

BAB V

PENUTUP

A. SIMPULAN

Perancangan story game bertema bullying verbal ini berangkat dari topik besar perundungan verbal di kalangan remaja, yang merupakan masalah serius dengan dampak psikologis mendalam hingga berpotensi menyebabkan trauma berat atau bunuh diri. Situasi ini menimbulkan masalah yang mendalam karena masa remaja merupakan tahap perkembangan penting, di mana masa remaja menjadi masa transisi dari masa anak-anak menuju kedewasaan. Pada masa ini, seseorang sangat rentan dan membutuhkan dukungan lingkungan yang aman untuk membentuk jati diri. Ketika remaja mengalami perundungan, proses perkembangan tersebut bisa terganggu dan menimbulkan dampak jangka panjang dalam kehidupan mereka.

Tujuan perancangan adalah menciptakan *story game* yang mampu menyampaikan pesan edukatif dan membangun kesadaran akan dampak negatif *bullying* verbal, sekaligus mendorong empati dan perilaku positif di kalangan pemain.

Metode yang digunakan adalah *design thinking* yang meliputi tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (dalam konteks ini hanya sampai prototipe). Pendekatan ini memungkinkan proses perancangan yang berpusat pada pengguna, memadukan narasi, visual semi-realis, dan *gameplay* nonlinear untuk menciptakan pengalaman imersif dan interaktif.

Hasil perancangan berupa prototipe *story game* “Kata ≠ Luka” dengan berbagai aset visual, karakter, peta, alur cerita bercabang, dan media pendukung promosi seperti poster, stand karakter, dan merchandise. Gameplay memungkinkan pemain membuat pilihan yang memengaruhi jalannya cerita, memberikan pemahaman mendalam tentang konsekuensi perilaku bullying verbal.

Kebermanfaatan bagi masyarakat terletak pada kemampuannya meningkatkan kesadaran dan empati terhadap korban perundungan, memberikan wawasan cara mengatasi bullying secara bijak, serta menawarkan media edukasi alternatif yang menarik bagi remaja. Bagi dunia akademik, perancangan ini dapat menjadi referensi penelitian di bidang desain komunikasi visual, psikologi, dan pendidikan.

B. SARAN

Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan *story game* bertema *bullying* verbal ini adalah agar prototipe yang telah dibuat dikembangkan menjadi versi penuh dengan penambahan misi, cabang cerita, serta interaksi karakter yang lebih kompleks sehingga pesan edukatif dapat tersampaikan lebih mendalam. Setelah itu, perlu dilakukan uji coba langsung kepada target audiens remaja untuk mengevaluasi efektivitas penyampaian pesan, tingkat keterlibatan, dan pengalaman bermain, yang hasilnya dapat digunakan untuk penyempurnaan *game*.

Kolaborasi dengan psikolog, pendidik, atau lembaga anti-bullying juga sangat dianjurkan guna memastikan materi dalam *game* sesuai dengan pendekatan penanganan bullying yang tepat dan aman. Selain itu, *game* ini sebaiknya

diintegrasikan dengan kampanye sosial di sekolah, media sosial, atau komunitas remaja agar jangkauan pesan edukasi lebih luas. Penambahan fitur edukatif seperti *info pop-up*, *kuis*, atau *mini-games* yang berisi tips dan informasi tentang cara mengatasi bullying juga dapat memperkuat nilai pembelajaran. Terakhir, pemanfaatan media promosi pendukung seperti poster, *merchandise*, dan banner perlu dioptimalkan untuk memperkenalkan *game* secara lebih luas, khususnya di lingkungan sekolah dan komunitas remaja.

