

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1. Simpulan

*Motion graphic* dirancang sebagai media informasi mengenai penipuan online dengan modus *phishing*, menggunakan berbagai aplikasi dari *Adobe Creative Cloud* seperti *After Effects*, *Audition*, *Illustrator*, dan *Premiere Pro*. Proses pembuatannya menggunakan pendekatan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) melalui tahapan *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Dalam tahap awal, peneliti menemukan fenomena sosial terkait penipuan online dengan modus *phishing*, yang kemudian menjadi inspirasi untuk merancang media ini. Tahap *design* melibatkan perancangan *storyline*, *storyboard*, dan penggunaan elemen grafis yang tepat. Material yang diperlukan, seperti gambar, ilustrasi, teks, audio, dan aset lainnya, dikumpulkan pada tahap *material collecting*. Proses utama pembuatan *motion graphic* dilakukan menggunakan *After Effects*, diikuti oleh tahap penggabungan seluruh aset menggunakan *Premiere Pro*. Uji *alpha* dilakukan oleh ahli materi dan media, sementara uji *beta* dilakukan oleh remaja di Kota Bandung yang berusia 18-24 tahun. distribusi video *motion graphic* mengenai *phishing* dilakukan melalui *platform youtube*. Penilaian terhadap media *motion graphic* mengenai penipuan online dengan modus *phishing* ini mendapat respon positif dari tiga tahap uji coba. Pada tahap uji materi & media dihasilkan nilai “Layak, sedangkan tanggapan dari remaja dikategorikan sebagai ‘Sangat Layak’. Ini menandakan penerimaan yang baik dari audiens, dan menegaskan bahwa *motion graphic* ini dapat digunakan sebagai media informasi mengenai penipuan online dengan modus *phishing*.

#### 5.2. Implikasi

Dari kesimpulan yang telah disampaikan sebelumnya, implikasi dari penelitian ini adalah sebagai sarana media informasi mengenai penipuan online dengan modus *phishing* bagi remaja dengan rentang usia 18-24 tahun di Kota Bandung. Desain *Motion Graphic* ini juga bertujuan untuk menyediakan opsi media yang beragam sebagai sumber informasi mengenai penipuan online melalui metode *phishing*.

Sehingga diharapkan *Motion graphic* ini dapat menjadi media informasi yang memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai *phishing* serta cara menghindarinya.

### **5.3. Rekomendasi**

Berdasarkan penelitian dan desain media yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Mengingat penelitian ini dilakukan dalam cakupan yang terbatas, penelitian selanjutnya diharapkan dapat diperluas ruang lingkupnya untuk memberikan manfaat yang lebih luas dan memperoleh kesimpulan yang lebih kuat.
2. Konten yang disampaikan dalam Motion Graphic ini dibatasi pada durasi 2 menit. Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan konten media terkait phishing dapat diuraikan dengan lebih lengkap dan menarik.
3. Diharapkan untuk mengembangkan video *Motion graphic* ini ke dalam media digital lain, seperti aplikasi ataupun website yang dapat diakses melalui *multi platform* Hal ini akan mengikuti perkembangan teknologi serta memperluas jangkauan untuk menyebarkan informasi terkait penipuan online melalui media yang lebih luas dan mudah diakses