

# **BAB V**

# **PENUTUP**

## A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan warna cerah pada *background* animasi 2D “Karies” berperan penting dalam membangun *mood* positif dan meningkatkan daya tarik visual bagi anak usia dini. Melalui tahapan *preparation*, *incubation*, *illumination*, dan *verification*, perancangan *background* dilakukan secara sistematis dengan berlandaskan teori *background* animasi dan psikologi warna.

Hasil perancangan menunjukkan bahwa warna cerah dengan intensitas penuh mampu menciptakan stimulus visual yang kuat, membangun suasana ceria, serta mendukung respons emosional anak secara positif. Penerapan teori psikologi warna, khususnya pandangan Faber Birren dan Sulasmi Darmaprawira, terbukti relevan dalam menentukan palet warna yang sesuai dengan karakteristik psikologis anak.

Dengan demikian, desain *background* yang dihasilkan tidak hanya memenuhi aspek estetika, tetapi juga berfungsi secara emosional dan edukatif dalam mendukung penyampaian pesan kampanye kebiasaan menjaga kebersihan gigi.

## B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan tersebut, terdapat beberapa saran yang dapat diajukan. Bagi perancang animasi edukatif, disarankan untuk menerapkan pemilihan warna secara sadar dan terencana dengan mengacu pada teori psikologi warna, agar visual yang dihasilkan tidak hanya menarik secara estetis tetapi juga sesuai dengan kondisi emosional anak. Selain itu, keseimbangan antara warna cerah dan warna penyeimbang perlu diperhatikan untuk menghindari kelelahan visual. Bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan kajian ini dengan melibatkan uji respons audiens secara langsung atau membandingkan efektivitas warna cerah dengan skema warna lain pada media animasi edukatif. Dengan demikian, penelitian lanjutan diharapkan dapat memperkaya pemahaman mengenai peran warna dalam meningkatkan efektivitas media pembelajaran berbasis animasi untuk anak usia dini.

## ]DAFTAR ISI

Birren, Faber. 1961. *Color Psychology and Color Therapy: A Factual Study of the Influence of Color on Human Life*. Secaucus, N.J.: Citadel Press.

Darmaprawira, W. A. Sulasmi. 2002. *Warna: Teori Dan Kreativitas Penggunaannya Ed. Ke-2*. Bandung: ITB.

Erlyana, Yana, Shierly Everlin, and Inez Fiona Yuwono. 2023. *Analisis Color Palette Berdasarkan Rasa Warna Sebagai Penguat Daya Tarik Emosional Dalam Video Anak*. Vol. 09.

Hayati, Miratul, Raihana Fibri Rahimia, and Faza Karimatul Akhlak. 2021. 'Pemanfaatan Youtube Channel Cocomelon Sebagai Media Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak'. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education* 5(1):14–26. doi: 10.35896/ijecie.v5i1.178.

Jatmika, Septian Emma Dwi, Muchsin Maulana, Kuntoro, and Santi Martini. 2019. *Buku Ajar Pengembangan Media Promosi Kesehatan*. eprints.ukh.ac.id.

Kamtini, Kamtini, Salsabila Hasiana Tanjung, and Eva Eriani. 2021. 'Mengkenalkan Warna Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture Pada Anak Usia Dini'. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4(02):81–90. doi: 10.46963/mash.v4i02.233.

Kemenkes RI. 2023. *SKI 2023 Dalam Angka*.

Murch, W. (2001). *In the blink of an eye: A perspective on film editing*. Los Angeles: Silman-James Press

Notoatmodjo, S. 2007. *Promosi Kesehatan Dan Ilmu Kesehatan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Paksi, Dedih Nur Fajar. 2021. 'Warna Dalam Dunia Visual'. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru* 12(2):90–97. doi: 10.52290/i.v12i2.49.

Said, Abdul Azis. 2006. *Dwimatra DIMENSI WARNA*. Makassa: UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR.

Soares, A. N. A. Paula, Rosa Silva, Frederica Faria, Maria Silva Santos, Helena Mendes Oliveira, and Luis Jiménez. 2021. 'Literacy Effects on Artificial Grammar Learning (AGL) with Letters and Colors: Evidence from Preschool and Primary School Children'. *Language and Cognition* 13(4):534–61. doi: DOI: 10.1017/langcog.2021.12.

Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The illusion of life: Disney animation*. New York: Disney Editions.

Whitaker, H., & Halas, J. (2002). *Timing for animation* (2nd ed.). Oxford: Focal Press.

Williams, R. (2001). *The animator's survival kit*. London: Faber & Faber.

Wright, S. (2005). *Digital compositing for film and video*. Oxford: Focal Press.

# Profil Penulis



Gambar 5.1 Foto Penulis

Penulis merupakan mahasiswa pada bidang Desain Komunikasi Visual yang memiliki ketertarikan pada pengembangan media visual berbasis animasi, khususnya animasi 2D untuk tujuan edukasi anak. Fokus minat penulis meliputi perancangan background animasi, penerapan psikologi warna, serta pengembangan visual yang mampu membangun mood dan mendukung penyampaian pesan



Artbook



Film