

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Pada perancangan *motion graphic* ini dirancang sebagai media informasi mengenai *self-esteem* untuk remaja berusia 18-24 tahun di Kabupaten Bandung. Proses perancangan media *motion graphic* ini menggunakan metode perancangan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang meliputi 6 tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Pada penelitian ini dilakukan pengujian dari hasil media yang sudah dibuat. Peneliti melalui dua tahap validasi ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Selain uji dari ahli, media di uji coba kepada 40 responden yaitu remaja yang berusia 18-24 tahun di Kabupaten Bandung. Tahap terakhir merupakan *distribution*, tahapan ini dilakukan distribusi melalui *youtube* dan *instagram*.

Hasil yang didapat dari perancangan *motion graphic* ini mendapatkan respon positif dari ahli maupun responden. Pada tahap uji validasi ahli materi mengenai perancangan *motion graphic* memperoleh nilai sangat layak, hasil dari ahli media memperoleh nilai layak, sedangkan dari remaja dapat dikategorikan dengan nilai sangat layak. Maka perancangan *motion graphic* mengenai *self-esteem* diterima dengan baik oleh remaja dan *motion graphic* ini dapat digunakan sebagai informasi bagi remaja yang sedang mengalami *self-esteem* yang diakibatkan oleh jerawat (*acne vulgaris*).

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian ini yaitu perancangan *motion graphic* dapat digunakan sebagai informasi untuk remaja berusia 18-24 tahun di Kabupaten Bandung yang sedang mengalami *self-esteem* yang diakibatkan oleh jerawat. Perancangan ini dapat memberikan pemahaman lebih dalam mengenai dampak dari *self-esteem* dan cara meningkatkan *self-esteem*.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan dari hasil dari penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran atau rekomendasi untuk penelitian yang serupa sebagai berikut:

1. Peneliti selanjutnya dapat memperluas cakupan dalam segi permasalahan dari *self-esteem*.
2. Konten dalam *motion graphic* dapat dibuat lebih menarik dan lengkap dengan penjelasan mengenai *self-esteem*.
3. Media *motion graphic* dapat didistribusikan lebih luas melalui media digital lainnya.