

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dihasilkan video edukasi pengenalan bentuk geometri berbasis *motion graphic* berdurasi 3 menit 21 detik yang dibuat melalui beberapa tahapan, seperti pengambilan data menggunakan hasil wawancara, observasi, referensi, dan studi pustaka, pra produksi yang meliputi ide, naskah, *storyboard*, pengambilan gambar, perekaman suara, dan pembuatan sketsa aset visual, produksi yang meliputi pembuatan aset, *animating*, dan *rendering*, pasca produksi yang meliputi *compositing*, *editing*, dan *final rendering*, serta evaluasi yang meliputi *alpha testing* dan *beta testing*.
2. Implementasi teknik *morphing* pada video dinyatakan baik oleh para ahli bidang dengan persentase total skor akhir sebesar 78,8% dari ahli materi dan 73,3% dari ahli media karena dianggap sesuai untuk digunakan sebagai efek visual saat objek bertransisi dari bentuk geometri ke tanaman obat dan berhasil menggambarkan jika suatu tanaman obat memiliki bentuk yang sama dengan bentuk geometri yang sedang dipelajari.

5.2 Saran

Penelitian ini tentunya masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, terdapat beberapa saran yang penulis berikan untuk mengembangkan

penelitian selanjutnya baik dari segi metode maupun produk akhir. Hal-hal tersebut antara lain:

1. Teknik *morphing* dalam video pembelajaran dapat diterapkan ke objek lain, seperti binatang, pakaian, dan benda-benda lainnya sehingga tidak terbatas pada materi tanaman obat saja.
2. Gerakan *morphing* dapat dihaluskan lagi dengan mengatur *key frame* dan *correspondence point* dari setiap objek.
3. Video dapat dibuat lebih menarik dengan membuat ilustrasi karakter dari bentuk geometri, aset visual tanaman obat yang digambar sepenuhnya, serta menggunakan *background* yang tidak polos.

