

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Cina Benteng memiliki berbagai budaya dan cerita yang menarik. Dimulai dari berbagai cerita dan legenda, festival Peh Cun yang meriah, makanan unik, dan tentu saja budaya yang sangat unik. Sayangnya, tidak banyak orang yang mengetahuinya terutama para remaja. Sebagai sejarah dan budaya sudah seharusnya dilestarikan oleh generasi berikutnya.

Penulis melakukan riset dengan tujuan merancang media interaktif yang mampu menarik perhatian para remaja terhadap Cina Benteng. Riset meliputi studi pustaka, kuesioner, wawancara, observasi, studi referensi, dan FGD. Data-data menunjukkan cara penyampaian topik yang berhubungan dengan sejarah atau budaya kurang diminati oleh remaja. Masalah ini terjadi karena, penyampaian yang telah diusahakan sebelumnya terkesan tradisional.

Penulis memutuskan untuk memanfaatkan *Visual Novel* sebagai media interaktif yang menggabungkan narasi dan permainan. *Game* sendiri dapat memberikan daya tarik tersendiri dibandingkan dengan media tradisional seperti buku. Dengan media yang dirancang, penulis mengharapkan pemain dapat mengenal Cina Benteng melalui cara yang lebih menghibur dan aktif.

Proses perancangan dilakukan dengan metode *Authoring Interactive Multimedia*. Metodologi tersebut memiliki 4 tahapan yaitu perencanaan, desain, *prototyping*, dan *testing*.

Pada tahapan pertama penulis melakukan perencanaan melalui riset-riset dan memanfaatkan *mindmapping* untuk mendapatkan ide-ide unik yang menarik. Penulis kemudian menentuka *moodboard* yang dapat menggambarkan pembawaan yang diinginkan.

Pada tahapan berikutnya penulis melakukan proses desain untuk visual yang akan disajikan. Visual dari *Visual Novel* terdiri dari 3 komponen utama yaitu karakter, *environment*, dan *interface*. Pada prosesnya, penulis mengumpulkan berbagai referensi baik dari karya yang telah dibuat oleh para ahli di industri *video game* dan objek-objek di dunia nyata. Selain itu, penulis juga merancang narasi dan *flow* penggunaan aplikasi.

Setelah aset visual dan perencanaan narasi telah dirancang penulis menggabungkannya ke dalam satu kesatuan yaitu *prototyping*. *Prototype* kemudian diujikan terhadap kalangan dari target audiens atau yang sering disebut dengan *alpha testing*. Penulis mendapatkan respon yang cukup positif terutama untuk segi visual. Akan tetapi, terdapat beberapa *user* yang mengalami kebingungan terutama pada *interface*, fitur, dan alur cerita yang disajikan. Maka dari itu, penulis melakukan perbaikan berdasarkan respon yang telah diberikan. Dimulai dari pengembangan visual, memperbaiki *interface*, dan menambahkan dialog agar cerita lebih mudah dimengerti.

Pada akhirnya, penulis melakukan uji coba kembali terhadap kalangan dari target audiens. Alhasil penulis mendapatkan respon yang lebih baik lagi dari sebelumnya dan dapat menjadikan media yang dirancang sebagai alat yang menghibur serta membantu dalam mengenalkan budaya dan sejarah Cina Benteng terhadap remaja berusia 18—21 tahun.

## **5.2 Saran**

Pada jalannya proses perancangan penulis mendapatkan berbagai pelajaran dan pengalaman yang berharga. Selain mendapatkan wawasan baru, penulis berkembang sedikit demi sedikit. Kemampuan penulis dalam melukis berkembang dengan adanya rutinitas yang meliputi melukis. Selain kemampuan teknis, penulis belajar untuk mampu mengatur waktu agar proses pengerjaan lebih efisien dan efektif. Dalam berjalannya proses perancangan penulis mendapatkan teman-teman dan koneksi baru.

Akan tetapi, proses ini tidak berjalan semulus yang diharapkan terdapat banyak lika-liku yang dialami. Masalah yang dihadapi meliputi media perancangan yang memerlukan keahlian yang tidak dimiliki penulis sehingga harus dikuasai dalam waktu yang sangat singkat. Selain itu, penulis sering mendapatkan dilemma antara kualitas karya, laporan perancangan, dan waktu yang disediakan. Karya yang berkualitas tentu memerlukan waktu yang sangat banyak. Maka dari itu, penulis berusaha menyeimbangkan keseluruhannya agar mendapatkan hasil yang maksimal. Penulis sendiri bukanlah individu yang pandai merangkai kata-kata sehingga proses penulisan laporan menjadi tantangan terbesar yang harus dihadapi. Penulis sangat berterima kasih kepada dosen pembimbing yang telah membantu seiring berjalannya proses dengan memberikan berbagai masukan yang membantu dan memotivasi penulis untuk terus menghasilkan karya yang terbaik.

Berikut merupakan saran dari penulis berdasarkan pengalaman yang didapatkan untuk peneliti atau mahasiswa lainnya, yang akan mengangkat topik atau kategori serupa :

1. Melakukan pencarian data dengan objektif dan rinci agar dapat menghasilkan narasi yang baik.
2. Mengutamakan dalam pencarian referensi untuk segala aspek perancangan agar ide menjadi jelas.
3. Mengevaluasi diri dan berkonsultasi dengan ahli agar mendapatkan masukan yang dapat membantu.
4. Disarankan untuk memberikan alur cerita yang lebih spesifik untuk memberikan gambaran dari sejarah yang ingin disampaikan.
5. Media yang dirancang disarankan untuk memberikan informasi dengan lebih spesifik agar audiens mampu mendapatkan pesan yang ingin disampaikan sehingga mampu menjadi solusi dari masalah yang diangkat.
6. Disarankan untuk menambahkan efek suara agar pengalaman membaca menjadi lebih menarik.
7. Alur utama dari cerita perlu diperhatikan karena bersangkutan dengan sejarah. Maka pencabangan alur cerita harus dirancang dengan hati-hati.

8. Alur cerita dapat dikembangkan dengan lebih lagi untuk meningkatkan durasi penggunaan aplikasi karena diperlukannya pengunduhan.
9. Disarankan untuk melakukan wawancara dengan ahli sejarah sebagai validasi dari alur cerita yang ingin diangkat.
10. Perlu diperhatikan kesalahan pengejaan dalam proses pembuatan karya.
11. Dalam penelitian disarankan untuk membuat aset visual yang mampu menunjukkan pesan dari topik yang diangkat.

Beberapa saran yang disampaikan semoga dapat bermanfaat bagi pembaca seperti, membantu projek pengerjaan Tugas Akhir kepada mahasiswa dan penelitian selanjutnya. Laporan ini tidak lepas dari kekurangan. Penulis berharap berbagai masukan atau saran dapat mengembangkan kemampuan penulis dalam hal mendesain. Semoga laporan ini dapat menginspirasi pembaca.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA