

## **BAB VII**

### **PENUTUP**

#### **1.1 Kesimpulan**

Kesimpulan dari hasil Perancangan Video Animasi 2d Menghadapi Masalah Kesehatan Mental Untuk Remaja 18-22 Tahun Dengan Mengenal Diri Sendiri, penulis mendapatkan banyak pengetahuan, pengalaman serta manfaat, dengan hasil video Animasi 2D dengan judul “Ketenangan Dalam Mengenal Diri Sendiri” Implementasinya menggunakan bahasa Indonesia khas anak muda namun terkesan menenangkan, Perancangan Video ini menggunakan media yang menjangkau target audiens, seperti media utama Perancangan ini yang berupa Video Animasi 2D menggunakan gaya visual yang sesuai dengan konsep yang telah ditentukan yaitu penggunaan ornamen alam, dengan ilustrasi sederhana dengan ciri khas.

Harapannya, dalam perancangan kampanye ini, di masa depan dapat memberikan kebermanfaatan berupa menyediakan platform edukasi dan informasi khususnya kepada remaja dengan rentang usia 18-22 tahun untuk lebih mengenal dirinya sendiri, mengajak mereka untuk lebih mengenal diri, meningkatkan kepedulian terhadap kesehatan mental dengan mengenal diri sendiri

#### **1.2 Saran**

Penulis sepenuhnya menyadari bahwa perancangan ini masih jauh dari sempurna, maka diperlukan segala bentuk penyempurnaan pada perancangan video animasi 2D tentang kesehatan mental serupa di masa depan sehingga dapat memberikan lebih banyak kebermanfaatan kepada masyarakat luas, dan tak hanya kepada para remaja saja.