

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Proses perancangan film animasi pendek non-verbal 'Wanderstone' sebagai media edukasi visual mengenai isu kemiskinan (SDG 1) untuk Generasi Digital telah berhasil dilaksanakan melalui pendekatan Design and Development Research (DDR) Tipe-1 yang sistematis dan komprehensif. Proses perancangan ini meliputi beberapa tahapan krusial yang saling berkaitan dan mendukung terciptanya produk media edukasi yang berkualitas.

Tahap awal penelitian dimulai dengan studi analisis mendalam terhadap karakteristik dan preferensi Generasi Z sebagai target audiens. Hasil pra-survei terhadap 30 responden menunjukkan bahwa 77% Generasi Z lebih menyukai video animasi sebagai media untuk memahami isu sosial, 83% lebih suka konten visual dibandingkan teks panjang, dan 87% tertarik menonton animasi pendek edukatif. Temuan ini menjadi landasan kuat dalam menentukan pendekatan visual storytelling non-verbal sebagai strategi komunikasi utama.

Proses desain dan pengembangan dilakukan dengan mempertimbangkan teori semiotika visual Roland Barthes yang membedakan makna denotatif dan konotatif dalam representasi visual. Pemilihan karakter batu sebagai protagonis didasarkan pada simbolisme universal yang dapat dipahami lintas budaya, di mana batu merepresentasikan ketahanan, kesederhanaan, dan potensi transformasi. Desain visual menggunakan kontras warna yang kuat antara dunia gelap-sempit (kemiskinan) dan dunia terang-terbuka (harapan) untuk menyampaikan pesan transformasi sosial.

Tahap produksi menggunakan teknologi digital modern dengan aplikasi ToonSquid untuk animasi karakter, Procreate untuk pembuatan aset grafis, dan Adobe Premiere Pro untuk compositing dan editing. Pemilihan teknik 2D digital

animation memungkinkan fleksibilitas dalam eksplorasi visual metaphor sambil tetap mempertahankan efisiensi produksi. Durasi film ditetapkan sekitar 5 menit berdasarkan penelitian tentang attention span Generasi Z yang menunjukkan preferensi terhadap konten pendek namun bermakna.

Penerapan prinsip visual storytelling mengacu pada struktur naratif tiga babak McKee dan Labov, di mana narasi dibangun melalui transformasi visual dari kondisi terpuruk menuju harapan. Komunikasi non-verbal dilakukan melalui ekspresi karakter, gerakan, komposisi warna, dan perubahan lingkungan tanpa mengandalkan dialog atau teks, sehingga menciptakan universalitas pesan yang dapat dipahami audiens dari berbagai latar belakang budaya.

Hasil evaluasi melalui validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa film animasi pendek non-verbal 'Wanderstone' terbukti efektif sebagai media edukasi visual untuk menyampaikan isu kemiskinan (SDG 1) kepada Generasi Digital, dengan rata-rata skor penilaian 4,4 dari skala maksimal 5,0.

Dari aspek teknis dan estetika, film memperoleh penilaian sangat baik dengan skor sempurna (5,0) pada dimensi kualitas teknis animasi, mencakup kualitas gambar dan resolusi, kelancaran gerakan animasi, konsistensi kualitas visual, kualitas rendering, dan kesesuaian format distribusi digital. Dimensi desain visual dan estetika memperoleh rata-rata skor 4,8, dengan keunggulan pada originalitas desain karakter dan konsistensi gaya visual. Penggunaan warna dan pencahayaan mencapai skor sempurna (5,0), menunjukkan efektivitas dalam menciptakan mood dan atmosfer yang mendukung penyampaian pesan.

Aspek audio dan sound design juga memperoleh skor sempurna (5,0), mengindikasikan bahwa pemilihan musik dan efek suara berhasil memperkuat narasi visual tanpa mengganggu fokus pada storytelling non-verbal. Dimensi storytelling visual dan sinematografi mencapai rata-rata skor 4,8, dengan keunggulan pada timing dan pacing cerita yang sesuai dengan karakteristik attention span Generasi Z.

