

## **BAB VII**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **7.1 Kesimpulan**

Angka cyberbullying di Indonesia masih sangat banyak dan korban rata-rata adalah para remaja. Remaja merupakan fase yang tepat untuk mendapatkan edukasi Anti Cyberbullying melalui edukasi explainer untuk melakukan *aware* kalau perilaku cyberbullying itu tidak baik dan perilaku tersebut dapat merenggut nyawa korban jika sudah sangat parah.

Pada Perancangan Video Explainer 3D Edukasi Anti Cyberbullying Untuk Kalangan Remaja ini, penulis mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru yang tidak dapat di peroleh di kesempatan lain. Seperti menjadi lebih tahu berbagai macam dari cyberbullying, korban cyberbullying di Indonesia, masih tingginya angka cyberbullying pada remaja Indonesia, bahkan mendapatkan kesempatan untuk mewawancarai para ahli di bidang tersebut. Perancangan ini dilalui berbagai macam proses, kajian data, membaca literatur, hingga munculah solusi kreatif yang dibuat oleh penulis. Dari semua kumplan data tersebut muncullah sebuah solusi kreatif berupa Video Explainer 3D Edukasi Anti Cyberbullying untuk mengedukasi banyaknya macam cyberbullying dan bagaimana cara mencegah tindakan tersebut.

#### **7.2 Saran**

Perancangan ini masih memiliki banyak kekurangan dan berbagai macam celah, dari segi penyampaian informasi, visual, dan sebagainya. Meskipun demikian, penulis berharap bahwa laporan yang telah disusun dengan cara ini dapat mencakup semua aspek yang diperlukan untuk merancang video explainer 3d sebagai Tugas Akhir. Perancangan ini masih memerlukan kritik dan saran yang dapat menyempurnakan dan nantinya dapat dikembangkan untuk membuat perancangan yang lebih baik di lain kesempatan. Penulis berharap agar tugas akhir ini dapat bermanfaat untuk orang-orang yang membutuhkan rangkaian informasi didalamnya, khususnya para remaja.