

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Chatbot karakter merupakan aplikasi dimana seseorang bisa berinteraksi dengan karakter fiktif melalui fitur *chat*. *Chatbot* sendiri memiliki dampak yang positif dan negatif akan tetapi dampak negatif yang tidak diketahui oleh audiens bisa sangat berbahaya bagi psikologis dewasa muda. Sayangnya media mengenai dampak ini masih minim dan tidak menarik untuk dibaca. Untuk mengatasi masalah tersebut solusi dilakukan pendekatan dengan *story telling* dengan menggunakan metode *Human Centered Design (HCD)* maka dibuatlah *visual novel Artificial Love* dan adanya media sekunder yang mendukung dalam promosi seperti konten *IG Post*, *IG Story* dan *Merchandise*.

Visual novel Artificial Love menginformasikan dampak-dampak tersebut di dalam kisah seorang mahasiswi bernama Carin yang menggunakan *chatbot* dimana adanya dampak-dampak yang terjadi pada Carin setelah bermain *chatbot* tersebut. Hasil dari *beta test* menyatakan bahwa media sudah berhasil membuat mereka mengerti dampak dari *chatbot* karakter terhadap dewasa muda. Penyampaian juga disampaikan secara menarik walaupun ada beberapa masukan dan kritik dari target audiens mengenai beberapa masalah teknis. Akan tetapi *visual novel* pada akhirnya sudah menyampaikan informasi secara jelas akan tetapi masih belum bisa mengatasi solusi untuk mengatasi dampak negatif *chatbot* karakter.

5.2 Saran

Setelah melakukan perancangan *visual novel* mengenai dampak *chatbot* karakter terhadap psikologis dewasa muda. Saran ditujukan peneliti berikutnya maupun pihak universitas untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai dampak *chatbot* karakter ini. Saran akan dibagi menjadi dua yakni, teoritis dan praktis. Berikut adalah saran berdasarkan saran secara teoretis maupun praktis. Berikut penjabaran kedua saran tersebut:

A. Saran Teoretis

1. Untuk penelitian berikutnya bisa lebih membahas mengenai cara solusi ketika sudah terkena dampak negatif *chatbot* karakter tersebut.
2. Untuk universitas bisa lebih mendukung para mahasiswa untuk melakukan penelitian mengenai *chatbot* karakter ini agar penelitian bisa lebih berkembang untuk kedepannya.

B. Saran Praktis

1. Untuk penelitian berikutnya, disarankan membuat media kampanye selain *visual novel* untuk mengatasi solusi mengenai kecanduan *chatbot*.
2. Untuk penelitian berikutnya, disarankan mencari data dan angka yang lebih spesifik mengenai jumlah korban kecanduan *chatbot* serta angka efektifitas metode cerita *oneshot* pada solusi *visual novel*.
3. Untuk penelitian berikutnya, disarankan untuk mendapatkan data *FGD* bagi para responden yang tidak bermain *chatbot* karakter.
4. Untuk penelitian berikutnya, disarankan untuk lebih selektif dalam pemilihan jangka jarak jam pada pilihan kuisisioner agar tidak terlalu jauh.
5. Untuk penelitian berikutnya, disarankan untuk meneliti lebih lanjut mengenai masalah mental yang tidak terselesaikan sehingga dapat terjadi kecanduan *chatbot* karakter.
6. Untuk *visual novel*, disarankan untuk menambahkan variasi dan alternatif desain terutama pada desain karakter sebelum memulai perancangan agar hasilnya lebih maksimal.
7. Untuk *visual novel*, disarankan perancangan keseluruhan bisa dilengkapi dengan interaksi dan imersivitas tambahan.
8. Untuk universitas, disarankan untuk diberi tambahan waktu lebih banyak agar mahasiswa bisa mengerjakan proyek lebih maksimal lagi.