

## BAB V. KESIMPULAN

### Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan yang sudah dipaparkan mengenai informasi tentang perilaku *schadenfreude* melalui komik digital, dapat disimpulkan bahwa:

1. Selain untuk keperluan bisnis, pengguna media sosial memiliki kecenderungan untuk menggunakan aplikasi tersebut untuk kegiatan pamer. Dampak positif maupun negatif dari unggahan pengguna media sosial tergantung dari kondisi psikologis dari orang yang melihatnya, bagi sebagian orang kegiatan pamer di media sosial dianggap mengganggu.
2. Keberadaan media sosial mempengaruhi perilaku *schadenfreude* pada seseorang. bagi sebagian pengguna media sosial, umpan balik dari orang-orang di media sosial sangatlah penting dan kepedulian mereka besar akan hal tersebut.
3. Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber Amanda Angela, S.Psi, M.Psi, Psikolog dan dr. Yanti, menyatakan bahwa perilaku *schadenfreude* salah satunya disebabkan oleh tingkat kepercayaan diri seseorang yang rendah.
4. Dari hasil kuesioner, sebanyak 76,1 % responden tidak mengetahui mengenai perilaku *schadenfreude*. Oleh karena itu diperlukan sebuah media untuk menginformasikan mengenai perilaku *schadenfreude* di masyarakat.
5. Dari hasil kuesioner, sebanyak 75% responden senang membaca komik webtoon, dan sebanyak 88,1% responden tertarik untuk membaca komik yang membahas mengenai perilaku *schadenfreude*. Oleh karena itu media yang dipilih dalam perancangan ini adalah komik digital yang akan tersedia pada situs LINE Webtoon. Selain itu terdapat media lain sebagai media pendukung seperti akun media sosial seperti Facebook dan Instagram yang berisi penjelasan mengenai perilaku *schadenfreude*, serta *merchandise* seperti pin, sticker, totebag, *t-shirt*, *mug*, *x-banner*, dan boneka.