

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Sebagai salah satu tempat wisata sejarah di Jakarta, Kota Tua Jakarta sangat ramai dikunjungi oleh masyarakat. Meskipun demikian, sebagai wahana edukasi masyarakat, pengalaman wisata di Kota Tua tidak memberikan impresi yang mendalam bagi wisatawan. Hal ini dibuktikan dengan pengetahuan pengunjung Kota Tua mengenai Kota Tua Jakarta yang hanya sebatas tempat dengan bangunan bersejarah. Akibatnya, wisatawan tidak terhubung secara emosional dengan wisata Kota Tua Jakarta sehingga perjalanan wisata mereka menjadi tidak berkesan dan tidak memberikan kepuasan. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan *transmedia storytelling* karena *transmedia storytelling* dalam pariwisata dapat melibatkan pengunjung dengan nilai destinasi suatu wisata dan mengembangkan pengetahuan serta kesadaran tentang warisan sejarah dan budaya suatu tempat.

Sebelum memulai perancangan, dilakukan wawancara dengan ahli cagar budaya DKI Jakarta untuk mengetahui lebih dalam tentang sejarah Kota Tua Jakarta dan wawancara dengan seorang *narrative designer* untuk mengetahui bagaimana cara membuat cerita yang menarik, khususnya yang mengusung tema sejarah. Selain itu, dilakukan juga wawancara dengan pengunjung Kota Tua, observasi di lapangan, dan kuesioner untuk memperdalam pemahaman penulis mengenai masalah dan target perancangan.

Berdasarkan hasil kuesioner, ditemukan bahwa kegiatan yang dilakukan responden di waktu luang adalah menonton film, jalan-jalan, mendengarkan musik, dan bermain *game*. Menurut wawancara dengan *narrative designer*, didapat *insight* bahwa media visual novel dapat menyajikan cerita yang kompleks dan mendukung keterlibatan *user* dalam cerita. Oleh karena itu perancangan, ini menggunakan *game visual novel (mobile)* sebagai media utama dan *website*, media sosial (*Instagram, Twitter, Youtube*), serta *merchandise* sebagai media pendukung.

Dalam perancangan ini penulis menggunakan metode *Human Centered Design (IDEO)* yang terdiri dari tahapan *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*. Pada proses perancangan, didapatkanlah *big idea* *Telusur Jejak Batavia dari Waktu ke Waktu* dengan *keyword* menjelajah, menyenangkan, dan mengesankan. Dengan menggunakan nama aplikasi *Tualang*, konsep ini dimaksudkan untuk mengajak user merasakan nuansa petualangan dari objek wisata Kota Tua Jakarta melalui cerita sehingga *user* dapat memahami tempat yang mereka kunjungi dan mendapatkan pengalaman wisata yang kaya, menghibur, serta edukatif. Konsep petualangan diwujudkan dengan dirancangnya karakter pemandu yang mengajak wisatawan mengunjungi tempat-tempat bersejarah di Kota Tua Jakarta sambil menceritakan kisah yang terjadi dibaliknya. *User* akan diajak mencari lokasi dan menjawab kuis serta tantangan dari pemandu.

Penulis juga menguji *prototype* melalui kegiatan *alpha test* dan *beta test* untuk mengembangkan aplikasi menjadi lebih baik. Masih banyak hal yang harus dikembangkan dari aplikasi *Tualang*, terutama pada pembawaan cerita agar cerita dapat memberikan instruksi yang mudah dipahami serta informasi yang relevan dengan cara yang menarik sehingga *user* terus *engage* dengan cerita sehingga perjalanan mereka menjadi lebih menyenangkan.

5.2 Saran

Setelah melakukan keseluruhan perancangan Tugas Akhir, berikut saran-saran yang dapat diberikan oleh penulis kepada peneliti, khususnya yang akan mengambil topik *transmedia storytelling* dan *2D game*:

- 1) Memilih topik Tugas Akhir yang dikuasai, diminati, atau disukai karena pengetahuan tersebut akan membantu pengerjaan Tugas Akhir.
- 2) Dalam merancang *game* ada baiknya menggunakan metode perancangan khusus *game*.
- 3) Apabila mengambil topik yang berhubungan dengan tempat wisata, harap mempertimbangkan lokasi karena dalam proses pengerjaan akan membutuhkan kegiatan observasi di lapangan (lebih dari sekali).

- 4) Melakukan riset yang mendalam dari berbagai sumber karena semakin peneliti paham dengan topik permasalahan, semakin peneliti dapat merancang solusi desain yang tepat serta memudahkan proses penulisan laporan nantinya.
- 5) Mencicil pengerjaan aset sesegera mungkin karena perancangan *transmedia storytelling* menggunakan banyak media.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA