

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari perancangan *motion graphic* edukatif ini yaitu pentingnya mengontrol diri saat individu sedang mengalami fase *quarter life crisis*. Dampak jika tidak melewati fase ini dengan cara yang kurang benar, akan mengakibatkan terjadinya *anxiety* dan juga *mental health*. Penggunaan format *motion graphic* sebagai media penyampaian edukasi terbukti tepat dan relevan dengan Gen Z yang menyukai konten visual yang informatif sekaligus menarik. Dengan pendekatan visual yang menarik metode pendekatan yang tepat, serta bahasa komunikasi yang dirancang untuk remaja yang sedang mengalami *quarter life crisis*, video ini mampu mengedukasi tentang pentingnya untuk mengendalikan diri dalam menghadapi fase *quarter life crisis*. Selain itu hasil dari perancangan ini menjawab solusi dalam permasalahan yang dialami individu. Video ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan media edukasi berbasis animasi di masa depan.

5.2 Saran

Perancangan ini dibuat agar memberikan wawasan kepada remaja yang sedang bingung saat mengalami fase *quarter life crisis* dengan menyajikan video animasi edukatif dengan memberikan solusi yang baik dalam mencegah *anxiety*, *mental health*, serta hubungan dengan orang lain. Disarankan untuk audiens dapat memahami dan mencoba untuk mengimplementasi ilmu yang didapat dari perancangan ini. Kerja sama dengan Lembaga pendidikan, stakeholder, ahli *motion graphic*, psikolog juga perlu dilakukan untuk mengembangkan isi konten dan akurasi informasi yang disampaikan serta memperluas jangkauan audiens. Kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan untuk menyempurnakan karya ini dan menjadikannya lebih relevan di masa mendatang