

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Perancangan informasi mengenai *playing victim* melalui media film pendek merupakan suatu bentuk penyelesaian masalah terkait pengetahuan *playing victim* dalam psikologi dan cara menyikapi perilaku *playing victim*. Media film pendek merupakan bentuk solusi perancangan. Dalam hal ini, media film pendek hadir sebagai sumber informasi yang dapat membantu masyarakat umum dan khalayak untuk lebih memahami tentang *playing victim*. Perancangan menggunakan pendekatan elemen utama visual berupa film pendek bergenre drama yang dibuat sedramatis mungkin dengan memperlihatkan pemeran pelaku *playing victim* dan juga korbannya, dengan menggunakan adegan, dialog, narasi, instrumen, dan musik. Pendekatan tersebut dikombinasikan dengan rancangan yang mudah dipahami oleh audiens. Dengan demikian, masyarakat umum dan khalayak yang mungkin sedang menjadi korban dari perilaku *playing victim*, yang sudah pernah mengalami, ataupun mungkin suatu saat nanti mengalami dapat memiliki sumber informasi yang cukup *detail* serta dapat menjawab rasa kebingungannya dalam menghadapi perilaku *playing victim*. Selain itu, perancangan bermanfaat untuk menginformasikan kepada masyarakat umum tentang pelaku *playing victim* dari perspektif korban. Masyarakat umum diharapkan dapat memiliki kesiapan dan wawasan dalam mengatasi pelaku *playing victim* dengan adanya media film pendek.

V.2 Saran

Perancangan informasi mengenai *playing victim* secara khusus dapat terbilang minim di Indonesia. Kasus *playing victim* sendiri merupakan kasus yang sering terjadi dan memang terbilang cukup diabaikan karena dianggap hanya sebagai sifat buruk yang tidak dapat diubah. Padahal jika ditelusuri lebih dalam, seseorang yang sering melakukan *playing victim* ini memungkinkan adanya gangguan kejiwaan dalam dirinya. Sebagian besar korban membutuhkan media yang lebih beragam serta mudah diakses dan dijumpai untuk memperkaya wawasannya. Oleh karenanya, saran untuk perancangan selanjutnya adalah dengan memperluas khasanah media yang ditujukan bagi

masyarakat umum yang belum mengetahui *playing victim* secara keseluruhan. Misalnya, dengan membuat media ilustrasi, aplikasi, situs, atau media interaktif yang membahas tentang *playing victim*. Selain itu, pembahasan perancangan informasi *playing victim* melalui media film pendek berfokus utama pada korban. Fokus pembahasan dapat diperluas misalnya dengan menunjukkan dari perspektif pelaku, misalnya kehidupan lingkungannya yang menyebabkan seseorang menjadi *playing victim*, atau faktor lainnya. Dengan demikian perancangan dapat mengedukasi dari dua sisi, yaitu sisi korban dan sisi pelaku.