

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan proses perancangan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan animasi 2 dimensi sebagai media kampanye edukasi tentang larangan penggunaan handphone saat berkendara merupakan pendekatan visual yang efektif untuk menjangkau audiens usia produktif, khususnya pada rentang usia 18–30 tahun.

Melalui tahapan analisis data, wawancara, serta pengembangan konsep visual dan verbal, animasi ini dirancang menggunakan gaya ilustrasi semi-abstrak yang universal dan netral secara gender, dengan pendekatan warna simbolik dan alur cerita maju-mundur. Seluruh elemen tersebut dirancang untuk menyampaikan pesan secara emosional, reflektif, dan komunikatif tanpa menggunakan narasi suara, melainkan mengandalkan sound effect dan musik latar sebagai penguat atmosfer.

Output dari kampanye ini berupa animasi berdurasi 1–2 menit berjudul “Handphone atau Nyawa”, yang memvisualisasikan potensi bahaya dalam waktu singkat ketika pengemudi lalai menggunakan handphone. Narasi visual dibangun dengan struktur dramatis untuk menggugah kesadaran, dan ditutup dengan pesan hukum sebagai penguat legalitas.

Karya ini juga telah melalui proses uji kelayakan berupa wawancara, bimbingan dosen, serta evaluasi teknis dalam tahapan sidang, dan dinyatakan layak untuk dipresentasikan dalam media sosial atau platform edukatif lainnya, serta dipamerkan sebagai karya tugas akhir.

5.2 Saran

Pengembangan kampanye animasi ini masih memiliki ruang untuk disempurnakan, terutama dalam hal durasi animasi yang dapat diperluas agar narasi berkembang lebih dalam, serta eksplorasi motion graphic untuk memperkuat visual pesan hukum di bagian akhir.

Saran berikutnya ditujukan bagi pengembang kampanye sejenis, yaitu pentingnya mempertimbangkan pendekatan desain yang netral, tidak bias gender, serta tidak terlalu bergantung pada narasi verbal agar dapat menjangkau lebih banyak lapisan masyarakat. Penggunaan media sosial sebagai platform distribusi juga perlu dipertimbangkan dengan strategi penyebaran yang terukur, seperti kolaborasi dengan instansi seperti kepolisian, komunitas, atau sekolah.

Diharapkan karya ini tidak hanya menjadi sarana edukasi, tetapi juga menjadi contoh penerapan desain komunikasi visual dalam isu keselamatan berkendara, serta menjadi inspirasi bagi perancang lain yang ingin mengangkat tema sosial melalui media animasi.

