

5. SIMPULAN

Visualisasi bangsa Anglo-Saxon melalui kostum dan properti berhasil diterapkan dalam animasi *Petualangan Mencari Jembatan Dunia* dengan memanfaatkan teori *3-Dimensional Character* sebagai landasan dalam merancang aspek fisiologis, sosiologis, dan psikologis karakter. Teori *Developmentally Appropriate Design* juga membantu mempertegas kebutuhan audiens anak-anak melalui penyederhanaan bentuk, warna, dan detail visual. Penerapan teori-teori tersebut menghasilkan desain karakter yang tidak hanya mewakili identitas historis bangsa Anglo-Saxon, tetapi juga tetap memperhatikan kemampuan kognitif dari target audiens yaitu anak-anak.

Kostum dan properti seperti tunik, *peplos dress*, baju zirah, perisai, serta simbol keagamaan mampu memperkuat konteks budaya dan naratif dalam animasi, sekaligus berfungsi sebagai representasi visual yang memudahkan audiens untuk memahami periode sejarah yang diangkat. Karya ini juga menunjukkan bahwa animasi edukasi dapat menjadi media efektif untuk memperkenalkan sejarah dengan pendekatan visual yang adaptif terhadap perkembangan kognitif anak.

Namun, penciptaan ini memiliki sejumlah keterbatasan. Penyederhanaan desain visual yang disesuaikan dengan target audiens menyebabkan beberapa elemen historis tidak divisualisasikan secara detail.

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA