

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Perundungan adalah kegiatan yang kerap terjadi pada lingkungan sosial, melalui aksi ini Korban yang mengalami perundungan dapat memiliki efek sampng yang negatif terhadap kesehatan dirinya mau itu secara fisik atau secara mental. Permasalahan perundungan sudah kerap dibahas sebagai topik pencegahan, tetapi belum terdapat media yang membahas atau tidak terdapat media yang efektif dalam pembahasan penanggulangan Korban perundungan. Melalui penelitian yang dijalani melalui studi literatur sehingga wawancara dengan ahli ditemukan masih terdapat permasalahan mengenai metode pendekatan dan penanganan Korban perundungan. Dimana Individu kerap menduga bahwa aksi mereka membantu walaupun aksi yang dilakukan memiliki dampak yang buruk terhadap korban. Kekurangan media pembahasan penaggulangan korban mengakibatkan pengetahuan yang minim mengenai cara pengatasan dan pendekatannya.

Oleh karena itu diharapkan bahwa media perancangan memiliki dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan mengenai informasi penanggulangan Korban perundungan pada Jabodetabek. Didalam perancangan ini digunakan metode dan prosedur *human centered design* yang dikembangkan oleh IDEO. Media yang dirancang terdiri atas media utama dan media pendukung dalam bentuk *merchandise* seperti *tshirt*, *totebag pins*, *artprint*, dan serta *stickers*. Media utama yang dirancang adalah media pembelajaran *edutainment* berupa *board game* atas nama *Journey*, media ini digunakan untuk mempelajari metode pendekatan dan penanggulangan yang layak untuk membantu Korban pembulian, *board game* ini serta memiliki *multiplayer mode* dimana Pemain dapat mencerahkan hati dan belajar bersama. Perancangan media ini dijalani menggunakan elemen warna, *grid*, *game design*, *board game design*, dan *character design*. Serta digunakan teori mengenai topik korban perundungan dan metode dalam mengatasinya. Melalui *alpha test* yang dijalankan, ditemukan bahwa secara keseluruhan media *board game* memiliki hasil yang positif mengenai visual, *gameplay*, dan penyampaian

informasi. Setelah dilakukan revisi melalui pesan dan saran yang diberikan melalui *alpha test*, mengenai penyampaian informasi, dan *gameplay* dari media *board game* memiliki peningkatan ketika dijalankan *beta test* dimana Pemain berasa informasi yang disampaikan sudah mencukupi, serta media perancangan dinyatakan menghibur oleh *Playtester* yang menjalani sesi *playtesting*.

## 5.2 Saran

Setelah menjalani proses perancangan tugas akhir dalam bentuk *board game*, Penulis mendapatkan pengalaman yang dapat digunakan sebagai panduan untuk Penulis yang ingin mengangkat topik atau media yang selayak. Terdapat kendala yang dialami oleh Penulis ketika menjalani proses perancangan media *board game* mau itu secara teknis ataupun teoris, salah satu permasalahan yang ingin diperbaiki pada media untuk kedepannya adalah *manual book* atau buku panduan permainan *board game Journey* yang kurang memadai sebagai pengantar informasi arahan permainan, perihal ini akan dikembangkan dengan implementasi ilustrasi visual sebagai panduan dan serta penyampaian teks yang singkat, padat, dan serta jelas. Untuk mengembangkan media perancangan, Penulis menerima masukan dan saran melalui dosen penguji.

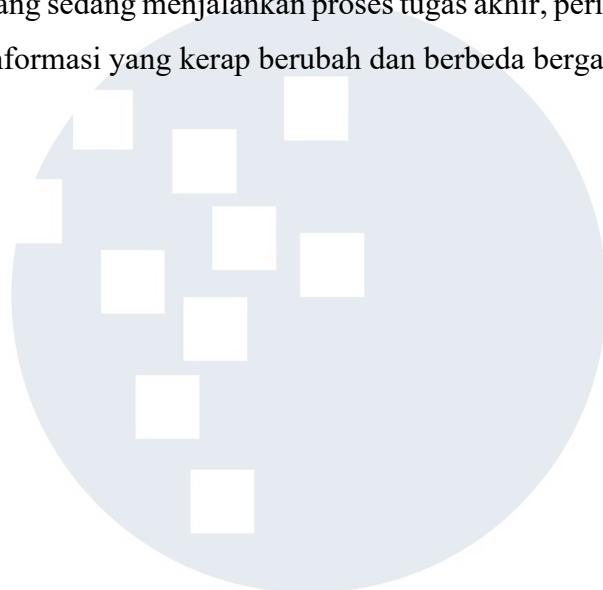
Penulis memiliki saran terhadap dosen, peneliti, ataupun mahasiswa bila memiliki keinginan untuk mengangkat permasalahan penanggulangan korban perundungan atau merancang media *board game*.

### 1. Dosen / Peneliti

Penulis berharap bahwa bagi peneliti yang ingin mengangkat topik ini untuk memperdalam topik perancangan *game design board game* sebagai media penyampaian informasi yang edukatif tetapi serta menghibur. Serta diharapkan oleh Penulis untuk topik pembahasan penanggulangan korban dari perundungan yang diperlukan. Dan Penulis berharap bahwa perancangan media *board game* penanganan korban dapat digunakan sebagai panduan bagi peneliti yang mengangkat topik atau media yang serupa.

### 2. Universitas

Penulis berharap bahwa perancangan ini dapat menjadi panduan terhadap mahasiswa universitas multimedia nusantara yang ingin mengangkat topik atau media yang selayak. Dan dalam proses perancangan tugas akhir, pihak universitas diharapkan untuk memberikan penyampaian informasi konsisten untuk mahasiswa yang sedang menjalankan proses tugas akhir, perihal ini dikarenakan informasi yang kerap berubah dan berbeda bergantung sumber.



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA