



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

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Komik interaktif “YOGASWARA” adalah sebuah komik interaktif yang memiliki konsep historikal dengan berdasarkan pada sesuatu yang telah terjadi. Komik ini digunakan dengan upaya untuk meningkatkan minat anak muda terhadap sejarah Indonesia. Cerita yang digunakan dalam komik ini berupa detik-detik Proklamasi karena Proklamasi merupakan titik puncak perjalanan dalam kelahiran sebuah negara yaitu Indonesia yang terbebas dari penjajahan.

Dengan demikian, maka dibutuhkanlah proses penelitian dan pengumpulan data dari sumber yang banyak dan terpercaya untuk dapat mempelajari dan memahami kontennya sebelum diimplementasikan ke dalam sebuah perancangan. Data yang diambil berasal dari observasi Museum Naskah Proklamasi, literatur dari artikel, studi data dari komik sejarah “*Peristiwa Sekitar Proklamasi*”, wawancara pak Jaka Perbawa selaku kurator Museum Naskah Proklamasi, wawancara ibu Kandace Iriani selaku *guide* Museum Naskah Proklamasi, pak Rudy Novian selaku ketua *guide* Monas, Wilson Tjandra dan Azizah Assattari selaku desainer karakter. Data yang diambil akan dijadikan patokan dalam perancangan komik ini.

Dalam perancangan karakter sejarah, hal pertama yang dilakukan adalah menentukan siapa karakter penting dan siapa karakter pendukung. Dalam komik interaktif ini, karakter penting terdiri atas Ir. Soekarno, Mohammad Hatta, Achmad Soebardjo, Fatmawati Soekarno, Soekarni, dan Tadashi Maeda serta karakter pendukung berupa rakyat Indonesia, pasukan Jepang, dan pasukan Belanda.

Karakter penting yang sudah ditentukan akan diriset lagi untuk pembuatan tridimensional yang akan menjadi dasar dalam pembuatan visual masing-masing karakter.

Gaya visual yang disederhanakan seperti semi realis akan lebih efektif untuk storytelling dikarenakan dapat memberi cara pandang yang baru melalui media apapun disertai dengan penggunaan teknik *tenebrism* yang memberikan efek dramatis pada karakter. Pembuatan karakter membutuhkan referensi visual karakter aslinya dan bentuk dasar yang sesuai dengan tridimensional yang telah diriset yang dapat menampilkan sifat, fisik, serta sosial.

Untuk mendapatkan hasil yang diharapkan oleh penulis, penulis beserta rekan melakukan *user test* sebanyak dua kali guna untuk mengetahui kekurangan dari perancangan karakter dan melakukan revisi untuk menyempurnakannya lebih lanjut. Dari hasil yang didapatkan, pembaca menyatakan bahwa komik interaktif “YOGASWARA” sangat menarik dan mereka tertarik untuk membaca lebih lanjut komik ini serta menjadi lebih berminat untuk mengenal sejarah Indonesia setelah membaca komik ini. Perancangan karakter sudah dapat diidentifikasi sebagai yang penulis harapkan namun belum maksimal kepada karakter Jepang seperti Maeda karena kekurangan beberapa aspek dan yang terakhir penggunaan teks dialog, karakterisasi, dan interaktifitas pada karakter sudah optimal.

5.2 Saran

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melaksanakan penelitian ini, tentunya masih ada kekurangan yang dapat dicegah untuk kedepannya. Berikut

adalah saran yang dapat diberikan oleh penulis kepada pembaca maupun penulis lain yang mengerjakan perancangan yang serupa.

1. Sebelum melakukan wawancara ahli, pelajari dulu sampai mendalam topik yang ingin ditanyakan sehingga dapat menghindari pertanyaan yang sudah sering ditanyakan atau yang sudah umum.
2. Merancang karakter sejarah membutuhkan riset yang cukup dalam mengenai tridimensional karakter sehingga dapat memahami karakteristik seperti apa yang dapat dijadikan sebagai keunikan dari masing-masing karakter.
3. Penggunaan gaya visual semi realis perlu dipertimbangkan lagi dengan masalah waktu pengerjaan, karena gaya visual tersebut membutuhkan waktu pengerjaan yang cukup lama.
4. Implementasikan bermacam-macam interaktivitas maupun animasi dan musik dalam komik sehingga anak muda lebih berminat membaca.
5. Lakukan kuesioner atau FGD kepada target mengenai cerita yang ingin disampaikan dalam komik agar perancangan dapat berjalan lancar dan berhasil.
6. Riset lebih banyak mengenai pembentukan wajah dan tubuh karakter sesuai dengan tempat asalnya dan referensi visual yang banyak seperti pakaian, atribut maupun wajah sehingga dapat merancang karakter yang menarik.