

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Pakaian adat Indonesia adalah pakaian resmi khas daerah yang menjadikannya sebagai salah satu warisan dan simbol dari setiap daerah di Indonesia. Maka dari itu, pakaian adat tidak boleh dilupakan begitu saja. Seiring berjalannya waktu anak-anak lebih tertarik dengan budaya asing dibandingkan budaya dalam negeri. Namun, hal itu juga dikarenakan anak-anak masih kurang informasi mengenai pakaian adat dan biasanya mereka hanya mengetahui beberapa pakaian adat dari buku paket sekolah atau pelajaran mengenai sejarah dan budaya dari sekolah. Sehingga perlu adanya media informasi untuk anak usia 9-12 tahun mengenal pakaian adat serta mendapat edukasi makna dan arti dari pakaian-pakaian adat dari masing-masing daerahnya pada *game visual novel* mengenai pakaian adat Indonesia.

Alasan media perancangan yang dipilih adalah *game visual novel*, karena pada anak usia 9-12 tahun di Indonesia sudah mulai memainkan *gadget* serta menyukai sebuah permainan dari hasil kuesioner yang telah disebar. Target pemain yang dipilih adalah anak-anak 9-12 tahun karena dari usia ini masih mudah dalam menyerap informasi terlebih untuk mengenal hal-hal yang baru untuk mereka. Selain itu, penulis juga melakukan pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner pada target yang dituju, melakukan *research* di internet, studi referensi, studi *existing*, dan wawancara pada para ahlinya.

Dalam perancangan *visual novel* yang penulis lakukan, perancangan ini merupakan sebuah *game* edukasi dengan fokus utamanya adalah memperkenalkan serta memberikan informasi pakaian adatnya, tidak hanya baju atasan atau bawahannya tetapi juga aksesoris yang digunakan. Perancangan ini dibuat berdasarkan metode dari Robert Ciesla. Dari tahap pertama, penulis menentukan konsep dengan membuat *mindmap* lalu dari *mindmap* didapat 3 kata kunci yaitu *heritage*, *local*, dan *having fun* dengan *big idea* adalah *having fun learning Indonesia's local heritage*. Setelah menentukan konsep, penulis juga membuat konsep cerita lalu dialog untuk interaksi antar karakter yang akan dirancang.

Pada tahap kedua, penulis mulai menentukan *engine* yang akan digunakan untuk menjalankan perancangan *visual novel* tersebut menggunakan media 'Figma'. Tahap selanjutnya, penulis mulai merancang visualisasinya, dari membuat *moodboard* untuk pemilihan referensi karakter, pemilihan warna yang akan digunakan dan *typeface*. Dari hal itu, penulis mulai melakukan sketsa karakter, latar tempat, *detailing* visualisasinya, membuat logo, dan merancang UI/UX dalam *game*. Barulah penulis menentukan audio untuk latar musik dalam perancangan *visual novel*.

Pada perancangan visual *visual novel* dengan adanya varian *background* yang dirancang menunjukkan psikografis untuk anak yang aktif, serta adanya aktivitas memadupadankan busana adat dalam perancangan *visual novel* tersebut. Dari segi warna dan *style* gambar yang dipilih mencerminkan anak yang ceria.

Game visual novel yang telah penulis rancang dapat diharapkan dapat tersampaikan pesan dan informasi untuk anak-anak dalam mengenal lebih pakaian

adat dan mengingatnya agar menjadi salah satu faktor dalam pelestarian budaya Indonesia.

5.2. Saran

Setelah melakukan proses pengerjaan Tugas Akhir selama kurang lebih empat bulan, penulis menyarankan beberapa pertimbangan kepada mahasiswa yang akan mengangkat topik dengan tema seni dan kebudayaan, yaitu:

1. Pada riset yang dilakukan selanjutnya lebih dipersiapkan dari hasil data yang kuat serta solusi yang tepat tanpa memikirkan media yang disukai.
2. Temukan SWOT lebih dulu dari salah satu seni dan kebudayaan yang akan diangkat.
3. Memastikan visualisasi yang akan dirancang sesuai dengan target *user* dengan mempertimbangkan warna, *layout*, serta *typeface* yang akan digunakan.
4. Berlakulah sopan dan menggunakan tata krama yang baik saat melakukan wawancara dengan narasumber.
5. Dalam melakukan presentasi, tingkatkan kepercayaan diri dan keberanian untuk menunjukkan hasil perancangan penulis.
6. Dalam penulisan laporan Tugas Akhir, penulis harus meningkatkan kemampuan dalam me-parafrase setiap kalimatnya.