

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari perancangan animasi 3D berjudul “Phone Addict” ini ialah perancang telah mampu mencapai target tujuan yang diharapkan yakni memberikan pemahaman terkait salah satu dampak negatif dari kecanduan gadget yang dialami pada anak usia 6-12 tahun yang dapat dilihat pada hasil uji karya yang dilakukan kepada 4 orang responden yaitu orang tua yang memiliki anak dengan umur berkisar 6-12 tahun. Perancangan animasi ini juga telah memenuhi target pada indikator perancangan yaitu dapat menghasilkan sebuah animasi 3D dengan durasi 5 menit. Selain itu juga penulis telah mampu merealisasikan tiap-tiap media pendukung yang telah direncanakan pada indikator capaian yaitu seperti poster digital, poster cetak, standee, x-banner, QR-code scan, sticker, totebag, t-shirt, mug, tumbler, standee acrylic, dan stationary storage.

Adapun hasil dari uji karya yang diujikan kepada 4 responden beserta anaknya yang berusia berkisar 6-12 tahun yaitu adalah animasi berjudul “Phone Addict” telah mampu menyampaikan informasi terkait salah satu dampak kecanduan gadget pada anak usia 6-12 tahun yaitu gangguan konsentrasi saat belajar, lalu gaya penyajian karakter yang digunakan dirasa telah cukup dan sesuai untuk anak mereka, selain itu animasi berjudul “Phone Addict” ini juga dianggap cocok digunakan untuk alternatif bagi anak mereka untuk belajar memahami tentang dampak negatif kecanduan gadget.

6.2 Saran

Dengan perancangan animasi 3D yang berjudul “*Phone Addict*” ini, serta proses-proses perancangan yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya pada laporan ini, terdapat beberapa saran yang nantinya dapat digunakan oleh perancang yang memiliki konsep atau tema yang sama di masa mendatang, saran yang dapat diberikan perancang kepada perancang selanjutnya yaitu adalah pertama bagi perancang selanjutnya diharap dapat merancang sebuah animasi yang lebih baik dari yang telah dirancang kali ini, baik dari segi alur cerita, hingga visual yang digambarkan pada animasi 3D-nya, tujuannya adalah agar animasi selanjutnya yang

dirancang dapat lebih baik dan menarik bagi anak-anak serta mendapatkan antusiasme yang besar dari masyarakat. Kedua perancang juga ingin menyarankan agar pada perancangan selanjutnya perancang dapat membentuk sebuah tim yang proper agar animasi yang dihasilkan dapat lebih maksimal, dibandingkan dengan animasi kali ini, dan ketiga perancang ingin menyarankan agar perancangan selanjutnya dapat mengadaptasi cerita dari cerita yang sudah ada maupun dari penulis terkenal, sebab perlu dipahami bahwa dalam merancang sebuah animasi 3D kita tidak hanya membutuhkan desain atau eksekusi yang menarik namun juga perlu memperhatikan dan menyesuaikan kembali aspek-aspek lainnya seperti alur cerita, bahasa, serta konten yang akan dimuat dalam animasi atau perancangan yang akan dibuat, hal ini bertujuan agar nantinya cerita atau pesan yang ingin disampaikan mudah dipahami *audience*.