

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dalam proses pembuatan animasi 2d peta rawan longsor di Kecamatan Tulung Kabupaen Klaten ini menggunakan perangkat lunak Arcgis, Adobe After Effect 2018, dan Adobe Illustrator 2019. Penelitian ini mengadopsi metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Untuk kedepannya cara mencosialisasikan video animasi 2D mengguakan platform *YouTube* sehingga dapat dengan mudah diakses oleh masyarakat.

Dari respon mengenai video animasi 2d peta rawan longsor ini terhadap masyarakat tercermin dalam tingkat kepuasan yang diungkapkan oleh mereka (responden). Hal ini dibuktikan melalui analisis hasil pengujian indikator 1-5, dimana angka presentase tersebut menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi dan signifikan, dengan kategori evaluasi yang tergolong dala klasifikasi “Bagus”

Dari hasil analisis indikator kelima, tampak bahwa hasil presentasinya terbagi ke dalam beberapa kategori. Responden menganggap bahwa video ini berhasil mendapatkan respon positif sebagai alat yang bagus dan berguna untuk dijadikan informasi mitigasi bencana rawan longsor yang ada di daerah aliran sungai Kecamatan Tulung.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan, penulisan memiliki saran untuk pengemba atau peneliti selanjutnya, yaitu :

1. Untuk *support* video maupun foto, bisa ditambahkan lebih banyak lagi dengan kualitas yang lebih baik.
2. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya, video ini tidak hanya untuk daerah alisan sungai Kecamatan Tulung saja, melainkan diperluas di daerah lain yang memiliki potensi bencana yang sama.