

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa animasi 2D dengan teknik motion graphic efektif dalam meningkatkan pemahaman remaja mengenai bahaya cyberbullying. Penggunaan elemen visual yang menarik serta narasi yang jelas membuat informasi lebih mudah dipahami dibandingkan metode konvensional. Selain itu, distribusi melalui media sosial seperti YouTube, Instagram, dan Facebook memungkinkan jangkauan yang lebih luas serta interaksi yang lebih baik dengan audiens.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa animasi ini berhasil menarik perhatian remaja dan memberikan dampak positif dalam meningkatkan kesadaran akan cyberbullying. Dengan pendekatan yang lebih kreatif, animasi ini dapat menjadi media edukasi yang inovatif dan bermanfaat bagi kampanye sosial terkait pencegahan cyberbullying.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut dalam pembuatan animasi edukasi, yaitu:

1. Perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut dengan menambahkan interaksi atau fitur gamifikasi agar pesan yang disampaikan lebih menarik dan interaktif.
2. Konten animasi dapat diperbarui secara berkala agar tetap relevan dengan tren yang sedang berkembang di kalangan remaja.
3. Penelitian lebih lanjut bisa dilakukan dengan memperluas cakupan audiens atau membandingkan efektivitas berbagai jenis teknik animasi.
4. Pemerintah dan lembaga pendidikan dapat memanfaatkan animasi 2D ini sebagai salah satu media dalam kampanye pencegahan cyberbullying.
5. Distribusi animasi dapat diperluas ke platform lain seperti TikTok atau situs edukasi agar menjangkau lebih banyak remaja.