



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Remaja dengan lingkup usia 15-19 tahun sebagai generasi muda sebagai penerus bangsa memiliki kewajiban untuk mengisi kemerdekaan yang telah diperjuangkan oleh para pahlawan. Selain itu, generasi muda juga perlu memahami sejarah bangsanya sendiri agar lebih memiliki kepekaan terhadap masalah yang sedang dihadapi bangsanya. Dengan memahami permasalahan yang ada di masa lalu, maka generasi muda dapat menganalisa solusi penyelesaian dari masalah yang lalu untuk penerapannya pada permasalahan yang akan dihadapi ke depannya. Dengan demikian, generasi muda perlu meningkatkan minatnya terhadap sejarah Indonesia sebagai langkah awal dalam memahami sejarah itu sendiri.

Dalam upaya untuk meningkatkan minat remaja terhadap sejarah, penulis merancang komik interaktif khususnya pada bagian *environment* yang mengadaptasi peristiwa proklamasi dengan menggunakan media digital sebagai sebuah media yang baru. Proklamasi dipilih karena Proklamasi merupakan salah satu tonggak sejarah penting dalam perjalanan sejarah Indonesia. Dengan Proklamasi, Indonesia dapat menyatakan kemerdekaannya dan terlepas dari penjajahan.

Dalam perancangan *environment* YOGASWARA ini, penulis telah melakukan berbagai tahapan dan riset. Riset dilakukan dengan mengumpulkan data yang berhubungan dengan topik dan pembatasan perancangan. Pengumpulan data melalui observasi non-partisipatif, wawancara, *focus group discussion*, dan studi

referensi. Data tersebut kemudian menjadi landasan penulis dalam melakukan perancangan.

Dengan data-data yang dimiliki, penulis lalu menentukan ide dan konsep perancangan YOGASWARA. Ide perancangan ialah menggabungkan teknologi digital dengan media baca yang kemudian membentuk konsep perancangan yaitu *engaging* pembaca terhadap peristiwa sejarah melalui *media sequential narrative storytelling* interaktif yang menjadi acuan dalam perancangan YOGASWARA. Dalam tahap penentuan ide melalui *mindmapping*, penulis menemukan 2 *keyword* perancangan, emosional dan historikal. Dari tahap ide, ditemukan 2 kata kunci yaitu emosional dan historikal. Emosional sebagai pencapaian perancangan YOGASWARA. Dengan penggunaan komik interaktif, pembaca dapat lebih fokus dan memiliki waktu untuk mengolah informasi yang tersedia pada tiap adegan. Historikal sebagai tema cerita dari YOGASWARA. Dengan penggunaan komik interaktif, pembaca dapat menangkap adegan peristiwa sesuai dengan *timeline* yang ingin disampaikan lebih runtut.

Untuk mendapatkan hasil yang optimal dan mencapai tujuan dari perancangan, penulis melakukan *user test* sejumlah dua kali. Dengan *user test* sebagai sarana untuk menemukan kekurangan dari perancangan dan melakukan penyempurnaan perancangan. Dari hasil tes tersebut, perancangan *environment* dinilai sudah mampu mendukung dan menjadi peran penting dalam mencapai tujuan perancangan YOGASWARA. YOGASWARA diharapkan dapat menjadi sebuah perancangan yang mampu meningkatkan minat remaja terhadap sejarah Indonesia, khususnya peristiwa proklamasi.

5.2. Saran

Perancangan komik interaktif dengan judul YOGASWARA ini masih memiliki banyak ruang rumpang yang masih dapat dikembangkan. Untuk itu penulis menyarankan sekiranya penelitian dan perancangan ini dilanjutkan, maka dapat ditambahkan fitur-fitur lain dan meningkatkan UI/UX yang dimiliki pada perancangan YOGASWARA. Tidak hanya itu, juga menambah kisah pada perancangan yang dapat diubah sudut pandangnya berdasar karakter yang diinginkan. Fitur tersebut dapat dirancang sehingga dapat mengubah alur cerita dengan tetap memberikan informasi actual terhadap peristiwa yang benar terjadi. Dan berikan fitur *zoom* dikarenakan kecilnya ukuran layar untuk membaca perancangan YOGASWARA.

Saran penulis dalam perancangan *environment* ialah untuk menetapkan konsistensi *art style* yang digunakan dari awal perancangan hingga akhir, tidak lupa untuk juga menetapkan konsistensi tingkat kedetailan yang dimiliki. Pertahankan *art style* dan kedetailan agar visualisasi dalam seluruh perancangan imbang dan tidak mencolok di beberapa aspek. Selain itu, untuk mencapai kedinamisan yang lebih tinggi, gunakan perspektif yang lebih beragam dalam perancangannya, seperti *bird eye* atau *frog eye*, juga gunakan lebih banyak efek visual seperti motion blur atau garis. Panel yang digunakan juga perlu dimodifikasi sehingga tidak hanya berbentuk persegi panjang atau kotak, namun juga trapesium ataupun belah ketupat dengan objek atau subjek yang mencuat dari panel sehingga penggunaan panel lebih dinamis dan tidak terlihat kaku.

Saran lainnya adalah untuk mengetahui batasan kemampuan individu sehingga perancangan yang dibuat tidak membebani siapa pun. Informasi baru dapat terus masuk dan saling kontras satu sama lain, karenanya lakukan pengumpulan data dengan informasi yang dapat dipercaya dan divalidasi sehingga alur cerita tidak mudah berubah. Terus miliki rasa percaya atas perancangan yang dibuat, dan mencurahkan segala yang dimiliki untuk menghasilkan perancangan terbaik yang dapat dibuat.