

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Kesimpulan

Perancangan *Webcomic* Tindakan *Cyberbullying* sebagai Media Edukasi untuk Remaja dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) telah dilakukan melalui enam tahapan. Dimulai dari tahapan pengonsepan dengan menentukan tujuan, sasaran pembaca, konsep cerita, konsep gambar, konsep warna, hingga font yang digunakan. Kemudian pada tahapan perancangan atau design terdiri dari sketsa karakter dan penyusunan *storyboard*. Pada tahapan ketiga *material collecting* dengan mengumpulkan aset-aset dan perangkat-perangkat yang dibutuhkan. Kemudian dilakukan perancangan keseluruhan pada tahapan *assembly* yang terdiri dari penyusunan, pewarnaan dan penggabungan balon kata. Selanjutnya pada tahapan pengujian, dimana pengujian dilakukan dengan analisis deskriptif kuantitatif melalui *alpha beta*. Tahapan pengujian *alpha* melalui ahli media dan tahapan pengujian *beta* melalui remaja pengguna *webcomic*. Tahapan selanjutnya adalah pendistribusian, distribusi ini disebarakan pada khalayak banyak melalui platform *webtoon* hingga tanggal 25 Januari 2023, jumlah pembaca mencapai 65 *views*.

Hasil dari pengujian uji validasi ahli media dan respon remaja digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan *webcomic* sebagai media edukasi untuk remaja. Hasil yang diperoleh dari uji validasi ahli media menunjukkan angka 66.2% dengan interpretasi “layak”. Serta uji respon remaja berusia 15-19 tahun mencapai angka 80% dengan interpretasi “setuju”. Berdasarkan hasil pengujian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *webcomic* dengan judul “*Who Am I?*” ini layak digunakan sebagai media edukasi untuk tindakan *cyberbullying* bagi remaja.

#### 5.2 Implikasi

Implikasi dari pelaksanaan penelitian perancangan *webcomic* tindakan *cyberbullying* sebagai media edukasi untuk remaja menghasilkan kesimpulan layak dan baik digunakan sebagai media edukai untuk remaja. Perancangan ini juga dimaksudkan untuk menyampaikan pesan dan memperkenalkan berbagai macam tindakan *cyberbullying*. Perancangan *webcomic* ini juga diharapkan dapat mengurangi tindakan *cyberbullying* di kalangan remaja serta dapat dijadikan

sebagai referensi bagi para penggiat desain untuk merancang media edukasi yang menyenangkan seperti *webcomic* ini.

### 5.3 Rekomendasi

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa *webcomic* yang digunakan sebagai media edukasi tindakan *cyberbullying* untuk remaja. Pada penelitian ini didapatkan beberapa rekomendasi yang dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian sejenis selanjutnya yang diuraikan sebagai berikut:

1. *Webcomic* dapat dikembangkan menjadi media edukasi yang lebih interaktif dengan menambahkan beberapa elemen seperti *audio* contohnya.
2. Cerita dapat dikembangkan dengan kasus *cyberbullying* lainnya, karena jenis tindakan *cyberbullying* cukup beragam serta banyak yang tidak disadari di kalangan remaja.
3. *Webcomic* dapat didistribusikan lebih luas lagi.