

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan dari seluruh tahap perancangan karya beserta hasil dan temuannya pada bab-bab sebelumnya, peneliti dapat menarik kesimpulan penting sebagai jawaban atas pertanyaan penelitian yang diajukan. Penelitian ini berhasil merancang dan memproduksi sebuah karya digital animasi 2D berjudul “Rimba Sengketa” dengan tujuan utama sebagai media edukasi yang mengangkat topik konflik manusia dan satwa liar. Tahap perancangan animasi 2D dilakukan dengan metode PLR yang terstruktur, mencakup 5 tahap yang terdiri dari tahap persiapan, mengimajinasi, pengembangan imajinasi, pengerjaan, dan ditutup dengan tahap hasil karya. Tahap persiapan dimulai dengan proses mengidentifikasi masalah dan tahap pengumpulan dari berbagai kajian ilmiah dan laporan media. Perancangan karya dilanjut pada tahap imajinasi di mana tahap proses kreatif pra produksi animasi dimulai dengan mengolah berbagai data yang kemudian dikonversi menjadi bahan ide dan konsep cerita animasi, pada tahap ini juga *concept art* ditentukan. Tahap dilanjut dengan tahap pengembangan imajinasi yang merupakan tahap awal produksi animasi, termasuk pembuatan *storyboard*, *animatic*, *layouting*, dan *rough animation*. Kemudian tahap pengerjaan telah masuk pada tahap produksi dan pasca produksi animasi, termasuk pembuatan *clean-up animation*, *coloring*, *detailing*, *editing* dan *sound design*, dan ditutup dengan *rendering* dan *exporting* hasil animasi. Tahap perancangan ditutup dengan tahap hasil karya dimana animasi 2D yang penulis rancang didistribusikan dan dilakukan tahap apresiasi di dalamnya dengan dukungan kuisioner terbuka. Pada praktiknya, pendekatan metafora juga berhasil diimplementasikan dalam menerjemahkan berbagai konsep dan bahasan dalam kajian terkait isu konflik manusia dan satwa liar ke dalam visual animasi simbolik dan naratif yang lebih mudah dan menarik, sehingga pesan edukatif dapat tersampaikan dengan efektif dan atraktif kepada audiens muda, yaitu generasi Z.

Hasil distribusi dan apresiasi audiens terhadap karya animasi ini menunjukkan respons yang sangat positif, khususnya dari kalangan generasi Z yang menjadi target utama audiens. Berdasarkan analisis tematik dari kuesioner yang disebarakan kepada 50 responden, mayoritas responden mampu menangkap pesan utama bahwa akar konflik antara manusia dan satwa liar terletak pada perilaku manusia sendiri, terutama dalam bentuk keserakahan dan eksploitasi lingkungan. Animasi ini tidak hanya berhasil menyampaikan informasi, tetapi juga membangkitkan empati, dengan banyak responden yang mulai melihat satwa liar sebagai korban dari sistem dan perilaku yang buruk. Tidak sedikit pula yang menyatakan ketertarikan untuk mempelajari isu ini lebih dalam atau bahkan bergabung dengan komunitas pelestarian alam. Dari segi visual, meskipun terdapat beberapa masukan mengenai gerakan animasi yang masih terasa kaku dan penggunaan warna yang dinilai kurang harmonis, sebagian besar audiens tetap mengapresiasi gaya penyajian yang sederhana namun bermakna dan relevan. Keseluruhan temuan ini menegaskan bahwa pendekatan animasi 2D berbasis metafora visual mampu menjadi media edukasi yang efektif dan menyentuh, serta memiliki potensi besar dalam membangun kesadaran lingkungan yang kritis dan berkelanjutan di kalangan generasi Z.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan dan hasil distribusi, didapatkan sejumlah kritik dan saran akan sangat membangun dalam pengembangan karya serta penelitian lanjutan ke depannya. Beberapa saran praktis berdasarkan masukan dari audiens atau responden mengenai teknis animasi sangat membuka ruang untuk perbaikan, terutama dalam aspek kemulusan gerak dan transisi visual yang lebih halus, serta eksplorasi pada palet warna yang lebih variatif namun tetap menyatu dengan atmosfer cerita. Di samping itu, perluasan bentuk distribusi media juga menjadi strategi penting, misalnya dengan menambahkan konten pendukung seperti infografis atau poster yang dikemas sesuai karakteristik media sosial populer di kalangan generasi Z seperti Instagram dan TikTok.