

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Pembuatan animasi 2D Simulasi *Induced Breeding* Pemijahan Ikan Lele Sangkuriang melalui empat tahap. Pertama, pembuatan karakter ikan lele Sangkuriang. Kedua, pembuatan *storyboard* pemijahan ikan lele sangkuriang. Ketiga, menggambar dan pewarnaan menggunakan adobe flash CS 3. Keempat, pembuatan sound.
2. Dari hasil uji kelayakan menggunakan metode kuisioner yang terdiri dari 20 orang, sebagian besar responden menyatakan bahwa animasi ini mudah diterima, diterapkan dan dapat menambah minat peserta dalam sosialisasi. Animasi 2D ini layak digunakan sebagai media penyampaian informasi yang baik.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diajukan saran sebagai berikut.

1. Bagi pihak UPT, petugas hendaknya memiliki animasi tentang pembudidayaan berbagai jenis ikan sebagai media dalam penyampaian sosialisasi/ informasi kepada masyarakat agar tidak terpaku kepada teks tulis dan gambar.
2. Bagi pembaca atau masyarakat diharapkan dapat menerima dan mengembangkan media animasi 2D Simulasi *Induced Breeding*

Pemijahan Ikan Lele Sangkuriang sebagai media untuk sosialisasi yang interaktif dan efektif.

