

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media edukasi video *motion graphic* “CUKUP” dengan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Tahapan pembuatannya pembuatan media edukasi ini dimulai dari *concept* (pembuatan konsep), *design* (perancangan desain), *obtaining material content* (pengumpulan bahan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian). Pada pembuatan konsep ditentukan judul cerita, tujuan, target audiens, jenis multimedia, dan pengkajian topik. Tahap perancangan desain membuat konsep *storyline*, penulisan skenario, perancangan desain karakter, perancangan *storyboard*, dan konsep desain. Tahap pengumpulan bahan materi merancang aset grafis dengan menerapkan prinsip-prinsip desain dalam *motion graphic* dan merancang aset audio. Tahap pembuatan, seluruh aset grafis dan aset audio dibuat menjadi video *motion graphic* secara utuh melalui proses animasi, *compositing*, dan *sequencing* dengan menerapkan prinsip-prinsip animasi. Setelah pembuatan produk selesai, dilakukan uji validasi oleh ahli materi, ahli media, dan uji coba oleh remaja. Data yang diperoleh melalui hasil uji validasi dan uji coba lalu dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif untuk menilai hasil kelayakan dari video *motion graphic*. Selanjutnya, tahap terakhir yaitu pendistribusian melalui akun media sosial Instagram komunitas *anti-bullying @sudahdong*.

Berdasarkan uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi mendapatkan hasil persentase 94,3% dan ahli media mendapatkan hasil persentase 97%, keduanya memiliki interpretasi kelayakan “Sangat Layak” digunakan. Kemudian hasil uji coba pada remaja awal hingga menengah berusia 13-17 tahun di Kota Bandung mendapatkan hasil persentase 87,5% dengan interpretasi “Sangat Layak” digunakan. Remaja menunjukkan respon positif bahwa setelah menonton video *motion graphic* dapat menambah pengetahuan dan termotivasi untuk menyadarkan pentingnya mencegah perilaku *body shaming*. Dengan demikian *motion graphic*

berjudul "CUKUP" dapat digunakan sebagai media edukasi untuk pencegahan *body shaming* bagi remaja.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian ini yaitu video *motion graphic* berjudul "CUKUP" dapat dijadikan sebagai sarana edukasi pencegahan *body shaming* bagi remaja dengan fase remaja awal hingga menengah berusia 13-17 tahun di Kota Bandung. Hasil video *motion graphic* ini mendapatkan tanggapan yang positif dari remaja karena dapat menambah pengetahuan dan termotivasi untuk menyadarkan pentingnya mencegah perilaku *body shaming*. Selain itu, video *motion graphic* ini dijadikan sebagai konten edukasi yang dipublikasikan melalui media sosial Instagram oleh komunitas *anti-bullying* Sudah Dong sehingga dapat memperluas jangkauan remaja untuk mengakses video ini untuk memberikan pemahaman dan menyadarkan mencegah terjadinya perilaku *body shaming*.

5.3 Rekomendasi

Penelitian merancang dan membangun video *motion graphic* berjudul "CUKUP" sebagai media edukasi pencegahan *body shaming* untuk remaja ini tentunya masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Terdapat rekomendasi yang bisa dilakukan oleh peneliti selanjutnya untuk melaksanakan penelitian serupa mengenai video *motion graphic* pencegahan *body shaming* sebagai berikut.

1. Pembuatan karakter dalam mempresentasikan bagian-bagian tubuh manusia dapat dikembangkan lagi menggunakan *style* gambar lain untuk memperjelas penampilan fisik yang sering dijadikan bahan ejekan *body shaming*.
2. Cakupan penelitian ini masih terbatas yaitu hanya pada usia remaja awal dan menengah saja, selanjutnya pemilihan kelompok usia dapat diperluas lagi karena *body shaming* juga berpotensi terjadi pada berbagai kalangan usia.
3. Pemberian edukasi pencegahan *body shaming* diharapkan dapat dikembangkan melalui media lain yang lebih interaktif.