



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

Sebagai tempat wisata, TMII mengalami penurunan pengunjung dalam kurun waktu dua tahun terakhir, dan hal tersebut memprihatinkan. Agar TMII mendapatkan kembali pengunjungnya, penulis ingin memunculkan salah satu faktor yang dapat memotivasi pengunjung untuk dapat terjadinya *revisit intention*. *Revisit intention* adalah sebuah keinginan yang muncul dari individu yang melakukan kunjungan ke sebuah tempat wisata, untuk kembali mengunjungi tempat wisata itu kembali. Salah satu faktor yang dapat memotivasi terjadinya hal itu adalah nostalgia. Nostalgia adalah perasaan sentimental yang mengacu pada kejadian personal yang terjadi di masa lalu. Dari data kuisisioner yang dibagikan oleh penulis, target audiens dengan usia 22 hingga 25, yang pernah mengunjungi TMII, gemar membaca dan bermain *game*. Maka dari itu, penulis memilih *visual novel* sebagai media interaktif yang akan memicu perasaan nostalgia. *Visual novel* merupakan salah satu bentuk dari media interaktif yang dapat digunakan sebagai media informasi atau cerita yang lebih menarik karena terdiri dari sebuah cerita (novel) dan gambar (visual). *Revisit intention* adalah salah satu fenomena penting dalam turisme (Wang, 2004). Banyak turis yang mengunjungi suatu tempat wisata merupakan mereka yang mengunjungi kembali tempat tersebut.

Proses perancangan penulis diawali dengan *brainstorming* lalu menuliskannya untuk menetapkan hal-hal yang harus disusun dan digambar.

Setelah tahu apa yang harus dibuat, penulis membuat *flowchart* dari *game* kemudian lanjut menyusun cerita untuk *visual novel*. Waktu yang dihabiskan untuk menyusun cerita sangatlah panjang dan terjadi perubahan juga sebelum dan sesudah *prototype* karena harus menyesuaikan target audiens dan dapat mencapai tujuan. Perancangan karakter dan bentuk visual dari karakter dibentuk seiring cerita dibuat. Cerita yang telah disusun lalu dimasukkan kedalam *software* beserta dengan aset-aset berupa GUI, *sprite* karakter, lagu dan suara karakter. Semua aset disusun sedemikian rupa dalam *software* dengan petunjuk dari *flowchart* yang sudah dibuat di awal.

Visual novel ini telah menjalankan tes sebanyak dua kali yaitu dalam *alpha test* dan *beta test*. Hasil kuisisioner dari *alpha test* mempointkan beberapa kekurangan dari *game* dalam berbagai sisi, seperti aset visual yang kurang besar ukurannya, lagu yang suaranya terlalu kencang, dan cerita yang belum dapat menimbulkan rasa untuk mengunjungi TMII kembali. Saran dan penilaian dari kuisisioner di olah kembali dan penulis menentukan bagian yang perlu mendapat perbaikan paling banyak terlebih dahulu. Dalam kasus ini, penulis memfokuskan pada perbaikan dari cerita. Setelah melakukan perbaikan pada aset-aset lainnya, dilakukan *beta test*. Hasil dari *beta test* menunjukkan nilai yang lebih baik. Meskipun demikian, dapat dilakukan perbaikan lebih detail.

5.2. Saran

Penulis berharap penulis dapat lebih banyak melakukan studi terlebih dahulu mengenai target audiens yang dipilih oleh penulis untuk merancang *visual novel*.

Studi lebih lanjut mengenai audiens dapat mempengaruhi proses perancangan cerita yang lebih baik serta visual yang ingin disampaikan.

Bagi para peneliti yang kedepannya akan merancang *visual novel* diharapkan dapat lebih menggubris dan fokus terhadap bagian cerita terlebih dahulu karena hal tersebut merupakan dasar yang berperan sangat penting dalam menuntun para *user* dan merupakan alat penting yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau maksud tujuan dibuatnya *visual novel* itu sendiri, dalam hal ini *revisit intention*. Banyak data yang harus dikumpulkan agar bisa menentukan fokus perancangan. *Time management* pun berperan penting agar terjadinya kelancaran dalam menyelesaikan tugas akhir ini dengan tepat waktu. Memperbanyak bacaan terkait apa yang dibahas, baik mengenai lokasi dan teori yang akan digunakan akan sangat membantu penyusunan laporan.