

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Cyberbullying menjadi masalah sosial yang semakin mendesak, terutama di kalangan remaja SMA. Permasalahan ini berakar dari tingginya penggunaan media sosial oleh remaja yang sering kali kurang disertai dengan pemahaman tentang etika berkomunikasi digital. Dampak negatif yang ditimbulkan berupa gangguan psikologis seperti kecemasan, depresi, dan hilangnya rasa percaya diri semakin meresahkan. Data dari wawancara dengan guru Bimbingan Konseling dan kuisioner kepada siswa SMA di Jakarta mengungkapkan bahwa meskipun sebagian besar siswa sadar akan bahaya *Cyberbullying*, mereka masih kurang terlibat dalam kampanye pencegahan dan tidak memiliki pemahaman mendalam tentang etika komunikasi online.

Sebagai upaya untuk mengatasi masalah tersebut, media *motion graphic* dipilih sebagai sarana kampanye sosial yang tepat. Video *motion graphic* memiliki daya tarik visual yang kuat, memungkinkan pesan untuk disampaikan secara singkat, emosional, dan mudah dipahami oleh remaja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video *motion graphic* lebih efektif dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa dibandingkan dengan metode penyuluhan konvensional, seperti ceramah atau penyuluhan verbal. Video ini dapat mengajak remaja untuk lebih berhati-hati dalam bertindak di dunia maya, serta mendorong mereka untuk berpikir sebelum mengetik.

Dari perancangan video *motion graphic* yang berjudul "Pikir Sebelum Mengetik", dapat disimpulkan bahwa pendekatan visual yang komunikatif dan berbasis narasi emosional memiliki potensi besar untuk

menyampaikan pesan pencegahan *Cyberbullying*. Kampanye ini diharapkan dapat memperkuat pemahaman dan kesadaran remaja terhadap dampak buruk *Cyberbullying* dan mendorong perubahan perilaku mereka dalam berinteraksi di media sosial. Dengan durasi singkat, konten yang mudah dibagikan, dan gaya visual yang menarik, video ini memiliki peluang besar untuk diterima dengan baik di kalangan audiens remaja, terutama melalui platform digital yang populer seperti Instagram dan TikTok.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan video *motion graphic* ini, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan lebih lanjut dalam mengatasi masalah *Cyberbullying* di kalangan remaja:

1. Peningkatan edukasi berkelanjutan, perlu ada upaya lebih lanjut untuk meningkatkan literasi digital di kalangan remaja, khususnya terkait dengan etika komunikasi di dunia maya. Sekolah dapat mengadakan sesi edukasi secara rutin, menggunakan media visual yang interaktif untuk menjaga perhatian dan mengurangi kebosanan pada siswa.
2. Kolaborasi dengan platform digital, mengingat tingginya keterlibatan remaja di platform digital seperti Instagram dan TikTok, kampanye anti-*Cyberbullying* bisa lebih diperluas dengan kolaborasi langsung dengan platform tersebut. Misalnya, melibatkan influencer atau pengguna populer dalam penyebaran pesan.
3. Peningkatan partisipasi audiens, kampanye visual bisa lebih interaktif, dengan mengajak remaja untuk berpartisipasi langsung, misalnya dengan membuat konten mereka sendiri, seperti poster atau video pendek yang menggambarkan cara mereka menangani *Cyberbullying*.
4. Evaluasi dampak kampanye, penting untuk melakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas kampanye yang dilakukan. Penelitian lebih lanjut bisa melibatkan feedback dari audiens yang telah menyaksikan kampanye untuk mengetahui apakah pesan tersebut benar-benar mengubah sikap dan perilaku mereka dalam berinteraksi di dunia maya.

Dengan memperhatikan saran-saran tersebut, diharapkan kampanye pencegahan *Cyberbullying* melalui media *motion graphic* dapat semakin diperkuat dan memberikan dampak yang lebih luas bagi remaja di masa depan.

