mic untuk *dubbing* dengan spesifikasi tinggi agar tidak mengalami kendala pada saat proses pembuatan video animasi.

- c. Perpustakaan menyediakan perangkat lunak berlisensi sehingga memberikan keleluasaan untuk pustakawan mengeksplorasi imajinasinya pada saat proses pembuatan video animasi.

5.3.2 Pustakawan

- a. Pustakawan dapat memanfaatkan video animasi tak hanya sebagai media penyampaian materi *user education*, namun juga sebagai sarana pembelajaran, pemberian informasi, promosi, sosialisasi serta memenuhi fungsi rekreasi di perpustakaan.
- b. Pustakawan dapat mengeksplor penggunaan perangkat lunak lain, teknik, desain dan tren terbaru untuk menghasilkan video animasi yang bervariasi.

5.3.3 Prodi Perpustakaan dan Sains Informasi

- a. Pembuatan video animasi dapat dijadikan sebagai tugas akhir untuk mahasiswa di mata kuliah teknologi media, karena dapat melatih mahasiswa untuk terus berkreasi dalam mengemas informasi terkait bidang ilmu Perpustakaan dan Sains Informasi.
- b. Prodi menyediakan studio khusus yang dilengkapi fasilitas untuk melakukan *editing* agar mahasiswa dapat mengeksplorasi imajinasinya pada saat proses pembuatan video animasi atau media lainnya.

5.3.4 Peneliti selanjutnya

- a. Melakukan pengembangan video animasi terhadap materi *user education* lainnya agar informasi mengenai Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia dikemas secara inovatif dan mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.
- b. Membuat video animasi yang lebih optimal baik dari segi kualitas teknik, desain dan tren yang sedang terjadi.
- c. Melakukan penelitian mendalam terkait materi yang akan digunakan agar sesuai dengan situasi aktual perpustakaan di lapangan, sehingga konten video animasi dapat menjadi lebih sah dan relevan.
- d. Dalam penelitian ini hanya melakukan analisis, perancangan, dan uji kelayakan terhadap video animasi yang sudah dikembangkan. Untuk penelitian berikutnya diharapkan untuk mengukur respon dan pemahaman pemustaka setelah menggunakan video animasi sebagai media penyampaian informasi di perpustakaan.