

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan beberapa hal berikut ini:

1. Film animasi tiga dimensi “Gegabah” yang dapat menyampaikan pesan moral tentang hoaks, dibuat dengan menggunakan aplikasi V-roid, Blender, Audacity, dan Shotcut. Dengan menggunakan konsep pengembangan produk yang dijelaskan oleh Borg dan Gall yang telah disederhanakan, dan menerapkan teknik *cel-shading* dalam proses produksinya.
2. Sebagian besar (96,15% dari 104 responden) mampu menerima minimal satu pesan moral melalui film animasi “Gegabah”. Hal ini menunjukkan film animasi gegabah dapat digunakan untuk menyampaikan setidaknya satu pesan moral tentang hoaks kepada responden dengan durasi film 8 menit 14 detik.
3. Sebagian besar (98,07% dari 104 responden) menyatakan film animasi “Gegabah” adalah film yang menarik. Sebanyak 91 dari 102 responden yang merasa tertarik, menyatakan bahwa “unsur cerita” adalah faktor daya tarik dari film animasi “Gegabah” yang ditayangkan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, didapat beberapa saran yang dapat disampaikan :

1. Gerakan animasi yang dihasilkan lebih di perhalus, agar lebih menarik.
2. Detail objek yang dihasilkan ditingkatkan agar gambar yang dihasilkan lebih menarik.
3. Cerita yang digunakan lebih diberikan penekanan dalam penyampaian pesan moral utamanya, agar penonton dapat fokus dengan pesan moral yang hendak disampaikan.

