

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Berdasarkan latar belakang permasalahan mengenai fenomena sampah makanan (*food waste*) di kota Bandung. Perancangan Video Animasi 2d “*Food waste* Di Kota Bandung”. Video ini dirancang menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *Practice-led Research* yang mengacu pada isu dan permasalahan yang ditemukan di masyarakat / di lapangan kemudian dihantarkan menjadi sebuah karya. Perancangan video melalui 5 tahap mulai dari persiapan, mengimajinasi, pengembangan imajinasi, pengerjaan, dan distribusi / apresiasi. Tahap persiapan dimulai dengan wawancara kepada pihak DKPP dan DLH Kota Bandung. Pada tahap mengimajinasi penulis mulai menyusun Storyline, konsep tipografi, pewarnaan, desain karakter dan *Storyboard*. Tahap Pengembangan Imajinasi terdiri dari tahap pembuatan ilustrasi, perekaman voice over, dan pembuatan animasi. Tahap pengerjaan terdiri dari editing voice over, video, dan rendering. Hasil akhir perancangan di distribusikan pada media sosial Youtube guna mendapatkan Apresiasi.

Video animasi 2D di distribusikan pada laman media sosial Youtube dengan tautan <https://youtu.be/2OTjFTMyUD8> sampai tanggal 03 Agustus 2023, video diapresiasi oleh Masyarakat sampai tanggal mendapat jumlah view sebanyak 247, like sebanyak 87 dan komentar sebanyak 30. Komentar yang diberikan terhadap video animasi 2D bervariasi mulai dari mengomentasi ilustrasi, karakter, informasi video, dan keseluruhan animasi yang baik. Uji reesponden dilakukan kepada Masyarakat Generasi Z kota Bandung, didapatkan hasil persentase total 92,24% atau sangat baik. Hasil analitik video animasi 2D pada media sosial Youtube juga menunjukkan bahwa animasi 2D “*food waste* di kota Bandung” ditonton oleh Masyarakat dengan umur 18-24 tahun atau video animasi sudah tepat dalam proses distribusi.

5.2. Implikasi

Implikasi dari perancangan video animasi 2D “*Food waste* di Kota Bandung”, hasil video animasi mendapatkan apresiasi yang positif dari masyarakat. Video animasi 2D menambah pengetahuan bagi masyarakat umum mengenai *food waste*, cara mengolahnya dan dapat dijadikan sebagai hiburan edukatif. Video Animasi kedepannya diharapkan dapat menumbuhkan sikap empati dan kritis masyarakat sebagai upaya mengurangi jumlah *food waste* di kota Bandung.

5.3. Rekomendasi

Karya yang dihasilkan penelitian yang berupa animasi 2D ini jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis merekomendasi untuk penelitian selanjutnya :

1. Pembuatan karakter menggunakan berbagai rotasi seperti karakter tampak samping, belakang, karena animasi *food waste* di kota Bandung, rotasi karakter yang digunakan hanya tampak depan dan $\frac{3}{4}$ pada *walkcycle*. Walaupun penelitian merupakan animasi 2D tetapi berikan lebih banyak gambaran dari berbagai rotasi supaya lebih menarik minat penonton.
2. Pembuatan animasi dapat ditambahkan dengan lebih banyak dialog, karena pada animasi “*food waste* di kota Bandung” narasi didominasi hanya oleh karakter Naura sebagai narrator sedangkan untuk keseluruhan dialog pada animasi hanya ada 1.
3. Pembuatan animasi edukasi dibuat kurang dari 5 menit karena dengan durasi terlalu panjang dapat membuat penonton merasa bosan pada menit terakhir.
4. Penelitian dapat dilanjutkan dengan pengolahan sampah anorganik, karena selain jumlah *food waste* sampah anorganik juga memiliki jumlah yang banyak.
5. Penelitian dapat berdasarkan kota lain di Indonesia karena provinsi Jawa Barat merupakan posisi ke 3 penyumbang sampah terbanyak di Indonesia, disusul oleh provinsi DKI Jakarta dan provinsi Banten pada peringkat 1 dan 2.