



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Dengan industri *game* yang terus berkembang baik di dalam maupun di luar negeri, suatu solusi masalah dapat berupa gamifikasi. Salah satu cara menambah minat baca dengan gamifikasi adalah melalui *gamebook*. Dulu buku-buku permainan seperti *Goosebumps* ini sangat terkenal dan disukai anak muda hingga berhenti diterbitkan. Sehingga pada era ini selain ingin mengembalikan minat baca, penulis juga ingin kembali mempopulerkan *gamebook* sebagai suatu bentuk *game* dalam media cetak. Penulis melakukan perancangan dari segi cerita, interaktivitas, dan visualisasi untuk mewujudkan tujuan tersebut. Penulis juga menuangkan konsep cerita fantasi dan pesan yang ingin disampaikan pada *gamebook* ini. Dengan ilustrasi, pembaca menjadi lebih tidak mudah bosan dan lebih mudah mengerti teks yang ada.

Melalui perancangan tugas akhir ini, penulis mengetahui lebih banyak tentang desain buku, interaktivitas suatu *gamebook*, perancangan cerita, dan pengaplikasian elemen-elemen nusantara dalam bentuk fantasi pada konsep, setting, desain karakter, plot, dan ilustrasi. Dengan perancangan *gamebook* ini, diharapkan pembaca terutama yang berusia 17-25 tahun mengalami peningkatan minat membaca, mendapatkan pesan moral berupa “toleransi”, serta menambah apresiasi terhadap budaya nusantara.

5.2. Saran

Saran yang dapat diberikan penulis dalam merancang suatu *gamebook* berilustrasi adalah:

1. Banyak-banyaklah membaca; baik buku novel, dongeng, maupun teori-teori lainnya untuk menambah wawasan dan memperkuat konsep perancangan. Selain itu, pengetahuan tentang fenomena dan media populer juga penting untuk dapat mengetahui target market dengan baik dan memberi suatu karya makna yang lebih mendalam.
2. Banyak membaca buku interaktif, *gamebook*, serta *game* dalam segala bentuk sebagai referensi interaktivitas dan *gameplay*.
3. Manajemen waktu dan energi karena merancang *gamebook* perlu memperhatikan aspek cerita, interaktivitas, dan visualisasi. Ketiga aspek tersebut harus berkesinambungan dan dirancang dengan level detail yang sama agar memberi *experience* yang maksimal.
4. Mengerti teori yang diperoleh dengan seksama, membuat rancangan *wireframe*, serta memperkaya referensi

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA