

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1. SIMPULAN

5.1.1. Simpulan Umum

Penelitian ini dilaksanakan dengan model *Design and Development* yang menghasilkan sebuah desain dan pengembangan media 3D animasi edukasi yang merujuk pada model pengembangan ADDIE dan pengalaman para ahli yang didapat dari studi literatur. Kemudian dihasilkan desain dan produk media 3D animasi *Geonimation* yang siap untuk di publikasi secara luas.

5.1.2. Simpulan Khusus

Simpulan khusus dari hasil penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Desain media 3D animasi *Geonimation* dirancang dengan penuh ketelitian guna dapat diterima dengan baik oleh calon pengguna. Dari sisi grafis media 3D animasi *Geonimation* menggunakan desain grafis bergaya tiga dimensi dengan pewarnaan dan *cycles render* yang mengadaptasi pada kenyamanan visual yang diberikan. Adapun dari segi bentuk yang digunakan menggunakan gaya *lowpoly*, *texture* dan warna yang digunakan pada media 3D animasi *Geonimation* ini sedemikian mungkin dirancang dengan teknik pewarnaan *Theory of Colors* untuk dapat mewakili imajinasi terkait obyek yang sedang dibahas disesuaikan dengan psikologi warna. Pada *scene* dalam video animasi ini, terdapat maskot yang bernama Geo, karakter yang dibuat dengan desain grafis berbasis dua dimensi agar lebih interaktif. Karena target pengguna media ini memakai gawai *mobile*, maka ukuran *layout* media 3D animasi *Geonimation* disesuaikan dengan ukuran kerapatan layar gawai pada umumnya yaitu 720 x 1280 *pixel* yang dibuat orientasi tersebut dipatenkan *landscape* atau *fixed width*. Oleh karena ini video ini dapat diakses di perangkat keras lainnya karena bersifat *multiple devices* melalui peramban (*browser*) apa pun.

2. Proses pengembangan media 3D animasi *Geonimation* merujuk pada tahapan model ADDIE. Pada tahapan *analysis* pengembang mencari pokok materi yang akan diangkat serta memilih sasaran yang akan dijadikan subjek penelitian. Konten setiap objek dalam mengenal bumi yang begitu luas dilakukan pemilihan pada tahapan *design* hingga mengerucut pada materi struktur lapisan bumi yaitu Kerak Bumi, Selimut Bumi, Inti Bumi Bagian Luar, Inti Bumi Bagian Dalam. Setelah didapatnya tema, berikutnya masuk pada proses pengembangan yang pada tahap ini dibuatnya rekonstruksi animasi 3D yang diambil berdasarkan acuan storyboard yang telah dirancang. Kemudian masuk pada proses *development* yakni memproduksi setiap aset grafis seperti objek-objek 3D yang dibuat pada perangkat lunak Blender 3D dan menggambar *background* dan karakter menggunakan perangkat lunak Clip Studio Paint EX. Aset 3D yang telah dikumpulkan lalu masuk pada tahap *animating*, selama prosesnya menggunakan gaya animasi *location, rotation, scale movement*. Adapun aset audio dibantu melalui aplikasi Adobe Premiere Pro. Proses berikutnya ialah *rendering* dimana video 3D animasi secara utuh dapat diujicobakan.
3. Penilaian ahli aspek materi dan media terhadap media 3D animasi *Geonimation* mendapatkan respon “Sangat Positif”. Dalam penilaiannya ahli memberikan beberapa masukan untuk pengembangan guna dilakukan revisi produk, diantaranya (1) materi yang disampaikan menggunakan sumber rujukan yang dapat dipertanggungjawabkan dan (2) narasi yang disampaikan dibuat agar lebih menarik. Melalui video animasi ini, ahli berpendapat bahwa dengan menonton media 3D animasi *Geonimation*, pengguna mendapatkan pengalaman belajar yang baru.”
4. Respon dari masyarakat umum berusia 18-23 tahun yang merupakan responden terhadap media 3D animasi *Geonimation* memberi penilaian “Sangat Positif” dengan persentase 89%. Pada animasi *Geonimation* ini, umumnya responden sangat menyukai konten dari video animasi ini, dan berharap produk ini memiliki pengembangan untuk kelanjutannya. Selain

itu, sesuai dengan jurnal yang berjudul “Effect Of Visual 3D Animation In Education” oleh Syeda Binish Zahra (2016), dalam hal ini menjelaskan bahwa video animasi tidak sekedar hiburan saja, tetapi dapat juga digunakan sebagai media yang memberikan pelajaran. Sejalan dengan hasil penelitian jurnal tersebut, selama menonton video 3D animasi *Geonimation* responden juga menyadari adanya konten edukasi selama menonton video.

5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis video 3D animasi, dengan nama produk *Geonimation*. Media ini diharapkan dapat membantu mengenalkan kembali mengenai struktur lapisan bumi dengan cara memberikan visual yang menarik perhatian. Sangat diharapkan media ini dapat memberikan pengetahuan kepada masyarakat umum usia 18-23 tahun dimana pada umur tersebut, perhatian mengenal bumi sudah berkurang.

5.3 Rekomendasi

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti merumuskan beberapa saran yang dapat berguna bagi pihak-pihak yang akan melaksanakan penelitian serupa, penelitian lanjutan, ataupun penelitian pribadi.

Berikut adalah rekomendasi yang peneliti susun:

- 1) Hasil dari penelitian ini dapat dilanjutkan untuk melakukan penelitian efektivitas penggunaan media 3D animasi *Geonimation*.
- 2) Jenis video 3D animasi ini dapat dikembangkan kembali dengan menggunakan materi dan aset yang sesuai dengan karaktersistik pengguna dan cocok untuk disajikan dalam bentuk video animasi.
- 3). Proses pengembangan akan lebih baik jika dilakukan oleh tim yang memiliki peran masing-masing dari pembuatan aset hingga *rendering* sehingga menghasilkan efektivitas pekerjaan dan hasil yang baik.