

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Bercermin pada perancangan yang telah dilakukan oleh penulis selama satu semester ini, penulis mendapatkan pengalaman yang sangat berharga, terutama dalam membuat sebuah animasi 2D. Mengingat bahwa ini adalah pengalaman pertama penulis membuat sebuah animasi 2D dari awal hingga selesai secara mandiri, penulis tentu akan bercermin dan mengintrospeksi keahlian yang saat ini dimiliki penulis, agar penulis dapat menghasilkan animasi dengan kualitas yang lebih baik lagi di waktu yang akan datang.

Dalam perancangan animasi 2D ini, penulis juga dapat mendalami pengetahuan tentang kecemasan karir dan pengaruhnya jika hal tersebut dibiarkan. Penulis juga belajar bahwa masih banyak anak-anak remaja pada jangka umur 15-19 tahun yang masih belum menentukan masa depannya, yang pada akhirnya memotivasi penulis untuk merancang animasi 2D ini.

Kemudian dalam perancangan animasi 2D ini, terdapat juga beberapa media-media pendukung yang dapat menjadi sebagai media promosi maupun bahan kolektif seperti poster, gantungan kunci, *artbook*, *t-shirt*, *notebook*, *standing character*, dan juga *character photocard*. Setelah itu, penulis kemudian mempublikasikan hasil perancangan tersebut ke berbagai media sosial seperti *instagram*, *youtube*, dan *pixiv*.

6.2 Saran

6.2.1 Bagi Peneliti Selanjutnya

Penulis berharap untuk peneliti ke depannya dapat membuat perancangan yang dapat membuat masyarakat lebih aware terhadap kecemasan karir dan anxiety itu sendiri secara umum.

6.2.2 Bagi Universitas

Bagi universitas terutama untuk prodi ke depannya agar bisa menyesuaikan jadwal sesuai yang ditentukan oleh fakultas, agar mahasiswa dapat menyesuaikan waktu pengerjaan tugasnya lebih baik.

6.2.3 Bagi Pembaca

Bagi pembaca, semoga dapat memperoleh ilmu dan pengetahuan, serta pesan yang berguna. Khususnya bagi anak-anak remaja yang masih belum memiliki rencana masa depan, untuk bisa segera menentukan dan merencanakan kehidupan di masa yang akan datang.