



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

Hoaks adalah isu yang penting untuk yang dapat memengaruhi masyarakat dan perlu edukasi. Salah satu cara untuk mengedukasi anti hoaks adalah melalui media komik digital interaktif. Proses pembuatan komik digital interaktif berbeda dengan proses membuat komik cetak. Dimana komik digital interaktif beresolusi 72 pixel dengan warna RGB, sementara komik cetak 300px dengan warna CMYK. Penulis merujuk pada teori-teori komik pada dasarnya, ilmu dasar visual desain, serta komik digital interaktif agar dapat merancang komik digital interaktif yang dapat menyampaikan pesan pada target audiens.

Pada awal proses perancangan visual komik digital interaktif, perlu mengingat bahwa komik ini bersifat digital. Memang pada saat proses membuat konsep, terlihat sama pada komik umumnya. Dalam proses perancangan, perlu memerhatikan warna, yaitu RGB. Perlu diperhatikan *layout* pada komik, karena berupa aplikasi untuk *smartphone* yang layarnya tidak sebesar komik cetak pada umumnya. Perlu diingat bahwa ada unsur lain seperti animasi, interaksi, dan pilihan, untuk mendukung komik. Penting untuk memerhatikan tampilan ukuran gambar untuk aplikasi, agar tidak memberatkan pengguna *smartphone*. Pentingnya komunikasi dalam tim untuk menciptakan aset visual dalam komik digital interaktif. Untuk mengetahui hal tersebut, penulis dan tim juga melakukan testplay kepada target pengguna.

Dari hasil testplay, mayoritas pengguna mengatakan bahwa komik digital interaktif efektif sebagai media untuk pembelajaran hoaks. Hal ini terlihat dari jawaban para pengguna yang mengatakan bahwa pengetahuannya mengenai hoaks bertambah setelah membaca komik ini. Perpaduan ilustrasi komik untuk *sprite* animasi menarik perhatian para pengguna. Walaupun penggunaan karakter hewan terasa aneh bagi pengguna, tapi mereka masih dapat menerima. Penulis menyimpulkan bahwa komik digital interaktif dapat menjadi media alternatif untuk edukasi hoaks.

5.2. Saran

Berikut adalah beberapa saran berdasarkan pengalaman penulis, yang dapat dibagikan kepada orang lain yang ingin mengerjakan karya serupa:

1. Sebelum merancang komik, khususnya komik digital interaktif. Kuasai dahulu teori dasar mengenai desain komunikasi visual dan elemen-elemen komik.
2. Perlunya observasi secara kritis berbagai karya yang berhubungan dengan topik, dalam membuat komik interaktif.
3. Penting untuk melatih kemampuan menggambar dalam hal kecepatan dan kualitas, komik agar cepat terselesaikan dengan kualitas yang stabil.
4. Pentingnya komunikasi antar komikus dengan UI dan UX *designer* dalam merencanakan bagian-bagian komik yang interaktif, agar dapat menggambar aset tertentu secara terpisah.
5. Pentingnya komitmen dan kemampuan mengatur waktu mengingat Tugas Akhir ini berbeda dengan tugas-tugas pada umumnya.