BAB V
PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil perancangan dan pembahasan, dapat ditarik simpulan yang menjawab rumusan masalah sebagai berikut:

Pertama, konsep dan visualisasi karakter dua dimensi dirancang menggunakan pendekatan antropomorfisme yang mengalihkan data psikoakustik objektif ke dalam representasi visual berbentuk manusia dengan gaya anime atau manga semi realis. Visualisasi tersebut menghasilkan tiga karakter utama, yaitu: (1) Amy, yang merepresentasikan karakter suara *Warm*, ditandai dengan proporsi tubuh berisi, bentuk visual membulat, pakaian kasual berkesan tebal, palet warna hangat, serta kepribadian yang santai; (2) Nethra, yang merepresentasikan karakter suara *Neutral*, ditandai dengan proporsi tubuh standar, bentuk visual persegi, pakaian formal, palet warna akromatik, serta kepribadian yang objektif; dan (3) Krizz, yang merepresentasikan karakter suara *Bright*, ditandai dengan proporsi tubuh ramping, bentuk visual segitiga, pakaian futuristik, palet warna dingin, serta kepribadian yang tegas. Pendekatan ini bertujuan membantu pengguna pemula dalam memahami karakteristik suara yang bersifat abstrak melalui representasi visual yang konkret dan mudah diingat.

Kedua, konsep dan visualisasi buku ilustrasi sebagai media informasi diwujudkan dalam format buku fisik berukuran 21 × 21 cm yang mengintegrasikan konten edukatif teknis dengan elemen visual. Buku ini memuat struktur konten yang sistematis, meliputi pengenalan istilah audio, proses personifikasi karakter suara, dan galeri karakter yang dilengkapi kode QR sebagai akses terhadap sampel suara. Perancangan elemen visual menggunakan palet warna polikromatik yang disesuaikan dengan spektrum frekuensi audio, tipografi kombinasi *sans serif* untuk mendukung keterbacaan, serta tata letak berbasis sistem grid yang mengacu pada gaya visual sampul album musik dan buku seni permainan digital. Media fisik ini berfungsi

sebagai panduan informasi yang terstruktur sekaligus memiliki nilai kolektibilitas yang relevan dengan budaya komunitas penggemar audio.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil temuan perancangan, terdapat beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat praktis maupun kontribusi bagi pengembangan keilmuan lebih lanjut:

Bagi peneliti selanjutnya, pendekatan penerjemahan unsur audio ke dalam representasi visual ini disarankan untuk dikembangkan lebih lanjut dengan cakupan yang lebih luas. Peneliti selanjutnya dapat mengeksplorasi karakter suara lain yang belum tercakup dalam perancangan ini, atau menerapkan konsep desain karakter tersebut ke dalam format media yang lebih dinamis, seperti animasi, aplikasi interaktif, maupun antarmuka permainan digital, guna memperluas pengalaman pengguna.

Bagi komunitas dan industri audio, karakter visual ini dapat dimanfaatkan sebagai aset kekayaan intelektual untuk keperluan komunikasi dan promosi produk. Penggunaan karakter visual yang relevan disarankan sebagai pendekatan bagi produsen audio dalam menyampaikan identitas produk kepada calon konsumen secara lebih efektif dan mudah dipahami.