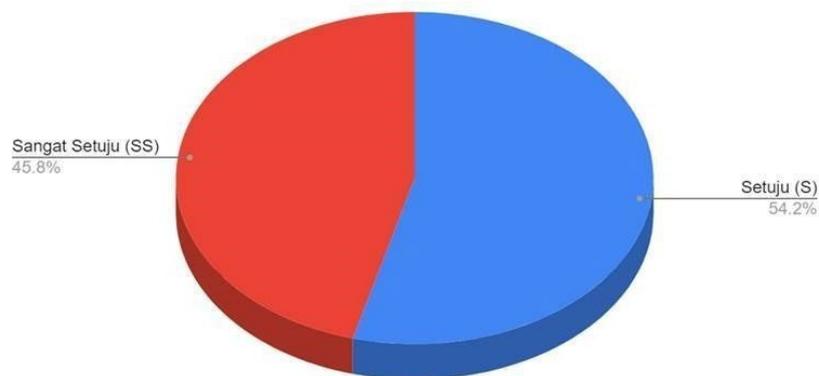


## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Penelitian ini bertujuan untuk menilai kelayakan media informasi sejarah dengan mengevaluasi kesesuaian konten Perancangan Animasi 3D Perang Ganter sebagai Media Informasi Museum Singhasari. Berdasarkan hasil uji coba dan penilaian melalui kuesioner, konten animasi 3D ini dinilai tepat dan akurat dalam menyampaikan informasi sejarah Perang Ganter. Responden menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang peristiwa tersebut setelah menonton animasi.



**Gambar 8.9** Rata - rata jawaban setelah melihat Animasi 3D

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan Animasi 3D Perang Ganter sebagai alat informasi untuk Museum Singhasari, khususnya bagi pengunjung, agar mereka memperoleh media informasi yang lebih interaktif dibandingkan sebelumnya. Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa Animasi 3D Perang Ganter memberikan dampak positif secara keseluruhan bagi audiens yang

sebelumnya tidak mengenal sejarah Perang Ganter. Setelah menonton animasi 3D tersebut, audiens menjadi lebih memahami dan ingin memperluas pengetahuan mereka tentang Perang Ganter. Informasi dan cerita dalam Animasi 3D Perang Ganter juga disampaikan dengan cara yang mudah dipahami.

## **5.2 Saran**

Berdasarkan analisis dan kesimpulan terkait Perancangan Animasi 3D Perang Ganter sebagai Media Informasi Museum Singhasari, beberapa saran dapat diberikan untuk meningkatkan kelayakan konten dan dampak media informasi bagi pengunjung.

Pertimbangan untuk membuat gerakan karakter lebih halus dan realistis, serta meningkatkan resolusi dan detail tekstur pada objek dan karakter dalam animasi. Penggunaan tekstur yang lebih realistis dapat memberikan nuansa yang lebih hidup. Selain itu, menggunakan pengisi suara profesional dengan kemampuan vokal dan narasi yang baik dapat memberikan *voice over* yang lebih hidup, sehingga memperjelas informasi yang terdapat dalam animasi 3D.

Disarankan untuk mencoba platform dan format media alternatif selain YouTube, seperti menggunakan animasi 3D di berbagai media sosial lainnya. Setiap platform memiliki karakteristik tersendiri yang dapat membantu menjangkau audiens yang lebih luas. Temuan ini memberikan dasar yang kokoh untuk menerapkan strategi komunikasi visual serupa pada acara-acara sejenis di masa mendatang.