BAB V
KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *motion graphic* dirancang melalui 8 tahap perancangan, diantaranya adalah penyusunan naskah, perancangan *storyboard*, perancangan konsep visual, pembuatan aset grafis, perekaman *voice over,* pembuatan animasi, tahap *compositing,* dan terakhir adalah tahap *editing.*

Hasil uji coba validasi dilakukan kepada ahli materi dan ahli media untuk mengukur tingkat kelayakan *motion graphic* sebagai media edukasi pentingnya minum air mineral bagi remaja. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media mencapai tingkat kualifikasi sangat layak. Kemudian uji respon dilakukan kepada remaja berusia 15 – 17 tahun di RW 10 Kelurahan Palasari Kecamatan Cibiru Kota Bandung. Uji coba ini mendapat respon yang baik juga dan hasil uji coba *motion graphic* mendapat hasil kualifikasi ketercapaian sangat baik. Dengan demikian, perancangan video berbasis *motion graphic* sebagai media edukasi ini telah mencapai keberhasilan dan dapat dijadikan media edukasi pentingnya minum air mineral.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian ini yaitu sebagai media edukasi bagi remaja mengenai pentingnya minum air mineral bagi remaja di RW 10 Kelurahan Palasari Kecamatan Cibiru Kota Bandung. *Motion graphic* dirancang dengan maksud memberikan edukasi melalui media yang sudah umum digunakan sehingga remaja merasa familiar. Diharapkan *motion graphic* ini dapat menjadi media yang tepat dalam menyampaikan edukasi ini kepada remaja.

Muhammad Azhar Abulkhoir, 2022
RANCANG BANGUN VIDEO "DEHIDRASI" BERBASIS MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENGENAI PENTINGNYA AIR MINERAL BAGI REMAJA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi baik untuk pribadi peneliti dan juga unttuk peneliti selanjutnya yang memiliki penelitian serupa dengan penelitian ini, diantaranya adalah:

1. Lingkup yang dilakukan oleh penelitian ini masih dalam lingkup yang terbatas, untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat melaksanakan penelitian dengan ruang yang skalanya lebih luas lagi agar penelitian selanjutnya dapat memberikan manfaat kepada lebih banyak orang dan menghasilkan kesimpulan yang lebih kuat lagi.
2. Materi yang disajikan pada *motion graphic* ini masih terbatas dan kurang lengkap. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat merancang materi tentang pentingnya minum air mineral dengan menyajikan materi yang lebih lengkap dan lebih menarik.
3. Cara penyampaian informasi dalam *motion graphic,* diharapkan selanjutnya dapat menyampaikan informasi dengan lebih unik dan lebih efektif lagi yang lebih sesuai dengan para remaja.

DAFTAR PUSTAKA

Anindyaputri, I. (2021). *Kenapa Beberapa Orang Tidak Suka Minum Air Putih?* Hellosehat. Diakses dari https://hellosehat.com/nutrisi/fakta-gizi/tidak-suka-minum-air-putih/

Ardhiyona, M. (2018). Hubungan Kebiasaan Minum dan Aktivitas Fisik Dengan Kejadian Dehidrasi Pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Permas: Jurnal Ilmiah STIKES Kendal*, *7*(2), 54-59. https://doi.org/https://doi.org/10.32583/pskm.7.2.2017.54-59

Bahrudin, M., & Nafara, A. B. (2019). Hubungan Dehidrasi Terhadap Memori Segera/Atensi. *Saintika Medika*, *15*(1), 12. https://doi.org/10.22219/sm.vol15.smumm1.8487

Bakri, S. (2019). Status gizi, pengetahuan dan kecukupan konsumsi air pada siswa SMA Negeri 12 Kota Banda Aceh. *AcTion: Aceh Nutrition Journal*, *4*(1), 22. https://doi.org/10.30867/action.v4i1.145

Betancourt, M. (2020). The history of motion graphics. United State of America. Wildside Press LLC.

