

## **BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **V.1 Kesimpulan**

Berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan dan hasil perancangan yang telah disusun dalam laporan ini, dapat disimpulkan bahwa permasalahan utama yang dihadapi dalam merancang media utama ini adalah kurangnya pemahaman masyarakat mengenai perilaku *toxic* dalam bermain *game online*. Hal ini disebabkan oleh banyaknya pilihan opsi yang sederhana yang tersedia. Selain itu, kesadaran masyarakat mengenai pentingnya berperilaku positif saat bermain *game* dan meninggalkan perilaku negatif juga rendah.

Diharapkan bahwa hadirnya media utama berupa video edukasi yang telah dirancang, bersama dengan media pendukung lainnya, akan memiliki dampak yang positif pada masyarakat. Tujuannya adalah agar masyarakat menjadi lebih bijak dalam bermain *game online* di masa mendatang. Dengan demikian, diharapkan perilaku *toxic* dalam bermain *game online* dapat berkurang secara signifikan.

### **V.2 Saran**

Dalam merancang media utama yang berkaitan dengan edukasi dan persuasi untuk menghentikan perilaku *toxic* dalam bermain *game online*, perancang telah mengenali adanya kelemahan pada beberapa aspek. Untuk perancangan berikutnya, diharapkan akan ada peningkatan signifikan serta penyempurnaan pada berbagai elemen. Perlu adanya tambahan data yang lebih mendalam dan terperinci guna menguatkan pesan yang disampaikan. Selain itu, dalam perancangan berikutnya, terdapat peluang untuk memperluas cakupan melalui penggunaan media lain selain video, sebagai upaya untuk masa depan yang lebih baik.