

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Kasus kekerasan seksual masih sering terjadi disekitar kita tak menutup kemungkinan anak-anak remaja yang masih dibawah umur juga dapat menjadi korban. Pelaku tidak melulu seorang yang terlihat mesum atau berperawakan jahat, terkadang orang disekitar kita bisa menjadi pelaku saat mendapatkan peluangnya. Dengan adanya perancangan Kampanye Interaktif Mengenai Preventif Kekerasan Seksual di Kalangan Remaja, penulis berharap dapat meningkatkan kesadaran remaja akan bahaya disekitar termasuk para predator seksual yang ada.

Perancangan dimulai dengan menggunakan metode *Human-Centered Design* dari awal tahapan Inspiration yaitu pencarian informasi baik literatur, ahli, maupun target sasaran dengan cara studi eksisting, wawancara, *group interview*, dan kuesioner. Dilanjutkan dengan tahap Ideation yang membantu penulis mengumpulkan ide berawal dari *mind mapping*, *big idea*, konsep, moodboard, hingga storyline. Berlanjut pada tahap *Implementation* dimana penulis mengimplementasikan ide menjadi sebuah prototype dengan hasil yang cukup.

Hasil yang didapat diharapkan berhasil membantu meningkatkan kesadaran kepada remaja mengenai kekerasan seksual. Apabila mereka memiliki kesadaran akan kekerasan seksual yang cukup baik maka tidak menutup kemungkinan kekerasan seksual yang terjadi pada remaja akan menurun karena mereka dapat mencegahnya atau bisa saja naik karena mereka berani melapor. Berdasarkan hasil perancangan dan *user test*, *game visual novel* ini dapat membantu meningkatkan *awareness* akan kekerasan seksual pada remaja.

5.2 Saran

Saran yang diberikan penulis setelah melakukan perancangan Kampanye Interaktif Mengenai Preventif Kekerasan Seksual di Kalangan Remaja

kepada pembaca yang akan melakukan tugas akhir dengan topik yang sama atau output yang sama adalah

a. Teoritis :

Bagi Universitas Multimedia Nusantara untuk tidak merubah tata penulisan agar memudahkan mahasiswa untuk melihat acuan alumni.

Bagi pembaca, penulis menyarankan untuk menambahkan lebih banyak teori dan jurnal pendukung dalam pengambilan solusi perancangan.

b. Praktis :

Bagi pembaca, penulis menyarankan untuk tidak mengambil masalah atau isu yang sensitif agar dapat memudahkan dalam pembuatan perancangan tugas akhir.

Adapun saran yang diberikan oleh Ketua Sidang dan Dosen Penguji saat penulis melakukan sidang yaitu ;

- a. Membuat perancangan kampanye dengan *framework* AISAS lebih tertata dan output media kampanye pada AISAS harus berkorelasi seperti contoh pada tahap *Attention* penulis memutuskan media output pada *Instagram Ads* sedangkan pada tahap *Interest* penulis menaruh pada media *Youtube Ads*. Seharusnya satu media yang sama bukan dua media yang berbeda dan tidak berkorelasi.
- b. Penulis seharusnya memberikan kredit pada pihak yang terlibat pada pembuatan *game* didalam *game visual novel*, seperti ahli yang sudah diwawancarai maupun kisah yang terinspirasi dari pihak tertentu.
- c. Penulis memberikan *disclaimer* mengenai cerita *visual novel* yang terinspirasi dari kisah nyata.
- d. Penulis seharusnya membuat *Key Visual* dengan satu konsep yang sama bukan dengan tiga konsep berbeda.

- e. Pada pembuatan video *teaser game*, penulis seharusnya lebih memperhatikan durasi dan visual hierarchy pada setiap *scene* agar tipografi yang ada lebih terbaca dan audiens tidak bingung dalam membaca konten di dalamnya.

