

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Setiap orang berhak untuk memiliki kualitas hidup yang baik serta terbebas dari segala macam gangguan emosional, namun kenyataannya jumlah remaja yang mengalami depresi masih sangat banyak jumlahnya dan lebih berbahayanya lagi banyak juga diantaranya yang mengakhiri hidupnya sendiri. Depresi sendiri banyak terjadi akibat rendahnya penilaian seseorang terhadap diri sendiri menyebabkan seseorang merasa dirinya tidak berguna. Untuk merasa bahwa diri memiliki suatu nilai yang berharga merupakan suatu kebutuhan fundamental setiap orang dan tidak terpenuhinya hal tersebutlah yang menyebabkan timbulnya masalah emosional tersebut.

Berdasarkan data yang telah penulis kumpulkan melalui kuesioner, kebanyakan responden lebih mampu mengutarakan kekurangan dalam dirinya dibanding kelebihan dalam dirinya. Ini merupakan pertanda bahwa mereka lebih cenderung untuk fokus dengan kekurangan yang mereka miliki yang dapat membuat self-esteem cenderung rendah. Mereka juga memiliki kecenderungan untuk *overthinking* dan membandingkan diri dengan orang lain. Ini semua merupakan pertanda akan kebiasaan buruk yang dapat menimbulkan gangguan emosional. Selain itu dari wawancara yang penulis lakukan dengan ahli budaya, didapatkan bahwa cerita folklor khususnya Ken Arok mengandung aset-aset intelektual penting seperti warisan cara pikir yang memiliki potensi pemajuan bangsa.

Visual novel yang dirancang bertujuan untuk mengajarkan nilai-nilai terkait *self-worth* untuk menanamkan rasa percaya diri yang sehat melalui cerita folklor lokal yaitu kisah Ken Arok. Permainan akan membebaskan pemain untuk memilih jalan cerita yang diinginkan namun disetiap jalan cerita akan ada goals tersendiri, hal ini dilakukan agar pemain terbiasa untuk menentukan tujuan yang ingin dicapai

dalam kehidupan sehari-hari. Dalam permainan juga walau terdapat banyak *ending*, namun hampir tidak ada *ending* yang buruk untuk mengempasis bahwa bahwa yang terpenting bukanlah tujuan melainkan bagaimana seseorang mencapai tujuan dan usaha yang telah dilakukan pemain selama permainan dihargai dengan cara tersebut.

Setelah *prototype* dari karya sudah selesai dan siap diujicobakan, penulis kemudian melakukan *alpha test*. *Alpha test* dilaksanakan pada tanggal 25 November 2022, dari pukul 09.00 hingga 16.00 WIB. *Alpha test* dilakukan saat *prototype day* yang diselenggarakan kampus, dan dari sana penulis berhasil mendapatkan 13 responden yang merupakan mahasiswa atau tamu undangan. Dari ketigabelas responden yang didapat, penulis mendapatkan *feedback* yang berguna untuk memperbaiki desain karya tugas akhir untuk revisi yang dilaksanakan setelah *alpha test*. Dari kritik dan saran yang didapat penulis kembali mengembangkan *prototype* baru yang sudah menginkorporasikan kritik dan saran tersebut kedalam desain. *Prototype* baru ini kemudian diujicobakan untuk *testing* tahap berikutnya yaitu *beta test*.

Beta test dilaksanakan pada tanggal Desember 2022 kepada target pengguna yaitu 5 orang remaja berusia 17-23 tahun yang kebanyakan dari mereka tinggal di Jakarta. *Beta test* dilakukan secara *online* dengan aplikasi video komunikasi zoom, dan setiap peserta mengunduh karya *prototype* untuk *beta test* kedalam PC mereka masing-masing. Dari *beta test* tersebut kemudian didapatkan kritik dan saran yang dapat digunakan untuk lebih memperbaiki karya.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat penulis sampaikan dalam merancang media interaktif digital dalam bentuk visual novel adalah;

1. Dalam mengajukan wawancara disarankan untuk sangat aktif dan memberikan pengajuan dan respon dengan secepat-cepatnya.
2. Disarankan untuk jangan menunda mengerjakan formatting dalam penulisan seperti memiringkan kata asing dan memberi caption pada

gambar karena hal-hal ini akan dengan sangat cepat menumpuk jika diabaikan

3. Lakukan pengaturan waktu yang baik dan sisihkan setidaknya 5 jam setiap hari biasa untuk mengerjakan laporan agar tidak keteteran
4. Dalam merancang visual novel, buatlah list setiap adegan yang ada dan tambahkan dan kurangkan sesuai perkembangan dan buat list setiap aset yang diperlukan pada setiap adegan agar dapat bekerja dengan lebih cepat dan efisien.
5. Untuk *beta test* dengan remaja 17-23 tahun, disarankan untuk membuat janji temu langsung ketimbang *online* karena banyaknya faktor yang dapat membuat fase *testing* menjadi kurang kondusif seperti *noise* dalam rumah.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA