

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Visualisasi perjalanan mahasiswa melalui animasi 2D berhasil dilakukan dengan memanfaatkan teknik frame-by-frame, penggunaan desain karakter, latar, warna, serta audio pendukung. Animasi mampu menyampaikan suasana perjalanan mahasiswa dari Gunungkidul ke Sleman secara efektif meskipun tanpa dialog verbal.
2. Penerapan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) berjalan dengan baik mulai dari tahap concept, design, material collecting, assembly, testing, hingga distribution. Setiap tahapan dilaksanakan secara sistematis sehingga menghasilkan karya animasi yang sesuai dengan rancangan dan tujuan penelitian.
3. Hasil uji coba dengan responden menunjukkan bahwa animasi yang dikembangkan dinilai baik hingga sangat baik pada aspek alur cerita, musik latar, desain karakter, dan warna visual. Namun, terdapat masukan pada aspek keluwesan gerakan animasi yang masih perlu ditingkatkan agar lebih natural.
4. Penelitian ini membuktikan bahwa animasi 2D dapat menjadi media ekspresi otentik dalam merepresentasikan pengalaman pribadi mahasiswa jarak jauh, sekaligus sarana komunikasi visual yang efektif untuk menyampaikan pesan perjuangan, semangat, dan dedikasi dalam menuntut ilmu.

5.2 Saran

Agar karya serupa dapat dikembangkan lebih baik di masa mendatang dan memberikan dampak yang lebih luas, maka disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. **Peningkatan Kualitas Visual dan Gerakan Animasi:** Disarankan untuk memperkaya detail karakter, latar belakang, dan elemen visual lainnya agar

animasi lebih hidup dan dinamis. Meskipun gaya sederhana telah efektif, eksplorasi detail yang lebih halus (misalnya, *frame* tambahan untuk gerakan mikro, *shading* yang lebih kompleks) dapat meningkatkan imersi penonton. Peningkatan pada keluwesan gerakan dan penambahan detail visual juga dapat terus dilakukan sebagai penyempurnaan.

2. **Pemanfaatan Teknologi Suara Lebih Lanjut:** Penambahan narasi atau dialog (jika sesuai dengan konsep cerita di masa depan) dapat memperkuat penyampaian cerita dan memperdalam keterlibatan penonton. Selain itu, eksplorasi lebih lanjut pada penggunaan efek suara yang lebih beragam dan musik latar yang dapat berubah sesuai dengan dinamika emosi cerita akan sangat mendukung narasi non-verbal yang kuat.
3. **Eksplorasi Durasi dan Pengembangan Cerita yang Lebih Mendalam:** Durasi animasi dapat diperpanjang agar cerita yang disampaikan lebih lengkap dan memberikan ruang bagi pengembangan karakter atau alur yang lebih mendalam. Ini memungkinkan penyampaian pesan yang lebih kompleks atau detail emosional yang lebih kaya. Misalnya, dapat ditambahkan momen-momen refleksi atau interaksi singkat yang lebih intens untuk memperkuat pesan empati.
4. **Diversifikasi dan Eksplorasi Media Distribusi:** Karya animasi dapat dipublikasikan di berbagai platform digital yang lebih beragam, tidak hanya YouTube, tetapi juga media sosial dengan format video pendek seperti Instagram Reels atau TikTok, untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan menyesuaikan dengan preferensi konsumsi media generasi muda. Penting untuk terus memahami dan mengatasi bias algoritmik pada platform digital agar visibilitas konten dapat lebih merata.
5. **Pengujian dan Evaluasi yang Lebih Komprehensif:** Untuk studi selanjutnya, disarankan untuk melakukan pengujian dengan jumlah responden yang lebih besar atau menggunakan metode evaluasi yang lebih bervariasi, seperti kombinasi kuesioner skala Likert dengan Focus Group Discussion (FGD) atau *User Experience (UX) testing* yang lebih terstruktur.

Hal ini akan memberikan data kuantitatif yang lebih robust dan wawasan kualitatif yang lebih mendalam mengenai persepsi dan *engagement* penonton.

6. **Pemanfaatan AI untuk Efisiensi Produksi (dengan Batasan):**

Penggunaan AI dapat terus dieksplorasi untuk fungsi asistif seperti pembuatan musik latar atau pemrosesan efek visual/audio, namun **tidak** untuk menggantikan proses artistik utama dan kreativitas manusia dalam penganimasian. Pendekatan ini dapat meningkatkan efisiensi tanpa mengorbankan orisinalitas dan kedalaman ekspresi yang dihasilkan dari teknik manual *frame-by-frame*.

7. **Peluang Kolaborasi Lintas Disiplin:** Mengingat tema perjalanan mahasiswa dan dampaknya, kolaborasi dengan bidang ilmu lain seperti psikologi (untuk mendalami aspek emosional perjalanan) atau transportasi (untuk data relevan) dapat memperkaya narasi dan kedalaman informasi yang disampaikan dalam animasi.