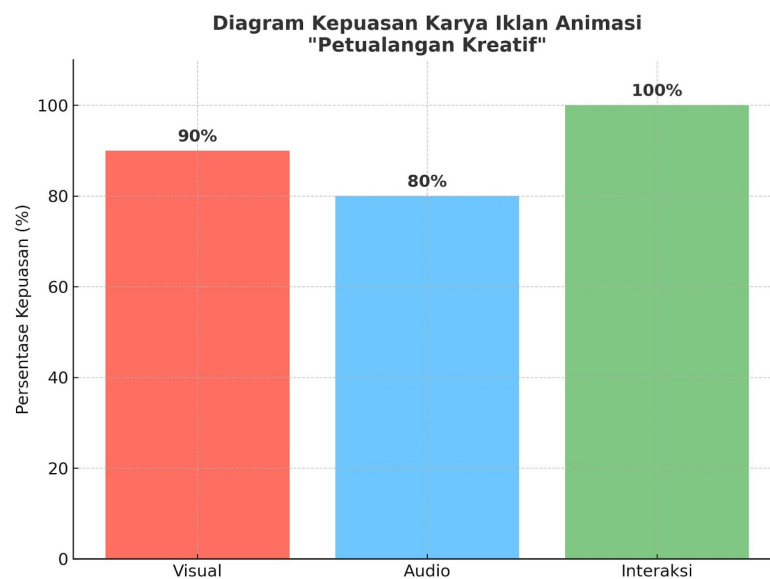


BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada kesimpulan ini penulis mendapatkan beberapa feedback dari para pengunjung dalam acara *Dekaverse 4.0* baik secara lisan maupun tercatat dalam sticky note. Adapun feedback nya sebagai berikut.



Gambar 5.1 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 istimewa. Dari seluruh elemen yang dinilai, aspek visual muncul sebagai bintang utama yang memukau para audiens, terutama para target market yaitu siswa, siswi, dan masyarakat. Dengan meraih tingkat kepuasan mencapai 90%, animasi ini membuktikan keunggulannya dalam hal desain kreatif dan pergerakan yang memikat. Setiap frame seolah bercerita sendiri, menghadirkan pengalaman

visual yang tak terlupakan bagi siapapun yang menyaksikannya. Aspek pendukung seperti audio juga menunjukkan performa yang mengesankan dengan capaian 80% kepuasan. Musik dan efek suara yang dipilih telah berhasil menciptakan atmosfer yang tepat, meski masih menyisakan sedikit ruang untuk penyempurnaan. Beberapa penonton memberikan masukan berharga mengenai perlunya penyesuaian pada layer vokal agar suara dapat terdengar lebih kaya dan berlapis. Dari aspek interaksi, yang meraih nilai sempurna 100%. Setiap percakapan, setiap pertukaran ide, dan setiap momen kebersamaan dengan tim kreatif di balik karya ini meninggalkan kesan yang hangat dan menginspirasi. Keramahan dan semangat kolaborasi yang ditunjukkan benar-benar menyentuh hati 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 tetapi juga membuka jalan bagi pengembangan yang lebih gemilang di masa depan. Titik terang ini menjadi bukti bahwa dengan mempertahankan keunggulan yang ada dan terus menyempurnakan setiap detail kecil, karya-karya berikutnya pasti akan mencapai puncak yang lebih tinggi lagi.

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.

Lebih lanjut, promosi karya animasi *Petualangan Kreatif* juga dilakukan melalui platform Instagram dengan memanfaatkan fitur Reels. Video berjudul “Petualangan Kreatif ” dipublikasikan pada tanggal 20 Juli dengan durasi 3 menit 39 detik. Berdasarkan data *insight*, video ini berhasil memperoleh 232 tayangan, dengan total waktu tonton mencapai 1 jam 38 menit 10 detik, dan rata-rata durasi tonton selama 42 detik. Hal ini menunjukkan adanya ketertarikan awal dari audiens, meskipun masih dapat ditingkatkan untuk mempertahankan perhatian lebih lama.

Tercatat 18 interaksi dalam bentuk 14 suka, 3 kali dibagikan, dan 1 komentar, dengan 63,2% interaksi berasal dari pengikut dan 36,8% dari non-pengikut. Data ini menunjukkan bahwa konten berhasil menjangkau audiens baru di luar pengikut utama. Namun, retensi penonton pada 3 detik pertama masih berada pada angka 33,3%, sedikit lebih rendah dari rata-rata akun (41,2%). Hal ini menjadi catatan penting untuk meningkatkan daya tarik visual di awal video agar penonton tertahan lebih lama.

Dengan demikian, promosi melalui Instagram dinilai memberikan hasil cukup efektif dari sisi jangkauan dan interaksi awal. Visualisasi konten dinilai berhasil menarik perhatian pengguna, tetapi terdapat ruang pengembangan pada aspek durasi tonton rata-rata, aktivitas profil, dan kedalaman keterlibatan audiens secara keseluruhan.

Secara umum, karya animasi *Petualangan Kreatif* telah berhasil memenuhi seluruh tujuan utama perancangan yang telah ditetapkan. Karya ini mampu

menyampaikan promosi Program Studi Desain Komunikasi Visual kepada masyarakat secara efektif, baik melalui media pameran maupun media digital. Dengan pendekatan visual yang menarik dan narasi yang komunikatif, animasi ini berhasil menciptakan sebuah media promosi yang tidak hanya informatif, tetapi juga menghibur. Penggunaan aset 3D yang dirancang secara khusus turut memperkuat daya tarik visual, menjadikan tampilan animasi lebih modern, kreatif, dan mudah diterima oleh audiens. Hasilnya, minat masyarakat—khususnya pelajar—untuk mengenal dan bergabung dengan Program Studi DKV meningkat, sebagaimana terlihat dari interaksi selama pameran dan performa konten promosi di media sosial. Selain itu, karya ini juga mampu memperluas pemahaman masyarakat mengenai prospek kerja di bidang DKV, yang tidak hanya terbatas pada desain grafis, tetapi juga mencakup bidang-bidang lain seperti animasi, ilustrasi, 3D modelling, hingga produksi konten digital yang lebih luas.

5.2 Saran

Saran yang telah diterima pada perancangan *asset* 3D pada iklan animasi petualangan kreatif sebagai media promosi desain komunikasi visual adalah sebagai berikut:

- 5.2.1. 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.

- 5.2.2. Penyisipan lapisan suara vokal tambahan pada audio animasi sangat dianjurkan guna memperkaya pengalaman audiovisual dan mencegah kesan suara yang terdengar datar atau kurang padat.
- 5.2.3. 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.