

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Perancangan animasi dengan *video mapping* mengenai tokoh pahlawan perempuan yang dirancang untuk usia 13-17 tahun. Perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan kembali tokoh pahlawan wanita Indonesia dengan menggunakan media non-konvensional yaitu *video mapping* yang dapat menjadikan poin hiburan dan edukasi. *Video Mapping* dapat menjadi suatu potensi untuk berkembang dalam menampilkan desain digital di Indonesia. Media ini diharapkan menjadi poin edukasi untuk menumbuhkan minat pelajar atau remaja untuk belajar kembali mengenai tokoh pahlawan wanita yang jarang mendapat sorotan pada media digital.

Perancangan *video mapping* pahlawan wanita Indonesia menampilkan visual animasi dari masing-masing tokoh dengan gerakan yang menggambarkan aksi dalam perjuangan mereka. Proyeksi ditampilkan pada dua objek maket yaitu berbentuk persegi dan *cutout* berupa cermin untuk menciptakan dimensi yang imersif. Narasi dan audio juga digunakan sebagai pendukung animasi untuk membantu penonton memahami kisah perjuangan setiap tokoh. Hasil akhir karya berupa *video mapping* yang memproyeksikan visual bergerak dengan animasi, narasi, dan audio yang mampu menampilkan visual yang dapat menyampaikan nilai edukatif kepada penonton.

#### **5.2 Saran**

Hasil perancangan karya ini mempunyai beberapa saran yang disampaikan agar kualitas perancangan kedepannya bisa diperkuat lagi, berikut saran-saran:

- 1) Meningkatkan *skill* teknis *video mapping* untuk membuahi hasil yang jauh menarik.
- 2) Meningkatkan kualitas visual dari aspek desain karakter, warna, dan desain lainnya yang lebih detail.
- 3) Meningkatkan gerakan animasi agar terlihat lebih hidup dan tidak kaku.

- 4) Pemilihan suara untuk efek suara dan lagu untuk latar yang sesuai dengan tokoh atau menciptakan irama sederhana yang menggambarkan tokoh yang diceritakan yang tidak berat didengar.

