

## BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

### 5.1 Simpulan

Penelitian ini menghasilkan *motion graphic* “*Stop Bullying*” sebagai media edukasi pada remaja Kota Bandung yang telah melewati 6 tahapan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Tahap pertama yaitu *concept* (pengonsepan) yang meliputi judul, jenis multimedia tujuan, sasaran, karakter, pewarnaan, tipografi dan storyline. Tahap kedua yaitu *design* (perancangan) yang meliputi pembuatan sketsa karakter, sketsa aset dan storyboard. Selanjutnya tahap ketiga yaitu *material collecting* (pengumpulan bahan) yang meliputi gambar, audio, sound effect dan materi. Selanjutnya tahap *assembly* (pembuatan) yang meliputi pembuatan aset desain, aset karakter dan aset grafis pelengkap serta proses pembuatan video *motion graphic* menggunakan *After Effects*.

Produk yang telah dibuat selanjutnya masuk pada tahap *testing* (pengujian) yang dilakukan uji coba kepada ahli materi, ahli media dan respon remaja untuk mengetahui tingkat kelayakan *motion graphic* “*Stop Bullying*” sebagai media edukasi untuk remaja. Hasil yang diperoleh dari uji validasi ahli materi menunjukkan produk sangat layak. Selanjutnya hasil uji validasi ahli media menunjukkan produk sangat layak. Serta uji respon remaja berusia 15-18 tahun menunjukkan sangat layak. Berdasarkan hasil dari pengujian validasi ahli materi, ahli media dan respon remaja tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *motion graphic* dengan judul “*Stop Bullying*” ini layak digunakan sebagai media edukasi untuk remaja.

Tahap terakhir yaitu *distribution* (pendistribusian) produk yang dimasukan kedalam *link google drive* yang akan diberikan kepada pihak sekolah SMK Karya Budi. Selain itu juga agar semakin banyak remaja yang mengetahui *motion graphic* “*Stop Bullying*” penulis akan membagikan produk ini kepada berbagai sosial media yang dapat diakses oleh banyak orang seperti instagram dan youtube.

## 5.2 Implikasi

Implikasi pelaksanaan penelitian yaitu *perancangan motion graphic “Stop Bullying”* sebagai media edukasi untuk remaja terkait *bullying*. Adapun media yang telah dibuat layak dan baik untuk digunakan sebagai media edukasi *bullying* untuk remaja. Perancangan ini juga dimaksudkan untuk mengedukasi pelaku tindak *bullying* untuk menyadarkan berbagai perilaku *bullying* dan mengetahui cara untuk *stop bullying*. Perancangan *motion graphic* ini juga diharapkan dapat mengurangi tindak *bullying* di kalangan remaja serta dapat dijadikan sebagai referensi bagi penggiat *motion graphic* yang lainnya.

## 5.3 Rekomendasi

Hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan, didapatkan rekomendasi yang dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian sejenis selanjutnya yang diuraikan sebagai berikut:

1. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan cakupan yang lebih luas seperti pada setiap klasifikasi umur.
2. Penelitian ini juga dapat dilakukan dengan berkolaborasi dengan psikologi/psikiater.
3. *Motion graphic* dapat didistribusikan lebih luas lagi.