

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan proses pengembangan animasi edukasi 2D menggunakan metode MDLC, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Efektivitas animasi 2D sebagai media edukasi, menunjukkan hasil yang positif berdasarkan evaluasi ahli. Kuisisioner yang diberikan kepada ahli animasi memperoleh rata-rata skor 4,8 dari skala 5, yang menunjukkan bahwa animasi ini layak digunakan sebagai media edukasi visual untuk anak-anak. Namun, berdasarkan hasil distribusi melalui *TikTok*, diketahui bahwa target audiens anak-anak usia 7-15 tahun belum sepenuhnya tercapai, karena hanya 10% penonton berasal dari kelompok usia 13-17 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media dinilai baik dari segi isi dan teknis, strategi distribusi masih perlu disesuaikan agar menjangkau target audiens secara lebih optimal.
2. Implementasi metode MDLC, telah diterapkan secara menyeluruh dalam pengembangan media animasi edukasi. Keenam tahap (*concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*) dilaksanakan secara sistematis sesuai alur pengembangan multimedia. Setiap tahapan menghasilkan keluaran yang mendukung tujuan pembuatan animasi edukatif, seperti *storyboard*, desain karakter, aset audio visual, hingga distribusi ke *platform* digital.

5.2 Saran

Saran dari peneliti sebagai pengembangan dari penelitian ini, disarankan agar penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi format media edukasi yang lebih interaktif, guna meningkatkan keterlibatan pengguna dalam proses pembelajaran. Selain itu, materi yang disampaikan juga dapat diperluas, tidak hanya terbatas pada kesehatan ginjal, tetapi juga mencakup dampak konsumsi minuman kemasan terhadap organ tubuh lainnya. Untuk menjangkau audiens yang lebih luas, penggunaan *subtitle* dalam berbagai bahasa, seperti bahasa Inggris, juga dapat menjadi pertimbangan. Penelitian berikutnya juga diharapkan dapat melakukan uji efektivitas media animasi

pada kelompok anak-anak dengan jumlah yang lebih besar dan latar belakang yang beragam untuk memperoleh hasil yang lebih representatif. Terakhir, disarankan agar gaya animasi yang digunakan tidak hanya terbatas pada teknik Cut-Out, tetapi juga mencoba pendekatan lain seperti *motion graphics* atau animasi *frame-by-frame*, untuk mengetahui gaya visual yang paling efektif dalam menyampaikan pesan edukatif kepada target audiens.

