

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

5.1.1 Simpulan Umum

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan model D&D, perancangan film pendek sebagai media promosi ini terbagi ke dalam 3 tahap yakni pra-produksi, produksi dan pasca produksi. Menggunakan *Vegas Pro* sebagai aplikasi pengolahan *audio* dan *visual* kemudian produk disebarluaskan melalui platform *YouTube*. Respon yang baik diberikan oleh siswa dan pustakawan serta penilaian yang baik juga diberikan oleh para ahli pada produk film pendek yang telah dirancang.

5.1.2 Simpulan Khusus

Adapun simpulan khusus yang peneliti temukan setelah menyelesaikan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Hasil analisis kebutuhan film pendek sebagai media promosi perpustakaan menunjukkan bahwa penggunaan film pendek ini masih sebatas pelengkap media promosi yang sudah ada. Membuat film ini tidak semudah membuat poster atau media promosi lainnya.
2. Desain film pendek ini terdiri pembuatan identitas program, pembuatan sinopsis, pembuatan *treatment* serta pembuatan naskah. Menggunakan informasi dari pustakawan, film pendek ini berjudul “Asrama”.
3. Produksi film pendek sebagai media promosi perpustakaan menggunakan kamera DSLR Canon 600D dan Xiaomi Redmi Note 7 untuk merekam video dan menggunakan *Earphone* Xiaomi Piston 3 untuk merekam *audio*. Kemudian untuk proses *editing* menggunakan aplikasi *Vegas Pro*
4. Respon siswa dan pustakawan pada film pendek sebagai media promosi perpustakaan ini sangat baik. Sekalipun konflik yang dikemas berfokus pada kehidupan asrama. 10 dari 10 siswa tetap menangkap tujuan dari pembuatan film pendek ini.

5.2 Implikasi

Terdapat respon kognitif pada siswa yang menonton film pendek tersebut pada saat wawancara. Siswa dapat menjelaskan berbagai macam manfaat yang dapat diberikan perpustakaan seperti wahana dalam mencari berbagai macam informasi, perpustakaan memiliki berbagai macam koleksi atau sebagai wahana untuk menghibur diri. Walaupun masih belum sampai pada ranah behavioral, siswa sudah mampu merefleksikan konflik pada film pendek dengan kehidupan sehari-harinya dan menangkap pesan mengenai berbagai macam fungsi perpustakaan. Pada titik ini respon tersebut sudah lebih dari cukup untuk menggambarkan bahwa tujuan pembuatan film ini sudah tercapai.

5.3 Rekomendasi

Berikut merupakan rekomendasi yang dapat peneliti berikan, sebagai berikut.

5.3.1. Untuk Perpustakaan dan Pustakawan

Akan ada banyak sekali inspirasi cerita yang dapat digunakan untuk menjadi naskah atau skenario. Hal terpenting adalah mengetahui identitas program dan tujuan pembuatannya. Sebagai media promosi, pesan tersebut harus ada di mana pun sekalipun konflik utama yang diangkat tidak ada hubungannya sama sekali dengan perpustakaan. Hal ini akan membantu pengembangan film pendek sebagai media promosi sehingga bisa lebih berkembang menuju perbaikan layanan.

5.3.2. Untuk Sekolah

Mendukung program-program perpustakaan untuk meningkatkan minat kunjung dan minat baca.

5.3.3. Untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dikaji lagi untuk melihat bagaimana dampak film pendek ini terhadap siswa dilihat dari respon psikologisnya. Peneliti dapat mengkaji respon dari segi kognitif, afektif dan behavioral nya. Selain itu banyak kekurangan yang terdapat pada penelitian ini seperti konflik yang terlalu sedih sehingga bisa dibuat alur yang lebih ceria.