



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Bullying merupakan hal yang banyak terjadi, tidak pandang tempat, status, maupun gender. Siapapun dapat menjadi korban *bullying*, dan korban tersebut dikemudian hari memiliki potensi untuk menjadi pelaku *bullying* juga. Dampak *bullying* luas dan besar, tetapi cara menangani *bullying* pun banyak, dengan melaporkan ke lembaga berwenang menjadi salah satu solusi terbaik. Melaporkan ke lembaga berwenang seperti KPAI, maupun kepolisian dapat menjadi solusi terbaik karena penanganan yang dilakukan bukan hanya menghentikan kegiatan *bullying* tersebut, tetapi juga menangani hingga pada tingkat pemulihan psikologi korban.

Dari solusi yang baik tersebut, masalah yang terjadi adalah kurangnya keberanian korban maupun kurangnya kepedulian orang di sekitar korban untuk melaporkan kasus *bullying* tersebut. Oleh karena itulah, keberanian maupun kepedulian tersebut harus dipupuk. Dalam hal ini, penulis mencoba untuk meningkatkan keberanian tersebut lewat medium *video game*.

Dalam perancangan *video game* tersebut pun dibutuhkan berbagai penguasaan subjek, seperti *environment*, *character*, maupun UI/UX. Dalam kesempatan kali ini, penulis berfokus pada perancangan UI/UX tersebut. Dalam prosesnya, banyak teori yang dapat diterapkan maupun karya yang dapat menjadi sumber *existing study* yang dapat digunakan dalam mendukung perancangan *game* ini. Hal-hal tersebutlah yang pada akhirnya dapat menentukan kesuksesan penyampaian tujuan dari dirancangnya sebuah *game*.

Langkah pertama yang dilakukan penulis untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan mencari persona dari target pemain. Hal ini dimaksudkan untuk membuat perancangan menjadi lebih spesifik dan dapat mengenai sasaran. Setelah mengetahui persona dan masuk dalam perancangan, teori, studi, dan “suara” dari target pemain tersebut akan menuntun arah perancangan untuk membuat karya yang memenuhi tujuan awal dirancangnya *game* ini.

Dalam perjalanan perancangan tersebut, *user test* menjadi sarana dalam mengetahui kesuksesan maupun ketepatan perancangan *game* dengan tujuan awalnya. Dalam segi UX/UI, “Chrysalis” sudah dapat membantu proyek ini untuk lebih dekat dengan tujuannya yang ingin menumbuhkan keberanian korban *bullying* untuk melaporkan kasus *bullying*. Dengan adanya perancangan “Chrysalis” juga, penulis berharap persona penulis baik dari sisi korban maupun teman korban, dapat membantu menumbuhkan keberanian keduanya untuk menghentikan kasus *bullying*.

5.2. Saran

Penulis berharap pengalaman penulis selama Tugas Akhir ini dapat berguna untuk ke depannya. Oleh karena hal tersebut, penulis membagikan beberapa saran yang dapat digunakan untuk orang yang ingin mengerjakan karya serupa:

1. Mulailah proyek dari mengetahui kemampuan, terlebih kekurangan diri sendiri.

Goal yang besar harus diimbangi dengan kemampuan yang besar dan kelompok yang *solid*.

2. Tantangan jangan dihindari, tapi juga jangan dicari. Mulailah dengan proyek yang dikuasai oleh diri sendiri dan kelompok, dan lakukanlah proyek dengan orang-orang yang sudah biasa bekerja dalam satu kelompok bersama.
3. Selalu awali topik dengan perancangan UX, dan selalu tutup perancangan topik dengan pembahasan UX. UI merupakan bagian dari UX, bukan sebaliknya.
4. Tugas Akhir bukan sekedar kewajiban, tetapi juga komitmen.
5. Kuasai materi yang ingin disampaikan dan carilah keunikan karya dibanding karya lain.
6. Pembahasan UX bersifat *supporting* sekaligus *directing*, ketidakpedulian pada topik anggota kelompok dapat berakibat fatal.
7. Dua elemen terpenting dalam pembahasan UX/UI penulis kutip dari Ukasyah (2018), yaitu (1) tujuan dibuatnya proyek, dan (2) *user*.
8. Pembahasan UX tidak hanya meliputi topik UX/UI diri sendiri, tetapi sedikit banyak memengaruhi dan dipengaruhi anggota kelompok dengan topiknya masing-masing.
9. Sesama anggota dari sebuah kelompok harus memiliki andil yang sama besarnya. Kelompok berisi tiga orang umpama sebuah sepeda roda tiga, kehilangan satu roda akan berakibat fatal karena akan merubah formasi pada kelompok.
10. Eksplorasi adalah hal yang sangat penting dalam pembahasan UI. Eksplorasi tidak berhenti pada masing-masing elemen UI tetapi harus dicoba disatukan dalam sebuah *mockup*.
11. *Stick to the plan*, mulai dari *timeline* kerja, kesepakatan kelompok, *visual style*.

12. Untuk pembahasan cerita, tentukan titik awal mulai
 - a. Mulai dari *world building* dahulu lalu, letakan seorang *character* dan melihat interaksinya dalam dunia yang dibuat.
 - b. Mulai dari seorang *character*, lalu buat dunia yang mendukung atau semakin menjatuhkan karakter tersebut.
13. *Timeline* sangat amat penting, buat detail perharinya, jika perlu tambahkan *time blocking*.
14. Kunci utama kerja kelompok sukses bukan pada mulut, tetapi pada mata dan telinga.