

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan proses perancangan, implementasi, dan pengujian film animasi 2D edukatif mengenai urgensi produk dalam negeri, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Metode Penelitian ini telah berhasil merancang dan memproduksi sebuah film animasi 2D edukatif menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* dan teknik *rigging cut-out*. Penerapan teknik *rigging cut-out* berkontribusi pada efisiensi proses produksi, khususnya dalam menciptakan pergerakan karakter yang dinamis dan konsisten secara visual.
2. Film animasi yang dihasilkan mampu menyajikan isu mengenai hegemoni barang impor dalam format narasi visual yang ringkas dan menarik. Berdasarkan hasil pengujian melalui kuesioner terhadap 41 responden, film ini mendapatkan respons yang sangat positif, di mana 92,31% responden menyatakan bahwa film ini membuat mereka lebih sadar akan pentingnya mendukung produk dalam negeri. Hal ini mengindikasikan bahwa animasi memiliki potensi sebagai media edukasi alternatif untuk menyampaikan isu ekonomi kepada masyarakat umum.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, terdapat beberapa saran yang dapat menjadi pertimbangan untuk pengembangan penelitian serupa di masa mendatang:

1. Mengingat penelitian ini membatasi distribusi hanya pada platform TikTok, penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi adaptasi dan efektivitas distribusi konten pada platform media sosial lain. Analisis komparatif respons audiens di berbagai platform dapat memberikan wawasan yang lebih komprehensif mengenai jangkauan demografi yang berbeda.
2. Kualitas produksi dapat ditingkatkan lebih lanjut dengan eksplorasi teknik animasi yang lebih mutakhir serta pengayaan detail visual dan audio untuk meningkatkan daya tarik film.
3. Untuk memperkuat pesan dan dampak sosial, disarankan untuk menjalin kolaborasi dengan pelaku UMKM, komunitas kreatif, atau instansi pemerintah terkait. Keterlibatan pihak-pihak ini dapat memperkaya konten dan mendukung penyebaran pesan "Bangga Buatan Indonesia" secara lebih luas.
4. Penelitian lanjutan dengan metodologi kuantitatif yang lebih mendalam, seperti menggunakan desain *pre-test* dan *post-test*, diperlukan untuk mengukur secara objektif dampak jangka panjang film animasi terhadap perubahan kesadaran dan perilaku konsumsi masyarakat.