

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Trash-talking merupakan sebuah bentuk penghinaan berupa kata atau kalimat yang digunakan untuk merendahkan seseorang. Trash-talking pada awalnya muncul dalam dunia kompetitif olahraga, yang sekarang sudah mulai tersebar hingga dunia game, dalam kasus ini adalah game online bernama Mobile Legends. Dampak dari kebiasaan buruk dari trash-talking ini dapat membuat seseorang marah, tidak fokus, memicu pertikaian, bahkan jika dilakukan dalam jangka panjang, trash-talking ini juga dapat mengganggu pembentukan karakter seseorang. Hal ini memperlihatkan bahwa diperlukannya sebuah tindakan berupa pencegahan untuk mengurangi dampak negatif dan mengurangi jumlah pelaku akibat tindakan trash-talking.

Berdasarkan urgensi dan riset yang penulis lakukan, penulis memutuskan untuk merancang sebuah kampanye sosial pencegahan perilaku trash-talking game online Mobile Legends. Penulis merancang kampanye dengan beberapa media yang telah disesuaikan dengan kebiasaan target perancangan dalam penggunaan media di kesehariannya. Penulis menggunakan beberapa bentuk copywriting dengan gaya sarkasme untuk menyindir para pelaku trash-talking dengan menggunakan figur orang yang berpengaruh dan ada kaitannya dengan komunitas Mobile Legends ataupun dengan game itu sendiri.

Penulis menggunakan metode AISAS dalam perancangan kampanye ini, dari penentuan desain maupun media pada setiap tahapan yang dimulai dari attention, interest, search, action, hingga search. Dalam tahapan perancangan desain, penulis menggunakan metode yang dikemukakan oleh Landa yang dimulai dari tahap overview, strategies, ideas, design, hingga implementation. Oleh karena itu, penulis berharap bahwa kampanye ini dapat memenuhi tujuannya dalam membangun awareness target perancangan untuk mengurangi jumlah kasus mengenai trash-talking, terutama dalam komunitas Mobile Legends.

## 5.2 Saran

Setelah selesai membuat perancangan kampanye sosial pencegahan perilaku *trash-talking game online mobile legends* ini, terdapat saran dan masukan dari dosen penguji yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a) *Font readability* yang digunakan dalam hasil desain penulis masih terbilang cukup rendah.
- b) Selain pembacaan *font* yang rendah penggunaan paragraph dengan di *justify* juga menjadi lebih susah untuk dibaca.
- c) Pemilihan warna sebagai *background* dalam desain pun belum selaras dengan keseluruhan desain yang telah dibuat. Hal ini membuat desain menjadi kurang satu kesatuan.

Adapun beberapa saran dari penulis untuk para pembaca yang ingin membuat perancangan kampanye dengan topik yang serupa. Dalam perancangan kampanye, lakukanlah riset sedalam-dalamnya, karena riset merupakan sebuah pondasi untuk menentukan langkah yang akan diambil, sehingga perancangan media maupun desain dapat lebih relevan dan efektif dalam implementasinya. Setelah melakukan riset, calon penulis juga hendak melakukan analisis terhadap hasil riset, design, maupun media yang akan digunakan dalam perancangan kampanye. Dan ketika design sudah dibuat dan media sudah ditentukan, jangan lupa untuk melakukan evaluasi atas pencapaian yang telah dihasilkan, evaluasi baik hal positif maupun kekurangan kampanye yang telah dibuat, perbaiki apa yang dapat diperbaiki, sehingga calon penulis dapat terus lebih berkembang, terutama saat melakukan penelitian atau membuat karya ilmiah.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A