

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada responden remaja setelah menonton animasi 2D teknik cut-out tentang bahaya minuman kemasan terhadap kesehatan ginjal, dapat disimpulkan bahwa animasi ini mampu menyampaikan pesan edukatif secara efektif. Hasil kuesioner menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan kesadaran responden terhadap dampak negatif konsumsi minuman kemasan, serta ketertarikan mereka terhadap penyampaian informasi melalui media visual animasi. Oleh karena itu, kesimpulan dari penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

#### 1. Penyampaian Informasi Melalui Animasi 2D Teknik Cut-Out

Penggunaan animasi 2D dengan teknik cut-out terbukti efektif dalam menyampaikan informasi mengenai bahaya konsumsi minuman kemasan terhadap kesehatan ginjal kepada remaja. Hal ini didukung dengan presentase pernyataan "Animasi 2D dengan teknik cut-out ini menarik dan membantu penyampaian pesan dengan baik" sejumlah 81,62% dengan kategori "Sangat Setuju". Visualisasi yang menarik dan narasi yang sederhana memudahkan pemahaman materi yang kompleks. Animasi ini mampu menggambarkan proses biologis dan dampak negatif minuman kemasan secara jelas, sehingga meningkatkan kesadaran remaja akan pentingnya menjaga kesehatan ginjal.

#### 2. Efektivitas Animasi sebagai Media Edukasi

Animasi 2D teknik cut-out sebagai media edukasi menunjukkan efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan kesadaran remaja terhadap dampak negatif minuman kemasan bagi kesehatan ginjal. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan pemahaman peserta setelah menonton animasi dengan capaian rata-rata indeks keseluruhan dari 10 pernyataan adalah sekitar 86,10%, yang juga berada pada kategori Sangat Setuju secara keseluruhan. Animasi ini berhasil menarik perhatian dan memotivasi remaja untuk mengurangi konsumsi minuman kemasan.

## 5.2 Saran

Saran dari peneliti sebagai pengembangan dari penelitian ini, disarankan agar penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi format media edukasi yang lebih interaktif, guna meningkatkan keterlibatan pengguna dalam proses pembelajaran. Selain itu, materi yang disampaikan juga dapat diperluas, tidak hanya terbatas pada kesehatan ginjal, tetapi juga mencakup dampak konsumsi minuman kemasan terhadap organ tubuh lainnya. Untuk menjangkau audiens yang lebih luas, penggunaan subtitle dalam berbagai bahasa, seperti bahasa Inggris, juga dapat menjadi pertimbangan. Penelitian berikutnya juga diharapkan dapat melakukan uji efektivitas media animasi pada kelompok remaja dengan jumlah yang lebih besar dan latar belakang yang beragam untuk memperoleh hasil yang lebih representatif. Terakhir, disarankan agar gaya animasi yang digunakan tidak hanya terbatas pada teknik cut-out, tetapi juga mencoba pendekatan lain seperti motion graphics atau animasi frame-by-frame, untuk mengetahui gaya visual yang paling efektif dalam menyampaikan pesan edukatif kepada target audiens.