

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Perancangan animasi explainer “Sehat Tanpa Depresi” sebagai media edukasi Kesehatan Mental pada Remaja dilakukan menggunakan metode D&D (*Design & Development*) dengan menggunakan model N.J Manson yang terdiri dari pencarian masalah yakni depresi yang terjadi di kalangan remaja di Kota Bandung, lalu selanjutnya memberi saran terhadap masalah yang terjadi dengan membuat sebuah media animasi dalam sebuah edukasi, lalu masuk pada tahap mengembangkan produk dimana dilakukan proses pra-produksi yakni riset materi, pembuatan storyline, penentuan konsep visual animasi, juga storyboard. lalu dilanjutkan pada proses produksi, dimana tahap ini dilakukan pembuatan aset pada animasi pada software Adobe Illustrator 2022 serta pergerakan animasi pada software Adobe After Effect 2022, pengisian suara juga mulai dilakukan dengan menggunakan aplikasi rekam suara pada handphone. Setelah itu, proses pasca-produksi dilakukan yakni dilakukannya editing pada setiap aspek animasi yang telah dirancang dan digabungkan pada software Adobe Premiere 2022, lalu pada tahap akhir dilakukanlah proses rendering, setelah itu tahap selanjutnya adalah melakukan evaluasi, serta pengambilan kesimpulan.

Animasi Explainer yang telah dirancang dilakukan validasi media serta validasi materi dengan kesimpulan bahwa media “sangat layak” untuk digunakan dalam memberikan edukasi mengenai depresi dengan beberapa catatan dan saran. Disamping itu, uji coba yang telah dilakukan pada remaja dengan rentang umur 15-24 tahun mendapatkan respon yang “baik” pada penggunaannya. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media animasi explainer sudah berhasil dalam memberikan edukasi mengenai depresi kepada remaja.

5.2 Implikasi

Adapun implikasi pada perancangan media animasi explainer “Deteksi Dini Depresi” yakni sebagai sebuah media yang baik untuk digunakan dalam menerima edukasi atau informasi terkait depresi bagi para remaja dengan rentang umur 15-24

tahun di Kota Bandung. Selain itu, perancangan media animasi explainer ditujukan untuk memberi sentuhan yang lebih menarik dalam menyampaikan informasi bagi remaja, sehingga diharapkan bisa memberi dampak terhadap peningkatan inovasi dalam penciptaan maupun penggunaan media animasi.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dibuat, ditemukan beberapa rekomendasi baik kepada peneliti sendiri, maupun peneliti selanjutnya yang mempunyai kesamaan minat dalam membuat penelitian mengenai media animasi explainer, yakni:

- 1) Bobot kedalaman materi yang disampaikan pada media animasi explainer masih belum sampai pada tahap maksimal, sehingga diharapkan pada penelitian selanjutnya animasi explainer dapat dirancang dengan penyampaian materi yang lebih dalam.
- 2) Alur yang disajikan pada animasi explainer masih terlalu monoton dan datar, sehingga pada penelitian selanjutnya diharapkan perancangan animasi explainer dapat dibuat dengan alur yang lebih unik dan menarik.
- 3) Pada sampel penelitian yang dipilih masih belum memenuhi secara keseluruhan, sehingga diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat mengambil sampel yang dipilih secara keseluruhan.