

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Dari Proses penelitian dan perancangan sistem yang dilakukan, peneliti menarik Kesimpulan sebagai berikut:

1. Peneliti berhasil menganalisa dan melakukan observasi langsung budidaya kelapa sawit milik petani mandiri di desa bulurejo, kecamatan mantewe, kabupaten tanah bumbu
2. Peneliti melakukan Perancangan video animasi yang dibuat untuk pembelajaran menggunakan Teknik motion graphic
3. Penelitian menghasilkan video animasi motion graphic yang dibuat dengan menggunakan perangkat lunak (Software) Adobe illustrator, Adobe Photoshop, Adobe After effect, dan Adobe Premier pro
4. Dengan dirancangnya video animasi motion graphic sebagai media pembelajaran budidaya kelapa sawit , maka masyarakat didesa bulurejo kecamatan mantewe yang ingin mengetahui tentang budidaya kelapa sawit akan dengan mudah dapat mempelajarinya dimana saja dengan menonton video animasi motion graphic dengan catatan perangkat yang digunakan harus terkoneksi dengan internet

## 1.2 Saran

1. Animasi pembelajaran budidaya kelapa sawit bisa menjadi media yang lebih menarik dengan lebih menambahkan dan meningkatkan kreatifitas dalam pembuatannya
2. Meningkatkan minat belajar dalam pembudidayaan kelapa sawit ini setelah adanya media pembelajaran berbasis video animasi
3. Agar dapat meminimalisir pengeluaran biaya produksi ada beberapa alternatif software lain untuk pembuatan animasi, berupa diantaranya sebagai berikut:
  1. Pengolah Grafis: dapat menggunakan
    - a. GIMP (Alternatif Adobe Photoshop)
    - b. Inkscape (Alternatif Adobe Illustrator)
  2. Pengolah Animasi
    - a. Natron (Alternatif Adobe After Effects)
    - b. Wondershare FilmoraPro (Alternatif After Effects)
  3. Editing
    - a. DaVinci Resolve (Alternatif Adobe Premier Pro)
    - b. Kinemaster (Alternatif Adobe Premiere Pro)