Dari perspektif konten edukatif, film menunjukkan efektivitas yang baik dalam menyampaikan pesan SDG 1 dengan rata-rata skor 3,8 pada dimensi kesesuaian materi. Akurasi penggambaran kondisi kemiskinan dan dampaknya memperoleh skor 4,0, menunjukkan bahwa representasi visual berhasil menangkap realitas kemiskinan secara autentik. Keseimbangan antara aspek edukatif dan entertainment mencapai skor sempurna (5,0), mengindikasikan bahwa film berhasil menciptakan pengalaman belajar yang engaging tanpa mengorbankan substansi edukatif.

Kesesuaian dengan tingkat pemahaman target audiens memperoleh skor sempurna (5,0), menunjukkan bahwa pendekatan visual storytelling telah sesuai dengan tahap perkembangan kognitif Generasi Z. Kemampuan membangkitkan empati sosial mencapai skor 4,0, mengindikasikan bahwa film berhasil menciptakan emotional connection yang dapat memotivasi audiens untuk lebih peduli terhadap isu kemiskinan.

Meskipun demikian, terdapat beberapa aspek yang memerlukan perbaikan, khususnya efektivitas penyampaian pesan tanpa dialog yang memperoleh skor 3,0. Hal ini mengindikasikan bahwa komunikasi non-verbal masih dapat dioptimalkan melalui penguatan elemen simbolis dan penambahan konteks visual yang lebih eksplisit.

Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan model media edukasi visual yang responsif terhadap karakteristik Generasi Digital. Pendekatan non-verbal yang diterapkan terbukti efektif dalam menyampaikan isu sosial kompleks seperti kemiskinan tanpa terbatas oleh barrier bahasa dan budaya. Hal ini membuka peluang pengembangan media edukasi serupa untuk isu-isu SDGs lainnya.

Metodologi DDR Tipe-1 yang digunakan dalam penelitian ini juga memberikan framework yang dapat diadaptasi untuk pengembangan media edukasi visual lainnya. Integrasi antara analisis kebutuhan audiens, teori komunikasi visual,

dan validasi ahli terbukti menghasilkan produk yang berkualitas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Secara keseluruhan, film animasi pendek non-verbal 'Wanderstone' berhasil membuktikan bahwa media visual dapat menjadi alat edukasi yang efektif untuk menyampaikan isu sosial kepada Generasi Digital, dengan catatan bahwa optimalisasi elemen komunikasi non-verbal masih perlu dilakukan untuk meningkatkan clarity dan impact pesan yang disampaikan

5.2 Saran

Untuk penelitian selanjutnya, diperlukan beberapa pengembangan metodologi yang dapat memperkuat temuan penelitian ini. Pertama, penelitian selanjutnya perlu menggunakan desain longitudinal untuk mengukur efektivitas jangka panjang film animasi non-verbal dalam mengubah sikap dan perilaku audiens terhadap isu kemiskinan. Implementasi pre-test dan post-test dengan follow-up dalam periode 3-6 bulan dapat memberikan data yang lebih valid tentang dampak edukatif yang berkelanjutan, bukan hanya pemahaman sesaat setelah menonton film.

Selain itu, penelitian selanjutnya harus memperluas cakupan audiens tidak hanya pada Generasi Z, tetapi juga generasi lain dan latar belakang demografis yang lebih beragam. Peningkatan ukuran sampel dan implementasi kelompok kontrol akan memberikan validitas yang lebih kuat untuk membuktikan keunggulan animasi non-verbal dibanding media edukasi konvensional. Hal ini penting untuk memastikan generalisasi temuan penelitian pada populasi yang lebih luas.

Terakhir, penelitian selanjutnya perlu mengeksplorasi efektivitas implementasi film animasi non-verbal dalam kurikulum pendidikan formal melalui kerjasama dengan institusi pendidikan. Hal ini penting untuk mengukur efektivitas media ini dalam konteks pembelajaran terstruktur dan memastikan keberlanjutan penggunaan sebagai alat bantu ajar yang praktis dan efektif. Dengan demikian, penelitian tidak hanya berhenti pada tahap validasi konsep, tetapi juga mengarah pada implementasi praktis dalam sistem pendidikan yang sesungguhnya.

