



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

Perancangan *gamebook* “*Metamorphosis*” dilakukan dengan niat untuk menyadarkan pentingnya harga diri atau *self-esteem* karena adanya krisis kepercayaan diri yang ditemukan pada remaja. Untuk meneliti topik ini, penulis melakukan riset dan pengambilan data sedalam – dalamnya agar dapat mengimplementasikannya dalam karya akhir dengan baik. Riset tersebut terdiri dari ilmu tentang istilah tersebut, asal – usul, sebab, pengaruh dan cara penanganannya. Segala hal ini menjadi sebuah elemen penting dalam semua karakter dan cerita dalam *gamebook* ini.

Dalam merancang buku, penulis menentukan dahulu konten buku sebelum memutuskan pendekatannya. Setelah memutuskan pendekatannya secara dokumentasi, analisis, ekspresi ataupun konseptual, komponen buku dapat ditentukan. Komponen dalam buku mencerminkan kontennya. Maka karena itu, pemilihan *layout*, *grid* dan tipografi penting dalam perancangan buku.

Dalam merancang tokoh, penulis menentukan *archetype* setiap karakter sebelum mengembangkannya secara tridimensional yaitu fisiologi, psikologi dan sosiologi. Dari segi tridimensional seorang karakter, pembentukan secara visual dapat dikembangkan. Teori bentuk dan warna akan membantu untuk mendefinisikan visual seorang karakter yang selaras dengan aspek tridimensionalnya.

Dalam mengembangkan *gamebook* tentang *self-esteem*, penulis banyak meninjau kembali hasil riset tentang harga diri yang telah dilakukan untuk membesut *gamebook* secara keseluruhan. Selain dari segi cerita, topik ini dapat disinggung dari segi interaktivitas *gamebook*. Contohnya dengan cara memberi sistem poin dimana semakin poin yang seorang *user* kumpulkan, semakin tinggi *self-esteem* yang dia miliki dan ini akan mempengaruhi akhir cerita yang dia akan dapat. *Puzzle* atau *minigames* yang menentukan jika pembaca berhasil dalam meningkatkan *self-esteem* karakter dalam cerita juga menjadi salah satu cara ampuh untuk mengintegrasikan topik ini dengan interaktivitas *gamebook*.

5.2. Saran

Berdasarkan pengalaman penulis dalam melakukan penelitian ini, penulis mempunyai beberapa saran yang dapat diberikan kepada penulis lain yang melakukan penelitian serupa yaitu:

1. Banyak membaca buku *gamebook*, novel ataupun buku teori untuk menambah wawasan untuk merancang karya tersebut.
2. Riset target pembaca dengan rinci hingga mencakup ciri – ciri tridimensional dan tingkat ekonominya untuk merancang tokoh yang sesuai untuk target.
3. Konten *gamebook* dari segi cerita dan pilihan percabangannya dapat mempengaruhi minat baca *user* yang mempunyai *low self-esteem*.
4. Referensi dalam merancang *gamebook* tidak hanya terpatok dengan buku *gamebook* itu sendiri, namun dapat ditemukan dari *game* lainnya.

Contohnya *game* yang mempunyai banyak *puzzle* atau *branching paths* seperti seri “Professor Layton” atau seri “Ace Attorney”.

5. Mengelola waktu adalah salah satu hal yang paling penting dalam merancang *gamebook*. Karena perancangan ini tidak hanya menghimbau untuk merancang tokoh, tetapi juga cerita dan interaktivitas yang baik.
6. Perancangan tokoh, cerita dan interaktivitas yang baik harus diseimbangkan agar pengalaman *gamebook* menjadi maksimal. Yang dimaksud dengan diseimbangkan adalah untuk merancang semua elemen *gamebook* dengan baik sehingga tidak berat pada satu sisi saja.
7. Dalam mengilustrasikan tokoh dalam *gamebook*, visual yang dipilih harus dapat membantu menggambar apa yang sedang terjadi dalam titik cerita tertentu.
8. Dalam membuat pilihan yang dapat membedakan pengalaman membaca *gamebook*, usahakan pilihan tersebut tidak mempunyai jawaban yang mudah ditebak agar memberi sarana eksplorasi yang lebih kuat.
9. *Puzzles* atau *minigames* yang ditaruh dalam *gamebook* harus disesuaikan dengan target pembaca agar tidak terlalu mudah atau terlalu susah sehingga menghilangkan minat membaca.