



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Perundungan atau *bullying* adalah kejadian yang masih umum terjadi di Indonesia, terutama di kalangan anak-anak. Perundungan dapat berdampak buruk pada masa depan anak-anak jika dibiarkan berlanjut, seperti membuat anak menjadi canggung sosial. Untuk mengurangi jumlah tindakan perundungan tersebut, hal yang dapat dilakukan adalah mengajari anak cara menjadi seorang *Upstander*, yaitu seseorang yang berusaha memberhentikan tindakan perundungan yang sedang terjadi.

Game bisa menjadi salah satu media untuk mengajari anak menjadi *Upstander*. Dengan membuat anak mengontrol sebuah tokoh *Upstander*, secara perlahan-lahan ia akan dipandu untuk bertindak layaknya seorang *Upstander*. *Mobile game* merupakan salah satu jenis *game* yang umum dimainkan oleh anak saat ini. Oleh karena itu, Penulis memutuskan untuk merancang sebuah *game* bertema perundungan yang bernama “PrABu” (Prajurit Anti *Bullying*).

Dari proses perancangan tokoh untuk *game* “PrABu”, Penulis mempelajari bahwa dalam menampilkan tokoh dan adegan pada *game* yang ditujukan pada anak, perlu dipastikan pesan dalam *game* tersampaikan dengan jelas. Dari hasil wawancara Penulis, Penulis mendapatkan informasi bahwa anak-anak cenderung meniru apa yang mereka saksikan. Sehingga menampilkan kasus perundungan memiliki potensi untuk membuat anak justru melakukan tindak perundungan tersebut. Untuk mencegah hal tersebut terjadi, hal yang perlu dilakukan adalah membuat sosok tokoh *Upstander* yang disukai anak-anak. Berdasarkan hasil *user*

test, Penulis mendapatkan bahwa sifat pembela yang dimiliki Araka menjadi alasan utama mengapa ia adalah tokoh yang paling disukai.

Dari segi visual, tiap tokoh perlu dirancang sehingga mampu merepresentasikan peran masing-masing dalam *game*. Dalam merancang visual yang sedemikian rupa, bangun datar dan warna dapat dimanfaatkan untuk membentuk bentuk dasar tokoh. Bangun datar dan warna dapat memberikan kesan yang berbeda-beda, untuk itu, penggunaan bangun datar dan warna disesuaikan dengan karakteristik yang ingin disampaikan oleh tokoh. Pada Araka, Rolan, dan Nirmala, Penulis berfokus dalam penggunaan bangun datar karena masing-masing dari mereka menggunakan seragam sekolah dasar yang berwarna sama. Pada Bu Nur, selain bangun datar, warna seragam disesuaikan dengan warna yang sesuai.

Penulis dapat menyimpulkan bahwa tokoh memegang peran penting dalam penyampaian cerita pada *game*. Tokoh Araka sebagai tokoh utama yang dikontrol pemain berfungsi untuk menyampaikan pada pemain bagaimana cara untuk menjadi seorang *Upstander* dari tindakan-tindakan dan percakapan yang ia lakukan. Tokoh-tokoh lainnya pun membantu pemain memahami apa yang perlu dilakukan seorang *Upstander* dalam menangani kasus perundungan melalui interaksi dengan Araka. Seperti Bu Nur yang mengajarkan Araka tentang perundungan, Rolan yang menunjukkan perilaku-perilaku yang perlu dihadapi seorang *Upstander*, dan Nirmala yang menunjukkan sosok seseorang yang perlu dilindungi dalam perundungan. Selain itu, petugas tata usaha dan siswa-siswa lainnya sebagai tokoh pendukung membantu mengesankan pada pemain bahwa cerita sedang berlangsung di sekolah dasar.

5.2. Saran

Berdasarkan perjalanan Penulis dalam merancang tokoh dalam *game* “PrABu”, beberapa saran dapat disampaikan bagi pihak-pihak yang berniat untuk mengembangkan hal yang serupa.

1. Perundungan dapat dijadikan tema pada media interaktif selain *game* dua dimensi, seperti pada buku interaktif atau *board game*. Tentunya penerapan konten tetap perlu disesuaikan dengan aspek-aspek penting yang berpengaruh pada perancangan pada media tersebut, sehingga proses perancangan tidak akan persis sama dengan perancangan tugas akhir ini.
2. Saat merancang tokoh-tokoh yang terlibat perundungan, pastikan sifat dan karakteristik yang dimiliki masing-masing tokoh tersampaikan dengan baik sehingga pemain tahu apa peran tokoh-tokoh tersebut dalam perundungan dan tindakan seperti apa yang mencerminkan peran tersebut.
3. Pastikan agar pemain tahu tokoh yang mana yang patut untuk dicontoh dan yang mana yang tidak. Karena anak-anak memiliki tendensi untuk meniru apa yang ia lihat. Hal ini dapat bergantung pada penyampaian cerita dan jelasnya maksud *game* yang dibuat.
4. Alur pada *game* serta kejelasan identitas masing-masing tokoh pada *game* penting dalam menginformasikan pemain tentang cara menjadi *Upstander*. Oleh karena itu, kedua aspek tersebut sebaiknya diperhatikan agar informasi yang ingin disampaikan dapat tersampaikan secara maksimal