

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dari hasil analisis data dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses penyusunan desain vlog marka jalan sebagai upaya sosialisasi keselamatan jalan dimulai dari tahap analisa kebutuhan pembuatan desain vlog marka jalan seperti kebutuhan perangkat keras dan kebutuhan perangkat lunak yang dibutuhkan. Tahap selanjutnya adalah analisa desain vlog marka jalan yaitu proses pembuatan vlog yang dimulai dari : pembuatan skenario yang berisi tentang kerangka atau gambaran dari vlog yang akan dibuat dengan durasi video 5.18 menit; naskah atau teks yang berisi narasi dalam video. Terbagi dalam 2 bagian yaitu narasi langsung dan narasi pada video; proses produksi dengan melakukan *setting* peralatan sebelum melakukan pengambilan gambar. Menyiapkan peralatan kamera Cannon EOS 600D dan baterai cadangan; proses produksi adalah pengambilan gambar menggunakan kamera cannon EOS 600D, *editing audio* menggunakan *FL Studio 12* dan *editing video* menggunakan *Adobe Premier Pro CC*; pengunggahan video pada situs *Youtube*.
2. Pemahaman *netizen* mengenai vlog marka jalan tentang marka jalan dalam upaya sosialisasi keselamatan jalan adalah tinggi hal ini di ketahui dari hasil evaluasi yang telah dilakukan peneliti dengan rata – rata hasil responden adalah 7,176 dari 51 sampel responden. Hal ini berarti 92% responden memiliki pemahaman yang tinggi terhadap vlog marka jalan.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran yang dapat di berikan, yaitu:

1. Berdasarkan proses pembuatan vlog marka jalan yang dilakukan peneliti, masih terdapat kendala dalam proses pembuatannya. Sehingga untuk

ke depan dalam proses pembuatan harus lebih baik lagi yaitu dengan menggunakan peralatan yang memiliki kemampuan lebih baik.

2. Sebaiknya penelitian ini dapat dikembangkan dengan penambahan materi lain guna memberikan sosialisasi keselamatan jalan.
3. Untuk ke depan media vlog sangat baik digunakan dalam melakukan sosialisasi keselamatan jalan bagi instansi – instansi terkait.

## DAFTAR PUSTAKA

- \_\_\_\_\_. Peraturan Menteri Perhubungan Republik Indonesia Nomor PM 34 Tahun 2014 *Tentang Marka Jalan*. Jakarta: Kementerian Perhubungan
- \_\_\_\_\_. 2009. *UU Nomer 22 tentang Lalu Lintas Angkutan Jalan*. Jakarta: Kementerian Perhubungan.
- Adi, Lukman. 2016. *Gaya Komunikasi Ridwan Kamil dalam Penggunaam Media Sosial (Studi Netnography di Media Sosial Facebook, Twitter, dan Instagram)*. Bandung: Universitas Telkom.
- Azwar, Saifuddin. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi Edisi Dua*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Binanto, Iwan (2010). *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Masri Singarimbun dan Sofian Effendi. 2011. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES
- Maulana Akbar, Ikhsan. 2015. *Youtube Sebagai Media Sosialisasi Universitas Media Kreatif (Studi Kasus Pada Eksistensi SAE Institute Jakarta)*. Bandung: Universitas Telkom.
- McCormick P. 1996. *Patty McCormick's Pieces of an American Quilt: Quilts, Patterns, Photos and Behind the Scenes Stories from the Movie*, C & T Publishing
- Mulianingrum, Dewi. 2016. *Evaluasi Tingkat Keberhasilan Pemahaman Materi Sosialisasi Keselamatan Jalan Dengan Media Teka Teki Silang Untuk Pelajar SLTA*. Tegal: Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan.
- Nazir, M. 2005. *Metode Penelitian (Cetakan Keenam)*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Periangan, Benardo. 2011. *Perancangan Media Interaktif Belajar Mengenal angka Bagi Anak Prasekolah*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia
- Rizky Siskawati, Tiara. 2015. *Desain Sosialisasi Keselamatan Pengenalan Rambu Pada Anak Usia Dini Dengan "Metode Ular Tangga Raksasa" Untuk Meningkatkan Pengetahuan Selamat Di Jalan*. Tegal: Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan

- Robin, Linda. 2001, *Menguasai Pembuatan animasi dengan Macromedia Flash*. Jakarta: Elek Media Komputindo.
- Steinmetz, R. 1995. *Multimedia: Computing, Comuncations, and Applications*. Englewood, NJ: Prentice-Hall
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suheri, Agus. (2006). "*Animasi Multimedia Pembelajaran*", Jakarta : Elec media Komputindo.
- Susilo, Gatot. 2014. *Perancangan dan Pembuatan Iklan Animasi Dengan Teknik Hyperlapse dan Motion Grafik Pada Bardiman Café dan Resto*. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom.
- Suyanto, M. 2003. *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*, Jakarta : Andi
- Sri Yulianto, Tofik. 2014. *Pembuatan Iklan Wisata di Surakarta*. Surakarta: Fakultas Teknik Elektro dan Informatika Universitas Surakarta.
- Tim penyusun kamus. (1988). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Thomas, Hofsetter. *Multimedia Literacy*. Pennsylvania: Irwin/McGraw-Hill
- Turban, dkk. 2002. *Aplikasi Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Paradigma.
- Wahyu, Novian. (2005). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Mata Pelajaran Fisika Bahasan Kinematika Gerak Lurus*. [Online]. Tersedia: <http://digilib.unnes.ac.id/gsd/collect/skripsi/archives/HASH5fed/fdb35dc8.dir/doc.pdf>.
- Widhiarso, W. (2011). *SKALO : Program Analisis Skala Guttman*. Program Komputer. Yogyakarta : Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada.
- Zeembry. 2008. *123 Tip & Trik*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- <https://www.maxmanroe.com/cara-membuat-formulir-online-menggunakan-google-form.html> (Di akses pada tanggal 4 maret 2017 pukul 23.30)
- <http://bolehsaja.net/skala-guttman/#.WLRfefKYX3E> (Di akses pada tanggal 4 maret 2017 pukul 23.00)

<http://lentera-pena.blogspot.co.id/2012/06/panduan-penentuan-skoring-kriteria.html> (diakses pada tanggal 5 maret 2017)

<https://ngelag.com/cara-membuat-vlog-di-youtube/> (Di akses pada tanggal 7 Maret 2017, Pukul 23.10 WIB)

<http://fatalogy.blogspot.co.id/2013/01/macam-macam-jenis-format-video-macam.html> (Di akses pada tanggal 7 Maret 2017, Pukul 23.10 WIB)

<http://tia-sopyan.blogspot.co.id/2015/02/pengertian-multimedia-menurut-para-ahli.html> (diakses pada tanggal 9 Maret 2017)

<http://ryoutashiba.blogspot.co.id/2015/11/pengertian-dan-jenis-jenis-animasi.html> (diaksese pada tanggal 10 maret 2017)

<https://informasidiskusisajianpembelajaran.wordpress.com/2014/03/30/ccontoh-naskah-video-pembelajaran-2/> (diakses pada tanggal 11 Maret 2017)

<http://www.eurekapedidikan.com/2015/09/defenisi-sampling-dan-teknik-sampling.html> (diakses pada tanggal 15 Maret 2017)