

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Laki-laki dianggap sebagai sosok yang kuat dan cenderung tidak memiliki kemungkinan untuk dilecehkan. Selama ini, persepsi masyarakat tertutup dengan anggapan bahwa pelaku selalu laki-laki dan korban selalu perempuan. Hal ini merupakan kesalahan persepsi yang terus terbawa hingga sekarang. Akan tetapi, tidak menutup kemungkinan bahwa seorang laki-laki dapat dilecehkan dan ada buktinya. Banyak laki-laki yang cenderung menutup diri dan merasa hal tersebut merupakan hal yang memalukan.

Stigma akan laki-laki tidak bisa dilecehkan membuat mereka tidak dipercaya saat mereka membuka diri kepada seseorang. Karena ini, laki-laki merasa bahwa menutup diri dan menyimpan semua traumanya sendiri merupakan hal yang biasa ditemui pada korban pelecehan terutama pada remaja. Remaja merupakan karakter yang memiliki banyak ketakutan dan memiliki mental yang kurang stabil. Maka dari itu, mereka cenderung takut apabila mereka terlihat berbeda dari yang lain. Hal ini juga dikarenakan oleh kurangnya media informasi yang menggambarkan bahwa pelecehan seksual bisa terjadi kepada laki-laki.

Penulis membentuk perancangan media interaktif melalui visual novel untuk remaja awal untuk membantu remaja mengidentifikasi permasalahan ini mulai dari masa pertumbuhan mereka. Dengan ini, persepsi mereka akan pelecehan seksual bukanlah kesalahan dari korban. Dengan pendekatan *video game*, remaja cenderung lebih tertarik dibandingkan dengan media informasi yang tidak interaktif seperti buku ilustrasi.

Perancangan visual novel ini memiliki tujuan untuk mengirimkan pesan akan awareness mengenai pelecehan seksual pada remaja laki-laki bahwa mereka tidak sendiri dan bahwa mereka tidak bersalah apabila mereka adalah seorang korban. Hal ini dapat membuat mereka sadar dan mulai berani untuk membuka mulut

mereka untuk mencari perlindungan melalui lembaga hukum ataupun sekadar membuka diri kepada teman atau keluarga dekat.

## 5.2 Saran

Berikut merupakan bentuk saran yang disiapkan oleh penulis untuk peneliti selanjutnya:

1. Karena pemilihan topik sensitif, penulis menyarankan agar peneliti berikutnya dapat menjaga dengan baik identitas narasumber. Selama pembuatan media, harus menjaga kata-kata agar tidak terlihat seperti menjatuhkan salah satu pihak.
2. Untuk peneliti selanjutnya, penulis menyarankan agar dapat melanjutkan kepada data umur yang lebih kecil. Hal ini dikarenakan pelecehan seksual pada laki-laki juga terjadi kepada anak-anak SD.
3. Peneliti lain dapat melanjutkan *branch* baru dari tugas akhir ini mengenai *sex education*. Hal ini dikarenakan berdasar data psikolog, kurangnya *sex education* pada anak-anak di Indonesia merupakan salah satu faktor dari banyaknya pelecehan seksual.
4. Target yang dipilih masih merupakan target yang terlalu umum dan belum dikerucutkan. Pada penelitian, akan lebih baik apabila penulis melakukan penelitian hanya kepada laki-laki dibandingkan kedua gender.
5. Karakter antagonis dalam *game* masih dianggap terlalu condong ke satu pihak.
6. Jenis plot yang digunakan lebih baik apabila dijadikan *open plot* dibandingkan *modulated plot* untuk pembawaan cerita yang lebih menarik.
7. Penyampaian dalam media seharusnya diperdalam dalam penyampaian dampak dan juga cara menghindari pelecehan seksual pada remaja.