

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

V.1. Kesimpulan

Mengacu pada permasalahan yang ada pada rumusan masalah mengenai “Berapakah frekuensi variabel animasofi, warna dan bentuk pada video musik animasi Eve “Yamiyo”?” terdapat salah satu kategori yang paling menonjol dari keseluruhan *frame* pada video musik animasi Eve “Yamiyo” yaitu kategori warna netral dari variabel warna pada warna hitam-putih-lainnya. Warna yang ada pada video musik animasi Eve “Yamiyo” terlihat bermain dan didominasi oleh warna netral monokromatik. Selain itu, yang menonjol dalam variabel animasofi adalah kategori ruang yang menampilkan tokoh maupun variabel bentuk di dalamnya. Keterkaitan antara variabel animasofi, warna dan bentuk tidak dapat dilepaskan dari animasi. Dengan adanya keterkaitan satu sama lain, suatu animasi dapat diterima dan dipahami oleh para penonton. Hal itu didukung oleh hasil dari pertanyaan pada rumusan masalah yang kedua, mengenai “Berapa banyak variabel animasofi, warna dan bentuk pada video musik animasi Eve “Yamiyo” menurut persepsi penonton?”.

Pertama, disimpulkan bahwa hasil total nilai dari variabel animasofi adalah sangat kuat, yang mengartikan bahwa penonton sangat memahami variabel animasofi yang muncul pada video musik animasi Eve “Yamiyo”. Pemahaman yang dilakukan pada variabel animasofi ini terdapat 6 kategori, yaitu tokoh, struktur, penceritaan, waktu, ruang dan realisme. Namun, apabila dirincikan terdapat indikator yang memiliki nilai persentase rendah dari yang lain, yaitu tokoh. Responden belum memahami apakah terdapat 3 tokoh pada video musik animasi Eve “Yamiyo”. Sementara, terdapat nilai persentase tinggi dari yang lain, yaitu realisme. Responden memahami bahwa dalam video musik animasi Eve “Yamiyo” ini, terdapat realisme selain manusia.

Kedua, perolehan hasil dari total nilai pada variabel warna adalah kuat, yang mengartikan bahwa sebagian besar responden memahami warna yang digunakan pada video musik animasi Eve “Yamiyo”. Pada variabel warna terdapat warna

primer, warna sekunder dan warna netral. Apabila dirincikan, terdapat indikator yang memiliki nilai persentase rendah, yaitu Gambar 5 pada indikator warna primer. Responden memahami bahwa dalam gambar tersebut tidak memiliki warna primer di dalamnya. Sementara, indikator yang memiliki nilai persentase tinggi dicapai oleh indikator warna netral, yaitu Gambar 21. Responden memahami bahwa gambar tersebut menampilkan warna gelap. Hal ini dapat disimpulkan kembali bahwa warna yang terdapat pada video musik animasi Eve “Yamiyo” kurang bervariasi karena didominasi oleh warna netral.

Ketiga, disimpulkan bahwa pada variabel bentuk memiliki total nilai yang sangat kuat. Diidentifikasi bahwa para responden sangat memahami adanya bentuk-bentuk pada video musik animasi Eve “Yamiyo”. Hal ini menolak pernyataan identifikasi masalah yang memaparkan bahwa “Terdapat bentuk-bentuk yang sukar dipahami”. Yang berarti para responden sangat memahami bentuk-bentuk yang ditampilkan pada video musik animasi Eve “Yamiyo”.

Selanjutnya, rangkuman dari ketiga kesimpulan di atas adalah meskipun dalam sebuah animasi menggunakan warna yang kurang bervariasi namun bentuk yang digunakan tetap memiliki bentuk realisme aslinya, hasil persepsi dari *subscribers* akan tetap sama dan tidak mempengaruhi pemahaman akan bentuk meskipun dalam sebuah animasi hanya didominasi oleh warna monokromatik.

V.2. Saran

Berdasarkan hasil dari analisis yang telah diteliti dan didapatkan, peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

Penelitian ini dapat digunakan bagi animator lainnya. Bagi para animator, penting untuk memperhatikan keseragaman pada animasofi, warna dan bentuk pada video animasi. Variabel dan atribut yang terdapat pada penelitian ini dapat menjadi acuan dan dijadikan evaluasi terhadap animasofi, warna dan bentuk pada video animasi yang akan dibuat agar para penonton dapat memahami variabel-variabel yang ada.

Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian dengan metode atau pendekatan maupun pokok bahasan yang sama, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi. Selain itu, penelitian ini hanya sebatas dengan metode pendekatan analisis isi kuantitatif pada video musik animasi Eve “Yamiyo”. Diharapkan pada penelitian selanjutnya, jika menggunakan objek yang sama, dapat melakukan penelitian lebih mendalam lagi dengan metode dan pendekatan yang lain.