Briawan, D., Sedayu, T. R., & Ekayanti, I. (2011). Kebiasaan minum dan asupan cairan remaja di perkotaan. *Jurnal Gizi Klinik Indonesia*, *8*(1), 36. https://doi.org/10.22146/ijcn.17729

Budy Saputra, A. (2018). Pembuatan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Untuk Proyek Datsun Sigap. *KOPERTIP : Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika Dan Komputer*, *2*(2), 84–97. https://doi.org/10.32485/kopertip.v2i2.51

Christin, A., Br, E., & Suandi, F. (2022). *Motion Graphic Dalam Perancangan Media Promosi Produk Suplemen Di Starsfits*. *6*(1), 79–88.

Curran, S. (2000). Motion graphics: graphic design for broadcast and film. United State of America .Rockport Publishers.

Damayantie, I., Pertiwi, R., & Nugroho Fajar, O. (2021). Peningkatan Pengetahuan Masyarakat Tentang Pemilihan Warna Pada Pendekatan Steam Ditinjau Dari Psikologi Desain. *Nasional & Call* , 58–63. https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/SEMNASLPPM/article/view/86

Dewi, S. (2015). Perancangan Animasi Dua Dimensi "Pengenalan Adab Makan Dan Minum Dalam Islam Untuk Anak Sekolah Dasar". (Skripsi dari Institu Seni Indonesia Yogyakarta, 2015). Diakses dari http://digilib.isi.ac.id/863/.

Fahmi Nugrohadi, R. S. (2018). Efektivitas penggunaan media motion graphic pada pembelajaran saintifik untuk meningkatkan hasil belajar domain kognitif. *Edutcehnologia*, *2*(1), 45–53. https://ejournal.upi.edu/index.php/edutechnologia/article/view/19659

Fatmawaty, R. (2017). Memahami Psikologi Remaja. *Jurnal Reforma*, *2*(1), 55–65. https://doi.org/10.30736/rfma.v6i2.33

Fujianto, R. Z., & Antoni, C. (2020). Produksi Dan Efektivitas Motion Graphic Sebagai Media Promosi Zetizen Batam Pos. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts (Deca)*, *3*(02), 104–123. https://doi.org/10.30871/deca.v3i2.2202

Hafiduddin, M., & Azlam Muhammad. (2016). Hubungan Antara Pengetahuan Tentang Manfaat Cairan Dengan Perilaku Konsumsi Air Putih. *Profesi*, *13*(2), 39.

Hilda, dkk. (2020). Pengembangan Media Motion Graphic Mengenai Gizi Seimbang Pada Remaja Putri Tahun 2020. (Thesis dari Politeknik Kesehatan Kemenkes Bandung, 2020). Diakses dari https://repo.poltekkesbandung.ac.id/1409/

Januarisman. (2015). Perancangan Media Edukasi Sebagai Salah Satu Cara Untuk Merubah Perilaku Agar Lebih Mengkonsumsi Air Minum Bagi Remaja Akhir Di Kota Bandung. e-Proceeding of Art & Design 2(1), 21-26.

Kamarga, H., & Septian Rachman, V. (2022). Perancangan Kampanye Pentingnya Air Mineral Terhadap Karyawan Kantor Berusia Muda Di Jakarta Dalam Bentuk Animasi. BHAGIRUPA, 1(2), 17-21. Diakses dari http://112.78.142.42/index.php/bhagirupa/article/view/236

Karunia, P. (2021). Perancangan Media Interaktif Pola Hidup Sehat untuk Mahasiswa Perantau. (Skripsi dari Institu Seni Indonesia Yogyakarta, 2021). Diakses dari http://digilib.isi.ac.id/7584/

Kemendikbud. (2019). Remaja Sehat itu Keren. Jakarta: Kemendikbud.

Kolenda, N. (2022). *Font Psychology a Guide For Marketers and Designers*.

