

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Indonesia saat ini sedang memasuki era modernisasi, dimana banyak hal yang telah berubah dan berkembang pada era modern ini. Penggunaan media digital sangat memudahkan masyarakat untuk mencari berbagai macam informasi dengan bantuan internet. Penggunaan internet dapat memudahkan Masyarakat dalam kegiatan sehari hari mereka terutama siswa sekolah. Bagi siswa sekolah internet sangat membantu dalam proses pembelajaran.

Di balik kemudahan ini justru banyak siswa sekolah yang menyalahgunakan penggunaan internet. Siswa sekolah lebih sering menggunakan internet untuk menonton konten hiburan daripada belajar. Banyak siswa senang menonton konten hiburan yang bertemakan kekerasan, hal tersebut menyebabkan marak terjadinya *bullying* di lingkungan sekolah. *Bullying* yang terjadi di lingkungan sekolah dapat menyebabkan korban terkena gangguan mental. Hal ini dapat berpengaruh pada masa depan siswa, akan mengakibatkan siswa sulit untuk berkembang baik dari segi karakter maupun ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, dibutuhkan edukasi untuk mencegah terjadinya *bullying*. *motion comic* digunakan sebagai media edukasi untuk mencegah terjadinya *bullying*. *Motion comic* memberikan kesan lebih menarik dalam menikmati komik dengan dukungan efek visual yang bergerak dan tambahan efek suara yang membantu menyampaikan informasi secara jelas.

Metode perancangan yang di gunakan pada tugas akhir ini adalah metode perancangan studio antelope. Metode perancangan ini di bagi menjadi 5 tahap yaitu: *development*, Pra produksi, produksi, pasca produksi, distribusi. Hasil perancangan tugas akhir *motion comic* ini akan di distribusikan melalui media sosial youtube dan Instagram. Perancangan tugas akhir *motion comic* ini di tujukan sebagai edukasi, sekaligus konten hiburan yang bermanfaat.

B. Saran

Berdasarkan perancangan tugas akhir yang telah di lakukan, terdapat beberapa saran bagi peneliti berikutnya yang akan mengangkat tema permasalahan yang sama dalam perancangan *motion comic*; yaitu memperbanyak refrensi dari peneliti sebelumnya; menggunakan media yang baru dan masih jarang di gunakan; membuat comic dengan gaya visual yang menarik serta sesuai dengan tema yang di angkat; menentukan konsep secara matang dan terus konsisten dengan konsep awal; memanfaatkan waktu yang ada dengan sebaik baiknya dan tetap fokus selama proses perancangan berlangsung.

Akhir kata dengan terciptanya tugas akhir ini, semoga dapat di gunakan sebagai refrensi dalam perancangan *comic* dengan teknik *motiom graphic* yang lebih baik lagi kedepannya.