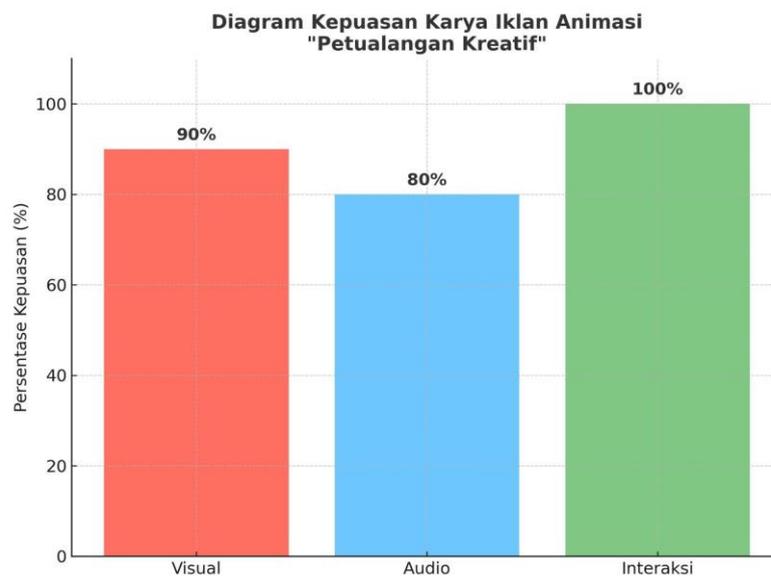


## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 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.

## 5.2 Saran

Saran yang telah diterima pada perancangan *sound design* pada iklan animasi petualangan kreatif sebagai pendukung suasana dan penyampaian pesan pada media promosi dkv adalah sebagai berikut:

- A. 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.
- B. Penyisipan lapisan suara vocal tambahan pada audio animasi sangat dianjurkan guna memperkaya pengalaman audiovisual dan mencegah kesan suara yang terdengar datar atau kurang padat.
- C. Produk Luaran CD lebih baik diganti Flashdisk agar lebih mudah diakses dalam berbagai perangkat.
- D. 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.