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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian dan data yang diperoleh penulis, dapat disimpulkan bahwa *cyberbullying* adalah bentuk perundungan yang banyak dialami oleh remaja akibat berkembangnya penggunaan media sosial di kalangan remaja. *Cyberbullying* secara umum memiliki kesamaan seperti *bullying* pada umumnya dengan anonimitas dan ketiadaan kontak fisik sebagai pembeda. Dari segi dampak, *cyberbullying* memiliki dampak negatif yang dapat menyerang korban, pelaku, dan *bystander* secara berbeda-beda pada masing-masing pihak. Namun, dampak tersebut masih dianggap sepele oleh masyarakat dan memerlukan waktu untuk disadari oleh pelaku. Hal ini menjadi permasalahan yang dikeluhkan oleh para korban *cyberbullying*, yang merasa pelaku *cyberbullying* hanya membuang waktu dan tidak memikirkan perasaan korbannya. Di balik pernyataan korban tersebut, pelaku *cyberbullying* memiliki berbagai motivasi melakukan *cyberbullying*, antara lain adalah balas dendam atas tindakan buruk yang pernah diterimanya dari korban.

Dengan semakin meningkatnya kasus *cyberbullying* dari tahun ke tahun, serta riset mengenai *cyberbullying* yang masih minim dan terus berlangsung, penulis menyimpulkan bahwa pembuatan *interactive storytelling* sebagai media edukasi mengenai *cyberbullying* bagi kalangan remaja dapat menjadi solusi yang efektif terhadap permasalahan tersebut. *Interactive storytelling* dibuat berdasarkan informasi yang diperoleh dari penelitian penulis menjadi media yang interaktif, informatif, dan menghibur. Penggunaan visual dan cerita yang sederhana namun langsung ke inti, ditambah dengan interaksi media yang ada membuat pembaca tertarik untuk memahami informasi tentang *cyberbullying*. Penulis menarik kesimpulan bahwa pembaca menjadi lebih memahami dan mengetahui dampak serta tindakan yang benar dan salah dalam menghadapi *cyberbullying*.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

5.2 Saran

Saran dari penulis bagi pembaca dan peneliti yang ingin membahas topik dan perancangan serupa untuk melakukan riset secara mendalam, menyeluruh, dan matang untuk memudahkan dalam pembuatan perancangan. Dalam hal ini mengenai tema *cyberbullying*, penulis menyarankan untuk melakukan riset secara menyeluruh, namun terfokus dikarenakan cakupan tema yang luas. Dengan sifat tema *cyberbullying* yang sensitif dan berpotensi menyinggung pihak tertentu, maka informasi yang ada pada perancangan harus disampaikan secara tidak langsung namun mewakili. Pastikan untuk memahami urgensi dan *audience* yang terlibat dalam topik sebelum memilih topik yang ada.

Berkaitan dengan perancangan *interactive storytelling*, karakter personifikasi hewan dapat digunakan sebagai pengganti karakter manusia apabila topik bersifat sensitif secara spesifik, namun lakukan riset mengenai kategori topik yang termasuk sensitif sebelum melakukan perancangan. Penggunaan jenis hewan perlu melalui beberapa pertimbangan, antara lain karakteristik asli dan pandangan masyarakat akan hewan tersebut agar tidak menimbulkan kesalahan pemahaman akan watak dan peran karakter tersebut. Dalam proses pengerjaan, perhatikan manajemen waktu, sistematika kerja, kualitas visual, dan interaktivitas yang digunakan. Penulis menyarankan untuk membuat perancangan dengan kualitas yang baik namun efisien dari segi waktu melalui sistematika bekerja yang bertahap. Pastikan visual dan interaktivitas yang ada sesuai dan konsisten dengan tema dan konsep cerita yang telah dibuat sehingga dapat menarik pembaca untuk membaca cerita secara berulang kali. Hal berikutnya yang perlu diperhatikan adalah cara penyajian cerita berdasarkan media dan *engagement* dari cerita. Media berbeda dapat mengandung informasi berbeda, dan diperlukan bentuk *engagement* yang dapat menarik pembaca sehingga harus dipikirkan secara matang. Lakukan *quality check* secara terus menerus untuk memastikan visual dan interaktivitas perancangan ketika *alpha test* dan *beta test* tidak menemui kendala. Setiap *feedback* yang diperoleh dari *alpha test* dan *beta test* sangat berguna untuk perbaikan dan pengembangan karya sehingga tidak dapat diabaikan.