Diakses dari www.nickkolenda.com

Marleni, W. A., Ismiati, Ervina, L. (2022).Poster Indikator Urine Card Berpengaruh terhadap Pengetahuan dan Sikap Remajadalam Pemenuhan Konsumsi Air Putih. Jurnal Kesehatan Metro Sai Wawai. 15(1), 21-28. DOI: http://dx.doi.org/10.26630/jkm.v15i1.3106

Perdana, W. (2019). Perancangan Komunikasi Visual Edukasi Pentingnya Hidrasi Sehat Untuk Anak Dalam Bentuk Motion Graphics. (Skripsi Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, 2008) Diakses dari http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/4425

Puspita, N., & Syahida, F. (2020). Perbandingan Motion Graphic dan Leaflet terhadap Peningkatan Pengetahuan Ibu Rumah Tangga dalam Menyimpan Obat. *Jurnal Kesehatan*, *11*(1), 61. https://doi.org/10.26630/jk.v11i1.1856

Putri, D. (2020). Gambaran Pengetahuan Remaja Dalam Mengkonsumsi Air Minum. (Skripsi dari Universitas Bhakti Kencana Bandung, 2020). Diakses dari http://repository.bku.ac.id/xmlui/handle/123456789/201

Richey, R., & Klein, J. D. (2007). *Design and Development Research : Methods, Strategies, and Issues.* L. Erlbaum Associates. https://books.google.co.id/books?id=AW8jvKjJX34C

Rohani. (2019). *Diktat I Media Pembelajaran*.

Salim, R., & Taslim, T. (2021). Edukasi Manfaat Air Mineral Pada Tubuh Bagi Anak Sekolah Dasar Secara Online. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *27*(2), 126–135.

Sangga, D., Putri, G., Iii, S. D., Fakultas, K., Bhakti, U., & Bandung, K. (2020). *Gambaran Pengetahuan Remaja Dalam Mengkonsumsi Air Minum*.

Sayuti, M., Yusril, & Syafwandi. (2022). Motion Graphic Media Informasi Wisata Kompleks Percandian Muara Jambi. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, *4*(1), 1–9. https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i1.34

Scalvado, G. & Hidayat, S. (2018). Perancangan Motion Graphic Mengenai Toleransi Penganut Adat Karuhun Urang Di Cigugur. *E-Proceeding of Art & Design, 5*(3). 2037-2044

Soenyoto, P. (2017). Animasi 2D. Jakarta. Elex Media Komputindo.

Suban, P. A., Perwiraningtyas, P., & Susmini, S. (2017). Pengaruh Terapi Air Putih Terhadap Penurunan Dismenorhea Primer Pada Remaja Putri Di Kos Bambu Kelurahan Tlogomas Kota Malang. Nursing News: Jurnal Ilmiah Keperawatan, 2(3).

Sukarno, I. S., & Setiawan, P. (2015). Perancangan Motion Graphic Ilustratif Mengenai Majapahit Untuk Pemuda-Pemudi. *Jurnal Tingkat Sarjana Senirupa Dan Desain*, *1*.

Suryani, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis It. *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, *10*(2), 186–196. https://doi.org/10.17977/um020v10i22016p186

Susanto, T. T., Kusnadi, E., & Retno, L. (2018). Penggunaan Spanduk dan Brosur Sebagai Bahan Penunjang Media Publikasi Kegiatan (Studi Pada Ibu-Ibu Pengurus Yayasan Uswatun Hasanah, Pancoran Mas Depok Jawa Barat). *Jurnal ABDIMAS BSI*, *1*(3), 576–584. https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/abdimas/article/view/4168

Tri Widadijo, W. (2020). 12 Prinsip Animasi Dalam Serial "Adit & Sopo Jarwo." *Aksa: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, *1*(1), 070–085. https://doi.org/10.37505/aksa.v1i1.7

Utami, N. (2017). Motion Graphic "Hidup Sehat bersama Pedoman Gizi Seimbang". (Skripsi dari Universitas Telkom). Diakses dari https://repository.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/138689/slug/motion-graphic-hidup-sehat-bersama-pedoman-gizi-seimbang-.html

Yolanda, N. (2016). *Kebutuhan Air pada Anak*. Ikatan Dokter Anak Indonesia.