

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan desain karakter animasi, dapat disimpulkan bahwa media desain karakter animasi 2D merupakan media informasi yang efektif dalam menyampaikan informasi dampak negatif media sosial terhadap perilaku konsumtif remaja di Kota Bandung. Melalui pendekatan visual dan karakteristik remaja, desain karakter yang dihasilkan mampu merepresentasikan perilaku konsumtif yang sering terjadi di kalangan remaja di Kota Bandung. Perancangan desain karakter juga mengikuti pendekatan bentuk, ukuran, siluet, dan warna yang sesuai sehingga menghasilkan desain karakter yang menarik dan sesuai dengan karakteristik remaja. Dengan demikian, desain karakter animasi 2D dapat menjadi media informasi yang efektif dalam menyampaikan informasi dampak negatif media sosial terhadap perilaku konsumtif remaja di Kota Bandung.

5.2 Saran

Penulis memiliki beberapa saran yang penting untuk disampaikan. Disarankan untuk remaja selalu bijak dalam menggunakan media sosial agar tidak terjerumus dari perilaku konsumtif yang berlebihan. Selain itu, remaja harus memiliki konsep diri yang positif, sehingga dapat terhindar dari perilaku konsumtif yang berlebihan. Disarankan juga untuk peneliti selanjutnya melakukan banyak pendekatan terhadap target khalayak sasaran. Selain itu, desainer karakter diharapkan dapat mengambil banyak referensi, sehingga dapat membuat desain karakter yang lebih baik. Penulis berharap hasil perancangan desain karakter animasi 2D ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, khususnya remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrilla, N., & Amini, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran tematik terpadu menggunakan Sparkol Videoscribe berbasis pendekatan saintifik di kelas III SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1).
- Afif, R. T. (2021). Animasi 2D Motion Graphic “Zeta dan Dimas” sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 21(1), 29-37.
- Afif, R. T., & Rahmi, L. F. (2024). Perancangan ilustrasi karakter untuk animasi 2D cerita rakyat Timun Mas dengan konsep Yunani Kuno. *Jurnal Da Moda*, 6(1), 58–67.
- Afif, R. T., Nuruddin, M. I., & Sumarlin, R. (2025). Perancangan animasi 2D “Robek” sebagai media edukasi tentang bakat dan minat anak. *Journal of Animation and Games Studies*, 11(1), 35–48.
- Afif, R. T., Prajana, A. M., & Prahara, G. A. (2020, October). Analysis of character design and culture in the Laskar Cima animation. In *Proceeding International Conference on Information Technology, Multimedia, Architecture, Design, and E-Business* (Vol. 1, pp. 410–414).
- Aksoy, G. (2012). The effect of animation technique on the 7th grade science and technology course. *Journal of Science Research*, 3(3), 304–308.
- Badan Pusat Statistik Kota Bandung. (2024). *Kota Bandung dalam angka 2024*. <https://bandungkota.bps.go.id/>
- Bancroft, T. (2006). *Creating characters with personality*. New York: Watson-Guption Publication.
- Beri, J., & Kumari, P. (2022). Digital transformation-effect of social media on digital buying behaviour of teenagers. *Adhayan: A Journal of Management Sciences*, 12(1), 35–40.
- Bishop, B., Cruz, C., & Gadea, J. (2020). *Fundamentals of character design*. Ingggris Raya: 3dtotal Publishing.

Ciechanowski, L., Przegalinska, A., Magnuski, M., & Gloor, P. (2019). Future generation computer systems, 92, 539–548.

Estetika, M. (2017). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif siswa perempuan kelas XII IPS. *Skripsi tidak diterbitkan*. FKIP Untan Pontianak.

Fransisca, & Suyasa, P. T. Y. S. (2005). Perbandingan perilaku konsumtif berdasarkan metode pembayaran. *Jurnal Phronesis*, 7(2), 172–199.

Fransisca, & Erdinsyah. (2020). Media sosial dan perilaku konsumtif. *Prologia*, 4(2), 435–439.

Hatwar, N., Patil, A., & Gondane, D. (2016). AI based chatbot. *International Journal of Emerging Trends in Engineering and Basic Sciences*, 3(2), 85–87.

Hunaifi, N., Mauliana, P., Firmansyah, R., Komalasari, Y., Sulastriningsih, R. D., & Dewi, K. (2024). Dampak media sosial terhadap perilaku konsumtif remaja di era digital. *Tabsyir: Jurnal Dakwah dan Sosial Humaniora*, 5(3), 161–174.

Isroani, F., Mahmud, S., Qurtubi, A., et al. (2023). *Psikologi perkembangan*. Sumatra Barat: Penerbit Mitra Cendekia Media.

Lestarina, E., Karimah, H., Febrianti, N., Ranny, & Harlina, D. (2017). Perilaku konsumtif di kalangan remaja. *Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy (IICET)*, 2(2), 1–6.

Lutfiah, M., Basri, H., & Kuswanti, H. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa pendidikan ekonomi. *PPAPK FKIP Universitas Tanjungpura*.

Mulyono, F. (2021). Dampak media sosial bagi remaja. *Jurnal Simki Economic*, 4(1), 57–65.

Nurchahyo, D. E. (2023). *Yuk bikin animasi 2D dengan Adobe Animate*. Indonesia: Guepedia.

Putra, G. L. A. K., & Yasa, G. P. P. A. (2020). Estetika karakter animasi pada media komunikasi sosial dengan kategori audience remaja. *Jurnal Bahasa Rupa*, 4(1), 10–16.

Putra, R. W. (2020). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan*. Yogyakarta: CAPS.

Rahmi, L. F., & Afif, R. T. (2025). Perancangan animasi 2D *Riksa and the History of Tangkuban Perahu*. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 21(1), 49–61.

Richadinata, K. R. P., & Astitiani, N. L. P. S. (2021). Pengaruh iklan sosial media terhadap keputusan pembelian konsumen di lingkungan Universitas Bali Internasional. *E-Jurnal Manajemen*, 10(2), 188–208.

Sari, A. C., Hartina, R., Awalia, R., Irianti, H., & Ainun, N. (2018). *Komunikasi dan media sosial*.

Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Soetiyono, A., Kurnia, Y., & Kurnia, R. (2024). Pengaruh penggunaan chatbot dan asisten virtual terhadap kepuasan pelanggan serta dampaknya terhadap pengambilan keputusan pembelian. *eCo-Buss*, 6(3), 1367–1381.

Sudaryanto. (1993). *Metode dan aneka teknik analisis bahasa: Pengantar penelitian wahana kebudayaan secara linguistik*. Yogyakarta: Laksbang PressIndo.

Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suminar, E., & Meiyuntari, T. (2015). Konsep diri, konformitas dan perilaku konsumtif pada remaja. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 4(2), 145–152.

Tillman, B. (2019). *Creative character design* (2nd ed.). Florida: CRC Press.

Tyaswara, A., Rizkina, R., Suhadi, S., & Danyati, D. (2017). Pemaknaan terhadap fashion style remaja di Bandung. *Jurnal Komunikasi*, 8(3), 293–297.