

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Perancangan *interactive graphic novel* ini diawali dengan menggali informasi-informasi mengenai filsafat absurdisme, Krisis dewasa muda, dan calon *audience*. Mencari informasi ini menggunakan proses penelitian kualitatif yakni menggunakan *expert interview*, dan *mini forum group discussion* (FGD). Selain itu penulis juga mencari sumber referensi literasi dari buku, jurnal, dan artikel untuk menambah wawasan pada informasi yang harus digali.

Setelah mendapatkan informasi yang dibutuhkan, penulis menentukan teori perancangan yang dapat digunakan pada perancangan ini. Penulis menggunakan buku “*Digital Storytelling : A Creator Guide to Interactive Entertainment (3<sup>rd</sup> ed)*” ditulis oleh Carolyn Handler Miller. Pada buku ini menjelaskan tahapan dengan menggunakan pencarian *core concept* untuk mengawali perancangan. Pencarian konsep utama ini dapat dilakukan dengan mengumpulkan referensi dari sejarah, produk yang sudah ada, dan mitologi. Penulis menggunakan *tools* untuk mencari *big idea* dengan diawali oleh *mindmapping* dan pencarian kata kunci yang cocok untuk perancangan ini. Penulis menggunakan *big idea* dengan konsep “*self-knowledge leads to self-wisdom*” dengan menggambarkan *transitional* dari *chapter* ke *chapter*.

Setelah itu masuk pada proses *development* yang terdiri dari sepuluh *checklist* untuk dapat dijawab pada bab empat. Hal ini dimulai dari proses penentuan tujuan perancangan hingga penentuan jenis visual apa yang akan digunakan untuk hasil akhir dari perancangan ini. Karena beberapa proses *checklist* sudah dilakukan pada Bab tiga, yakni mengenali audiens yang telah dilakukan pada mini FGD, dan *intended medium* sudah di tetapkan pada bab satu yakni akan dilakukan pada media *website* maka penulis menggunakan dengan ukuran rasio 1920x1080. Setelah itu, penulis melakukan penulisan cerita dengan teori *writers journey* dengan tahapan dua belas *plot*. Tahapan ini juga penulis menentukan karakter apa saja yang akan

pada cerita itu dan *archetypenya*. Setelah penulisan cerita selesai, penulis memulai melakukan perancangan visual. Dimulai dari desain karakter berdasarkan tahapan Tillman dengan konsiderasi *shape-nya* dan warna. Penulis menggunakan warna yang serupa untuk memberikan kesan yang nyata bahwa mereka tinggal di tempat yang sama. Setelah itu penulis melakukan visualisasi *environment* dimana latar tempat akan terjadi. Yang terakhir, penulis melakukan visual per *chapter* dengan berkisar 4 sampai 5 ilustrasi pada 5 *chapter* beserta dengan *inbetweener*.

Setelah perancangan ini sudah selesai pada tahap akhir, dilakukan sebuah *prototyping alpha test*. *Prototyping* penulis menggunakan figma sebagai visualisasi karya. Pada hasil dari *alpha test* ini akan dilakukan perbaikan karya atau konten. Perbaikan ini dilakukan untuk di coba pada *beta test*. Dari *beta test* penulis menanyakan masalah teknis dan konten cerita yang disajikan. Penulis menyimpulkan bahwa terdapat masalah teknis pada figma hingga sering terjadi *black screen* dan *stuck* pada *inbetweener*. Konten yang ditawarkan sudah tersampaikan dengan penulis menanyakan pesan-pesan apa saja yang mereka dapatkan saat membaca cerita tersebut. Pesan yang didapatkan kepada pembaca sudah mencerminkan pesan-pesan yang penulis ingin bawakan.

## 5.2 Saran

Saran penulis bagi yang ingin melakukan penelitian yang serupa . Dapat berupa perancangan *interactive graphic novel* atau topik yang mirip dengan penulis yakni krisis dewasa muda atau mengenai filsafat. Saran untuk mengenai perancangan *interactive graphic novel* terdapat beberapa poin yang harus dikonsiderasi oleh penulis. Yakni;

1. Pertimbangkan batasan kemampuan figma dalam menjalankan sebuah fitur yang ingin dirancang. Misalnya penulis ingin melakukan perancangan dengan fitur *inbetweening* menggunakan fitur after delay yang ternyata Figma tidak mampu melakukan fitur itu dengan baik saat *prototyping* sering terjadi *black screen*.
2. Lakukan *flowchart* dengan seksama dan pastikan storyboard mengacu pada *flowchart* tersebut.

3. Berikan batasan penulisan cerita agar tidak terlalu lama untuk dibaca dan menghabiskan waktu yang seharusnya dipakai untuk melakukan perancangan visual. Jika calon penulis baru pertama kali menulis cerita, penulis memberikan saran untuk menggunakan teori penulisan cerita yang sudah ada. Misalnya *writer Journey* atau *hero's journey* dapat menjadi acuan penulis untuk menulis plot.
4. Konsiderasikan *layout* di mana ilustrasi ditempatkan dan teks agar tidak berantakan. Dan format penulisan juga harus disama ratakan agar tidak terjadi perubahan-perubahan dari setiap *frame* ke *frame* lainnya.
5. Jangan melupakan batasan ide pada *big idea* yang sudah ditentukan agar tidak terjadi perubahan-perubahan konsep visual dari setiap *chapter*.
6. Jadwalkan *timeline* dengan realistis dan ideal yang seharusnya dapat dilakukan dalam kurun waktu di bawah tiga bulan.
7. Dapat menggunakan efek *parallax* pada figma untuk memberikan interaksi yang jelas.

Berikut adalah saran penulis untuk mengenai perancangan grafis novel yang interaktif. Penulis juga memiliki saran untuk yang akan mengambil topik filsafat. Filosofi adalah sebuah sekumpulan pemikiran manusia dengan kondisi tertentu. Misalnya filsafat yang penulis ambil adalah filsafat absurdisme. Albert Camus telah menuliskan pemikirannya pada banyak buku. Setiap bukunya memiliki pesan yang berbeda-beda. Calon penulis diharuskan paham dengan fundamental filsafat tersebut dan ambil beberapa nilai yang akan diangkat pada penelitian. Terkesan tidak realistis untuk memperkenalkan filsafat ini secara keseluruhan dalam satu semester penuh dan memastikan keefektivasannya.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A