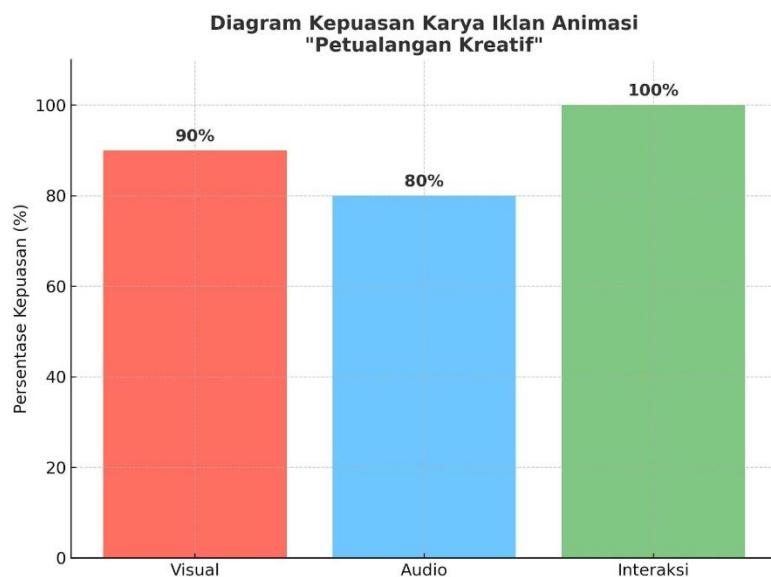


## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Pada kesimpulan kali ini, penulis mendapatkan beberapa feedback dari pengunjung dalam acara *Dekaverse 4.0* baik secara lisan maupun tercatat dalam catatan yang di sediakan dalam bentuk sticky note. Berikut hasil dari feedbacknya :



Gambar 5.1.1 Diagram Kepuasan Iklan Animasi Petualangan Kreatif

(Sumber: Hasil observasi kuesioner pribadi)

Karya iklan animasi “Petualangan Kreatif” berhasil menciptakan Kesan mendalam bagi para penontonnya, dengan berbagai aspek yang mendapatkan apresiasi. Dari seluruh elemen yang di nilai, aspek visual muncul sebagai peranan utama para audiens, terutama target market yaitu siswa/siswi dan masyarakat. Dengan meraih tingkat kepuasan mencapai 90%, animasi ini membuktikan keunggulannya dalam bercerita, mengahdirkan pengalaman visual bagi yang menyaksikan. Aspek pendukung seperti audio juga menghasilkan performa yang mengesankan dengan capaian mencapai 80% kepuasan. Music dan efek suara yang dipilih telah berhasil membawa atmosfer yang tepat, meski masih menyisakan sedikit ruang untuk penyempurnaan.

Beberapa penonton memberikan masukan yang sangat berharga mengenai penyesuaian pada layer vocal agar suara dapat terdengar lebih menarik. Dari aspek interaksi, yang meraih nilai sempurna 100% setiap percakapan, setiap pertukaran ide, dan setiap momen kebersamaan dengan tim kreatif, dibalik karya ini meninggalkan kesan yang hangat dan menginspirasi. Semangat berkolaborasi yang di tunjukan benar benar sangat luar biasa sehingga menarik perhatian para penonton. Dari seluruh rangkaian evaluasi ini, karya animasi “Petualangan Kreatif” telah membuktikan dirinya sebagai sebuah pencapaian yang membanggakan. Dengan pondasi visual yang kuat, dukungan audio yang solid, dan interaksi yang penuh makna, karya ini tidak hanya sukses memenuhi harapan akan tetapi juga membuka jalan bagi penerus yang lebih gemilang di masa depan. Dengan mempertahankan keunggulan yang ada dan terus menyempurnakan setiap detail kecil, karya-karya berikutnya pasti akan menncapai puncak yang lebih tinggi dan lebih menarik.

Karya ini secara khusus berhasil menjangkau dua segmen audiens utama. Bagi siswa SMK, animasi ini berfungsi sebagai media edukasi yang menarik tentang kemungkinan pengembangan karir di bidang DKV. Sedangkan bagi masyarakat umum, karya ini berhasil mematahkan persepsi sempit tentang DKV yang seringkali hanya dikaitkan dengan desain grafis saja.

## 5.2 Saran

Saran yang telah di terima pada proses menggerakan sebuah karakter pada iklan animasi “Petualangan Kreatif” ini sebagai media promosi Prodi Desain Komunikasi Visual adalah sebagai berikut :

1. Diperlukan pendalaman lebih lanjut dalam penyusunan naskah animasi dan alur cerita agar lebih kuat dari segi narasi dan daya emosional. Sebaiknya melibatkan konsultasi dengan pakar penulisan naskah atau ahli penyampaian cerita untuk mencapai hasil yang lebih maksimal.
2. Melihat beberapa referensi dari cara berjalan sebuah karakter lego dan mendalami setiap pergerakan yang dibuat dalam pembuatan iklan animasi agar terlihat seperli lego pada umumnya,

3. Untuk pengembangan animasi kedepannya, variasi dalam pengambilan gambar perlu ditingkatkan. Penerapan sudut pengambilan gambar dan penataan objek dapat diperbanyak agar adegan terhindar dari kesan yang monoton.