

BAB V

KESIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

1. Perancangan *motion graphic* sebagai media edukasi pencegahan penularan penyakit *Monkeypox* di Indonesia

Perancangan media edukasi berbasis *motion graphic* ini dirancang dengan mengacu pada tiga tahapan utama, yaitu:

- a. Pra-produksi: Tahap awal ini meliputi perancangan konsep dasar, penyusunan naskah, pembuatan storyboard, pembuatan sketsa karakter dan aset grafis, serta pemilihan elemen-elemen desain seperti tipografi dan warna. Langkah ini bertujuan untuk memastikan bahwa desain media mendukung penyampaian informasi yang efektif dan menarik.
- b. Produksi: Pada tahap ini, elemen-elemen visual didesain dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator, kemudian diintegrasikan ke dalam *motion graphic* melalui Adobe After Effects. Animasi 2D yang dibuat berfokus pada keterbacaan pesan dan konsistensi visual.
- c. Pasca produksi: Tahap akhir ini melibatkan penambahan elemen suara seperti sulih suara, musik latar, dan efek suara untuk meningkatkan daya tarik media. Selain itu, media yang dihasilkan melalui tahap ini diujicobakan secara internal untuk memastikan kualitas dan kesesuaian pesan sebelum diberikan kepada audiens target.

2. Hasil validasi dan uji coba *motion graphic* sebagai media edukasi pencegahan penularan *Monkeypox* di Indonesia

Hasil validasi menunjukkan bahwa *motion graphic* sangat layak digunakan sebagai media edukasi. Validasi ahli materi mendapatkan nilai 86%, sedangkan validasi ahli media mendapatkan nilai 87%. Uji coba kepada 50 responden berusia 18-39 tahun di Indonesia menunjukkan respon yang sangat positif dengan nilai kelayakan sebesar 90,3%. Responden menyatakan bahwa *motion graphic* mampu menyampaikan informasi dengan jelas, menarik, dan mudah dipahami. Media ini dinilai efektif sebagai sarana edukasi dengan memadukan visual yang menarik,

narasi yang informatif, dan audio yang mendukung penyampaian pesan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman target audiens terhadap upaya pencegahan penularan *Monkeypox*

Dengan demikian, perancangan *motion graphic* yang dilakukan pada penelitian ini terbukti efektif dan sangat layak untuk digunakan sebagai sarana edukasi pencegahan *Monkeypox* pada masyarakat di Indonesia.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas, implikasi dalam penelitian ini, yaitu sebagai sarana atau media edukasi pencegahan penularan *Monkeypox* di Indonesia. Perancangan *motion graphic* ini juga telah dijadikan sebagai penambahan variasi bentuk edukasi kepada masyarakat yang digunakan dan telah diserahkan dari peneliti kepada Dinas Kesehatan Kota Bandung sebagai salah satu media penyuluhan. Berdasarkan penerapannya, penggunaan *motion graphic* yang menarik dan inovatif diharapkan dapat lebih meningkatkan keinginan masyarakat untuk memperoleh suatu informasi dengan tampilan yang tidak membosankan.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa rekomendasi yang diperoleh untuk peneliti pribadi atau kepada peneliti selanjutnya yang sejalan dengan penelitian ini, diantaranya:

1. Pemerintah atau Instansi Kesehatan

Rekomendasi ini diberikan kepada pemerintah dan instansi kesehatan, seperti Dinas Kesehatan, untuk menggunakan *motion graphic* sebagai media edukasi yang dapat membantu dalam penyuluhan atau kampanye kesehatan. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman masyarakat, khususnya terkait penyakit menular seperti Cacar Monyet, melalui media yang menarik dan mudah diterima.

2. Masyarakat

Sebagai target utama dari media edukasi ini, masyarakat diharapkan dapat memanfaatkan *motion graphic* sebagai sumber informasi yang praktis dan informatif dalam upaya pencegahan penyakit Cacar Monyet. Media ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang lebih baik melalui penyajian visual dan audio yang menarik.

3. Peneliti Selanjutnya

Rekomendasi ini juga ditujukan kepada para peneliti di bidang desain media edukasi, kesehatan masyarakat, atau teknologi informasi. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media yang lebih inovatif dengan topik yang lebih luas atau teknologi yang lebih canggih, seperti *augmented reality* atau *virtual reality* untuk menjawab kebutuhan edukasi masyarakat yang terus berkembang.