BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pada bab ini penulis mencoba membuat kesimpulan dari hasil pembuatan video animasi berjudul “ini korupsi”. Kesimpulan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Video animasi ini tergolong sebagai video iklan layanan masyarakat dimana materi yang termuat didalam video ini harus jelas dan dikemas secara menarik serta alur penyampaiannya harus memiliki awalan, klimaks, dan akhir cerita atau penyelesaian. Sementara tahap-tahap pembuatannya harus mengacu pada proses pembuatan film animasi yaitu pra produksi , produksi , dan pasca produksi.
2. Video animasi “ini korupsi” dibuat dengan konsep yang menggambarkan kehidupan sehari-hari sehingga diharapkan dapat menjadi media sosialisasi, pembelajaran dan edukasi yang dapat diterima para pelajar dan masyarakat luas.
3. Dalam pembuatan video ini penulis menggunakan buku paduan yang diberikan oleh KPK sebagai bahan contoh-contoh korupsi yang terjadi diIndonesia sehingga konten korupsi lebih banyak termuat dalam video.

B. Saran

1. Untuk menambahkan konten anti korupsi yang lebih lengkap serta dapat diterima oleh masyarakat, penulis masih perlu belajar lebih untuk membuat konsep cerita yang mudah diterima dan menarik.
2. Cerita dari animasi ini masih bisa dikembangkan dan dibutuhkan tim untuk mengembangkannya karena sebuah video animasi akan memerlukan waktu pengerjaan yang lama jika dikerjakan sendiri.
3. Penulis harus mampu menguasai segala macam *software* atau *hardware* yang dibutuhkan dalam pembuatan video animasi , seiring bidang desain animasi yang berkembang begitu cepat dan canggih.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya. (2009). *“Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D handal”*. Penerbit Andi. Yogyakarta
- Azhar Arsyad. (2011) . *“Media Pembelajaran”*. Penerbit Rajawali Press. Jakarta.
- Elga Yulwardian. (2004). *“Editing Video dgn Ulead 7.0”*. Penerbit Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Hakim Lukman. (2012). *“Model Integrasi Pendidikan Anti Korupsi dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam”*. Pendidikan Agama Islam Ta’lim, Vol. 10 No. 2.
- Mullen, Tony. (2009). *”Mastering Blender”*. Penerbit Wiley publishing. Indianapolis.
- Suyanto M. (2003). *“Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing”*. Penerbit Andi Offset. Yogyakarta.
- Suyanto M. & Yuniawan Aryanto. (2006). *“Merancang Film Kartun Kelas Dunia”*. Penerbit Andi Offset. Yogyakarta.
- Reisthya Nida D.W. (2011). *“Korupsi + Budaya = Indonesia”*. Dialektika. Edisi 08.
- Yudistira, Ir. Bayu Adjie. (2007). *“Bl 3d Studio Max 9”*. Penerbit Elex Media Komputindo. Jakarta.