



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 *game book* “Climathya” diawali dengan topik tema yang membahas tentang empati yang artinya merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain. Alasan utama topik empati dijadikan tema adalah karena rasa ketidakpedulian seseorang dengan situasi penderitaan yang dialami orang lain dan lebih mementingkan ego mereka sendiri. Penulis melakukan riset dan pengumpulan data dengan target sasarannya adalah remaja berumur 14 - 25 tahun. Hasil riset yang terkumpul terdiri dari sebab akibat, pengaruh dan cara penanganannya. Dan dari hasil tersebut, diimplementasikan ke dalam bentuk *gamebook* berupa cerita, karakter dan interaksi.

Penulis merancang *setting* dan *worldbuilding* untuk menentukan situasi cerita. Setelah itu penulis menggunakan *archetype* untuk diterapkan ke Anra, dan tokoh sampingan, lalu dikembangkan lebih dalam lagi dengan tridimensional diantaranya yaitu fisiologi, psikologi, dan sosiologi. Bentuk visual karakter dapat diperkuat dengan memberikan warna dan bentuk yang disesuaikan dengan tridimensional yang sudah ditentukan.

Dalam merancang *gamebook*, penulis menentukan isi konten yang akan dimasukkan. Konten tersebut berupa cerita dan ilustrasi yang sudah direncanakan. Sebelum memasukkan konten tersebut ke dalam *gamebook*, penulis melakukan pemilihan pada tipografi yang akan digunakan pada tulisan cerita, dan penerapan *layout* dan *grid* untuk peletakan tulisan dan ilustrasi.

Dapat disimpulkan secara keseluruhan setelah penulis menjalani proses penelitian, membaca sumber-sumber yang menyangkut pembuatan karya dengan empati, penulis menemukan satu permasalahan besar yaitu empati tidak dapat diukur dengan semudah itu. Hal tersebut dikarenakan empati pada manusia tidak dapat diukur hanya melalui satu kegiatan dan untuk proses pengukurannya pun harus melalui tahap yang lebih rumit lagi dan penulis tidak mampu mencakup sampai ke area itu. Selain itu, tema empati yang penulis ambil merupakan tema topik yang terlalu luas sehingga penulis mengalami kesulitan untuk menerapkannya kedalam karya dan laporan. Maka dari itu untuk kedepannya penulis akan menyederhanakannya ke topik yang lebih mendekati dengan yang dirancang, seperti salah satunya yaitu empati yang menyangkut kepedulian.

5.2. Saran

1. Ketika menentukan tema topik yang nantinya akan digunakan ke laporan dan karya, di usahakan topik yang dipilih tidak terlalu luas dan cari ke yang lebih mendekati supaya apa yang dibahas di laporan dan yang digunakan pada karya pas atau sesuai.
2. Banyak membaca cerita novel untuk mendalami pemahaman cara setiap penulis membuat alur dan plot pada cerita yang berbeda. Membaca *gamebook* untuk memahami cara kerja mainnya. Karena setiap *gamebook* memiliki cara main yang bervariasi.
3. Utamakan perancangan cerita yang seperti apa terlebih dahulu dan disesuaikan dengan tema yang sudah ditentukan juga, setelah itu baru fokus ke perancangan

karakter dari Anra, tokoh sampingan yang menemani Anra jika ada dan tokoh-tokoh lain yang bersangkutan.

4. Manfaatkan banyak referensi dari *gamebook* yang sudah ada seperti *goosebump*, *choose your adventure*, dan lain-lain.
5. Dalam membuat interaktivitas berupa bentuk opsi atau pilihan, usahakan dibuat untuk tidak mudah ditebak oleh pembaca. Misalnya terdapat dua pilihan, “tolong dia” dan “jangan tolong dia”, sekilas pasti pembaca akan memilih “tolong dia” karena sudah pasti opsi yang aman. Tapi jika memang terpaksa, dibuatlah sebagai jebakan. Misalnya setelah memilih opsi “tolong dia”, ternyata pembaca diarahkan ke jalan cerita yang cukup panjang dan berujung mendapatkan *bad ending* sehingga pembaca tidak menduga akan hal itu.
6. Jika menambahkan fitur *puzzle* dan *minigames* pada *gamebook* harus menyesuaikan dengan target pembaca dan juga kemampuan penulis sendiri dalam membuat fitur tersebut.