

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Menurut survei oleh kementerian sosial menyebutkan bahwa remaja Indonesia umur 12-17 tahun, 84% pernah mengalami kasus *bullying*. Dampak yang diakibatkan oleh tindakan ini pun sangat luas cakupannya. Dulu dikenal *bully* saja, dengan adanya perkembangan teknologi salah satunya *handphone* dan aplikasinya yang salah satunya whatsapp, memunculkan tindakan *bully online* yang dikenal sebagai *cyber bully*. Remaja yang menjadi korban *bullying* lebih berisiko mengalami berbagai masalah kesehatan, baik secara fisik maupun mental.

Guna membantu mengatasi dampak dari berbagai permasalahan yang telah disebutkan, perlu adanya media pembelajaran berupa multimedia interaktif tentang *cyber bully* untuk remaja usia 12-15 tahun yang bersifat praktis, menarik, menyenangkan (*fun learning*), dan mudah dipahami oleh remaja. Multimedia interaktif tersebut memberikan solusi menangani korban *bully* khususnya *cyber bully*, dan konsekuensi tindakan *cyber bully* bagi pelaku yang perlu disosialisasikan kepada remaja usia 12-15, orang tua murid, guru serta psikolog.

Berdasarkan hasil evaluasi produk, disimpulkan bahwa belajar melalui multimedia interaktif tindakan *cyber bully* untuk remaja usia 12-15 sangat menarik, karena memberikan interaksi secara tidak langsung bagi pengguna lewat pertanyaan-pertanyaan unik yang berkaitan dengan cerita *cyber bully* pada setiap *chapter*. Hasil yang dicapai setelah menonton dan belajar lewat

multimedia interaktif, remaja mendapatkan wawasan lebih tentang *cyber bully*. Sebanyak 82% dari 20 responden tertarik untuk menonton lebih lanjut *chapter-chapter* selanjutnya. Presentase data ini menyimpulkan bahwa produk multimedia interaktif ini, baik dari tampilan visual, animasi dan ilustrasi menarik bagi target. Solusi sebagai penyediaan informasi yang mudah diakses dengan Pc berbasis windows dan praktis digunakan serta dapat bersaing dalam bidang industri kreatif. Namun pada proses evaluasinya terdapat beberapa komentar dan saran dari para responden maupun ahli, yang diantaranya adanya pengulangan gerak dalam beberapa animasi, juga beberapa tombol tidak berfungsi pada multimedia, disarankan penambahan percakapan antara para tokohnya, dimana suara tidak hanya berupa narasi dari narator saja serta plot animasinya lebih di dramatiskan agar lebih menarik pada alur ceritanya.

Menyusun karya ini dibutuhkan proses yang panjang dan waktu yang cukup lama, karena perupa melakukannya sendiri tanpa adanya tim sebagaimana membuat proyek pada umumnya seperti *game* atau animasi yang membutuhkan *teamwork*. Prosesnya dimulai dari tahap riset, atau pengumpulan data tentang informasi *bully* dan *cyber bully* ke berbagai sumber yang akan dijadikan materi. Dilanjutkan dengan tahap pembuatan *asset* seperti karakter, ilustrasi, *background*, *button*, dan layout yang dilakukan menggunakan software Adobe Photoshop dan Illustrator. Setelah merekam suara dan memilih *backsound*, proses selanjutnya adalah menyatukan dan menganimasikan *asset* tersebut melalui software Adobe After Effect dan Premiere. Kemudian disempurnakan dengan software Adobe Animate CC sebagai pemrograman aplikasi.

B. Saran

1. Bagi Pendidikan

- a. Produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa baik secara mandiri di rumah maupun di sekolah.
- b. Produk multimedia ini diharapkan dapat mensosialisasikan tindakan *cyber bully* dan cara menanggulangnya bagi anak usia 12-15 tahun di sekolah.

2. Bagi Pengguna

- a. Produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa baik secara mandiri di rumah maupun di sekolah.
- b. Produk yang berisikan visual ilustrasi dan animasi diharapkan dapat menjadi inspirasi dalam berkarya multimedia interaktif lebih baik lagi.
- c. Produk multimedia ini diharapkan dapat mensosialisasikan tindakan *cyber bully* dan cara menanggulangnya.

3. Bagi Masyarakat

- a. Lewat produk ini, perupa berharap dapat masyarakat dapat memahami pentingnya sosialisasi *cyber bully* lebih luas lagi yang termasuk jenis, dampak, konsekuensi, serta tips menghadapinya.
- b. Produk yang berisikan visual ilustrasi dan animasi diharapkan dapat menjadi inspirasi dalam berkarya multimedia interaktif lebih baik lagi.

4. Bagi Peneliti

- a. Masih perlu adanya pengembangan media sebagai media interaktif yang lebih menarik lagi pada bidang pembelajaran khususnya pembelajaran *cyber bully*.
- b. Menciptakan produk seperti multimedia interaktif berbasis komputer, lebih baik mengerjakan dengan tim. Banyak hal yang perlu dipersiapkan di dalam produk baik dari cerita, ilustrasi, animasi, pengisi suara, latar suara, edit video, pemrograman hingga kemasan produk yang perlu dikerjakan.
- c. Pada proses penciptaannya agar selalu mencadangkan data berkala guna menghindari kehilangan data secara tak terduga.
- d. Perbanyak inspirasi dan *brainstorming* dengan orang-orang sekitar untuk mengembangkan produk menjadi lebih baik lagi.
- e. Belum adanya materi pencegahan secara spesifik pada produk ini, perupa menyarankan agar mengembangkan produk tentang *cyber bully* yang memuat pencegahan agar tidak terjadinya *bully* atau *cyber bully*.