BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam perencanaan Desain klip multimedia Tingkah dan Perilaku Kehidupan Satwa Primta ini, penulis menyelesaikannya dalam tahap-tahap dan tidak sedikit kendala yang dihadapi. Desain klip multimedia Tingkah dan Perilaku Kehidupan Satwa Primta ini tidak langsung jadi begitu saja tetapi selalu ada perubahan sampai desain ini benar-benar menemukan Desain yang sesuai untuk media tambahan dalam proses belajar mengajar bagi anak sekolah dasar.

Dari tahap-tahap pengerjaan Desain klip multimedia Tingkah dan Perilaku Kehidupan Satwa Primta ini, penulis dapat menarik kesimpulan:

1. Dalam merencanakan Desain klip multimedia tentang Tingkah dan Perilaku Kehidupan Satwa Primta, kita harus mengetahui hal-hal tentang kehidupan satwa primta dan aturan penyampaiannya pada siswa sekolah dasar.
2. Dalam mendesain klip multimedia khususnya untuk media tambahan dalam proses belajar mengajar harus disesuaikan dengan siapa yang akan diajar misalnya dalam klip multimedia tentang Tingkah dan Perilaku Kehidupan Satwa Primta ini diperuntukkan bagi siswa sekolah dasar.
3. Untuk menghasilkan klip multimedia sebagai media tambahan dalam proses belajar mengajar siswa sekolah dasar, kita harus mencari data yang akurat serta mengenal betul karakteristik dan cirri-ciri yang khas siswa sekolah dasar.
4. Merencanakan produk desain komunikasi visual berupa klip multimedia untuk media tambahan dalam poses belajar mengajar yang mempunyai sasaran anak sekolah dasar dan pendidik sekoleh dasar sebagai konsumen tentunya harus memasukkan unsure-unsur yang sesuai dengan psikologis anak-anak yang senantiasa ceria dan dinamis. Namun satu hal yang tidak dapat diabaikan bahwa dalam kedinamisan itu harus juga memperhatikan kedisiplinan Desain mengingat sasarannya tidak hanya anak-anak tetapi pengajar dari anak-anak sekolah dasar tersebut yang secara tidak langsung sifatnya resmi.

5. Dalam pembuatan klip multimedia Tingkah dan Perilaku Kehidupan Satwa Primta atau klip yang berisi tentang ilmu pengetahuan ternyata durasi yang digunakan harus lebih lama dibandingkan dengan klip iklan layanan masyarakat atau klip-klip yang lainnya, karena mengacu pada menjaga ketetapan konsentrasi pemahaman otak manusia adalah 10 menit pertama.

- Penulis berharap semoga laporan tugas akhir ini berguna bagi:
- Mahasiswa/i yang akan membuat tugas akhir berupa desain komunikasi visual yang berupa klip multimedia
- Mahasiswa/i yang ingin menambah pengetahuan di bidang desain komunikasi visual khususnya berupa klip multimedia
- Perpustakaan IGI-LPKIG, guna menambah kepustakaan laporan mengenai desain koomunikasi visual tentang klip multimedia Mahasiswa/i yang akan membuat tugas akhir berupa Desain komunikasi visual yang berupa klip multimedia

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu, membimbing dan memberi saran kepada penulis dalam membuat klip multimedia Tingkah dan Perilaku Kehidupan Satwa Primata dan laporan ini.

Semoga Allah SWT memberikan rahmat-Nya

Amien