

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

*Social anxiety disorder* (SAD) merupakan salah satu *anxiety disorder* yang cukup umum dialami oleh orang. Walaupun umum, namun masih terdapat miskonsepsi tentang gangguan tersebut. Berdasarkan kuesioner yang disebar, mereka masih dikira sebagai orang yang pemalu ataupun introvert, padahal realitanya mereka memiliki SAD yang menghalangi mereka untuk berinteraksi sosial. Tidak hanya itu, di Indonesia sendiri mencari bantuan dari psikolog masih dipandang rendah, dan mereka yang pergi psikolog dianggap tidak bersyukur atas hal-hal yang diberi kepadanya. Hal tersebut dapat menghalang mereka untuk mencari bantuan. Pengidap SAD sendiri, walau mendapati gangguan tersebut dari kecil, tidak dapat didiagnosa secara penuh karena mereka akan dianggap belum beradaptasi dengan lingkungannya, sehingga mereka dapat didiagnosa pada saat mereka sudah dewasa.

Dalam mengatasi miskonsepsi tentang gangguan tersebut, perancangan visual novel tentang *social anxiety disorder* untuk dewasa muda dirancang. Berdasarkan kuesioner yang disebar, responden menyukai media interaktif berbasis game dengan platform HP. Maka dari itu, visual novel tersebut dirancang, dengan perkiraan atas ukuran game tersebut dalam HP. Metode perancangan yang digunakan adalah metode perancangan visual novel menurut Toiya Kristen Finley dalam bukunya yang berjudul “Branching Story, Unlocked Dialogue Designing and Writing Visual Novels”. Terdapat 5 tahap dalam buku tersebut yaitu, *narrative design, branching narratives, choice and consequences, character development and routes*, dan *choosing your words carefully*.

#### 5.2 Saran

Tugas Akhir merupakan rintangan yang paling berat untuk dilewatkan untuk lulus dari kampus. Namun, rintangan tersebut memberikan banyak pengalaman dan

pelajaran, baik yang positif dan negatif. Tidak segala hal yang direncanakan dan diinginkan akan berjalan dengan lancar, namun mungkin hal tersebut bukan takdir, mulai dari pemilihan dosen pembimbing, judul Tugas Akhir, hingga perancangan Tugas Akhir. Namun, seiringnya waktu, perancang menyadari bahwa hal yang diinginkan bukanlah hal yang dibutuhkan .

Dalam pengerjaan Tugas Akhir, memiliki teman seperjuang dapat meringankan beban tugas akhir sedikit. Teman seperjuang dapat memberikan motivasi kepada sesama, dan dengan mereka, seseorang dapat menukar keluh kesah dalam pengerjaan Tugas Akhir. Tidak hanya itu, dengan memiliki relasi yang dekat dengan kelompok bimbingan, baik dengan dosen pembimbing maupun dengan teman pembimbing, perancang juga merasa bahwa dia dapat mengerjakan tugas akhir semaksimal mungkin. Selain *circle* teman kuliah, mereka lah yang dapat menjadi rumah kedua dalam perkuliahan dalam perjalanan Tugas Akhir ini.

Untuk para mahasiswa/i yang akan mengambil Tugas Akhir dengan topik yang sama, terdapat beberapa saran, dan *tips and tricks* untuk mereka. Berikut adalah beberapa poin penting dari pengalaman pribadi perancang selama mengerjakan Tugas Akhir.

- a) Ketika memilih topik untuk Tugas Akhir, pilihlah topik yang dapat dinikmati selama 1 semester kedepan. Hal ini akan mempermudah mahasiswa/i yang akan mengerjakan Tugas Akhir karena mereka akan meriset tentang hal yang mereka sukai. Tidak hanya itu, pengajuan perancangan media sebaiknya didasarkan pada *skill* yang sudah ada pada diri masing-masing.
- b) Topik yang *niche* akan memberikan kemudahan pada tahap pengajuan judul. Namun, topik tersebut akan membawa masalah yang banyak dalam tahap-tahap selanjutnya. Mahasiswa/i akan menyadari bahwa terdapat keterbatasan informasi untuk topik tersebut.
- c) Dewan sidang hadir untuk membantu, bukan untuk mencaci-maki Tugas Akhir. Jangan terlalu bawa perasaan ketika sidang. Harus diingat bahwa mereka hadir untuk memberi kritik dan saran supaya Tugas Akhir, baik dari segi laporan dan

perancangan, dapat dikerjakan secara maksimal. Tidak hanya itu, saat sidang walaupun mahasiswa/i mulai merasa gelisah atau mengalami *anxiety* yang meningkat, tetap berusaha untuk menjawab. Jika mereka menjawab mereka akan menggunakan perkataan dewan sidang sebagai revisi terus-menerus, nilai dalam sesi tanya jawab akan berkurang. Tetaplah berusaha menjawab, walau kondisi kurang memandau.

- d) Istirahat. Mengerjakan laporan dan mengejar perancangan sangat penting, namun istirahat juga merupakan aspek yang penting dalam pengerjaan Tugas Akhir. Mahasiswa/i harus ingat untuk mengambil istirahat sejenak sebelum melanjutkan pengerjaan Tugas Akhir. Hal ini supaya badan mereka tetap sehat dan tidak mengalami *burnout*.
- e) *You are not alone*. Mahasiswa/i harus mengingat bahwa mereka tidak sendirian dalam perjalanan Tugas Akhir mereka. Keluarga, teman, kelompok bimbingan, hingga dosen akan menemani mereka selama perancangan. Untuk itu, jangan pernah sungkan untuk bercerita tentang keluh kesah kepada orang terdekat.
- f) Dalam pembuatan laporan, gambar yang disertakan dalam tujuan pustaka dipastikan mempunyai korelasi dengan topik dan perancangan yang ingin dibawa. Jika topik yang dibawa menggunakan ilustrasi, disarankan untuk menggunakan gambar yang merupakan ilustrasi, bukan fotografi. Tidak hanya itu, pastikan tujuan pustaka yang terdapat dalam laporan lengkap dan dapat membantu mahasiswa/i dalam perancangan Tugas Akhir. Jika mahasiswa/i ingin merancang sebuah visual novel, sangat penting untuk tidak lupa mensertakan teori tentang aset-aset dalam sebuah visual novel.
- g) Merancang sebuah visual novel akan mengharuskan mahasiswa/i untuk membuat berbagai asset, mulai dari karakter, efek visual, dan *background*. Mereka harus memastikan bahwa mereka memiliki waktu yang banyak dan menata waktu dengan benar. Sebuah visual novel dapat memuat banyak informasi dan harus diingat bahwa minat baca orang Indonesia tergolong rendah

sehingga, jumlah kata harus diperhatikan. Gunakan CGs untuk memberi kesan yang baru untuk para *user* supaya mereka tidak bosan dengan visual novel.

- h) Membuat desain alternatif dengan menggunakan *artstyle* yang berbeda. Hal ini untuk memastikan *style* yang digunakan dalam perancangan sesuai dengan target audiens. Tidak hanya itu, disarankan untuk membuat sebuah *turnaround* untuk setiap karakter.

Dengan saran-saran tersebut, diharapkan mahasiswa/i dapat menggunakan saran tersebut untuk membantu pengerjaan Tugas Akhir mereka. Tugas akhir adalah rintangan paling berat, dan kemungkinan yang terakhir, yang harus dilewatkan. Untuk itu tetap semangat dalam pengerjaan, dan jangan merasa bahwa orang lain akan menghakimi kalian.

