

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan perancangan dan implementasi film animasi 2D edukatif dengan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dan teknik rigging cut-out, dapat ditarik beberapa kesimpulan penting. Metode MDLC terbukti efektif dalam merancang media animasi karena alurnya yang sistematis mulai dari tahap konsep, perancangan, pengumpulan bahan, perakitan, pengujian, hingga distribusi. Setiap tahap memberikan kontribusi nyata terhadap kualitas produk akhir sehingga animasi yang dihasilkan lebih terstruktur dan sesuai dengan tujuan edukatif. Selain itu, penggunaan teknik rigging cut-out memudahkan proses produksi animasi 2D, khususnya dalam pembuatan gerakan karakter yang dinamis namun tetap efisien dari segi waktu dan sumber daya, sekaligus mendukung konsistensi visual agar pesan yang disampaikan lebih jelas dan menarik bagi audiens. Film animasi yang dihasilkan juga mampu menjadi media edukasi yang efektif dalam menyampaikan isu hegemoni barang impor Tiongkok, karena melalui narasi visual dan penyampaian pesan yang sederhana namun bermakna, masyarakat lebih mudah memahami dampak ketergantungan pada produk impor terhadap perekonomian serta pentingnya meningkatkan preferensi terhadap produk lokal. Secara keseluruhan, media animasi edukatif ini berhasil meningkatkan kesadaran audiens mengenai urgensi mendukung produk dalam negeri, sekaligus membuktikan bahwa animasi dapat menjadi sarana komunikasi visual yang tidak hanya informatif, tetapi juga persuasif dalam mengubah pola pikir dan preferensi masyarakat.

5.2. Saran

Untuk pengembangan ke depan, disarankan distribusi film juga sebaiknya diperluas tidak hanya melalui platform TikTok, tetapi juga YouTube, Instagram, dan media edukasi lainnya agar dapat menjangkau audiens yang lebih beragam.

Peningkatan kualitas produksi melalui penggunaan teknik animasi dan perangkat lunak yang lebih mutakhir, serta memperkaya detail visual dan audio, akan sangat membantu meningkatkan daya tarik film. Selain itu, kolaborasi dengan UMKM, komunitas kreatif, atau instansi pemerintah dapat memperkuat pesan “Bangga Buatan Indonesia” dan mendorong keterlibatan masyarakat secara langsung. Terakhir, penelitian lanjutan diperlukan untuk mengukur dampak jangka panjang film animasi terhadap kesadaran dan perilaku masyarakat dalam memilih produk dalam negeri.

