

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Sifat kepemimpinan dapat diajarkan kepada siswa melalui pelajaran sejarah karena sejarah memiliki fungsi edukasi dan fungsi ekstrinsik pendidikan moral. Hal tersebut dapat dilakukan dengan pengenalan mengenai sejarah ratu Dyah Gitarja dan nilai-nilai kepemimpinan yang dimiliki. Nilai kepemimpinan penting untuk ditanamkan terutama untuk siswa yang masih remaja dikarenakan pada saat tersebut merupakan masa pertumbuhan dan pencarian jati diri mereka sehingga perlu diajarkan kemampuan untuk mengenal diri dan menanamkan moral positif kepada remaja tersebut, agar mereka dapat menjadi seseorang yang positif, mandiri, dan memiliki etika yang bagus.

Riset dilakukan dengan tujuan untuk merancang *visual novel* yang mampu mengedukasi siswa mengenai sejarah ratu Dyah Gitarja dan menanamkan nilai yang dimiliki. Riset yang dilakukan seperti studi pustaka, studi referensi, wawancara, dan kuesioner. Data-data yang telah ditemukan menunjukkan kalau siswa masih tertarik dengan sejarah, tapi tidak dengan cara penyampaiannya yang membosankan dan monoton, cara tradisional yang masih dilakukan dalam sekolah.

Visual novel diputuskan sebagai media yang digunakan karena memiliki fungsi *interactive storytelling*. Dengan fungsi ini cerita sejarah dapat disampaikan dengan sebuah cerita yang menarik dan mudah diikuti, siswa dapat berinteraksi langsung dengan cerita yang sedang disampaikan seperti menentukan pilihan dalam cerita sehingga memberikan pengalaman belajar yang menarik terhadap siswa dan penyampaian yang lebih efektif karena keikutsertaan siswa dalam cerita.

Proses perancangan dilakukan dengan metode *Design Thinking* oleh Roterberg. Metodologi perancangan ini memiliki enam tahap yaitu *understand*, *observe*, *point of view*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Melalui metodologi perancangan ini dilakukan perencanaan melalui data-data yang telah didapatkan, referensi, dan

mindmapping untuk menemukan ide-ide yang unik dan menarik untuk perancangan. Kemudian diciptakan sebuah *moodboard* yang dapat memberikan gambaran mengenai visual perancangan yang akan dilakukan. Dalam proses desain untuk visual yang akan digunakan dalam *visual novel*, dibagi menjadi tiga komponen utama yaitu karakter, *background art*, dan *user interface*. Referensi yang digunakan adalah game *visual novel* terdahulu yang populer serta data dan ilustrasi mengenai kerajaan Majapahit. Selain visualisasi, dilakukan juga perancangan narasi dan *flow* jalannya *visual novel*. Setelah aset visual sudah selesai, maka langkah selanjutnya adalah menyatukan elemen-elemen tersebut dalam suatu *prototyping*. *Prototype* kemudian diujikan kepada audiens dalam bentuk *alpha testing* yang berguna untuk mendapatkan kritik dan saran dalam perancangan yang telah dilakukan, baik dalam segi visual, kenyamanan, dan segala elemen dalam *visual novel* untuk meningkatkan kualitas *visual novel*. Pada akhirnya, revisi dilakukan terhadap *visual novel* dan memperbaiki elemen-elemen pada *visual novel* sehingga sampai pada tahap finalisasi *visual novel*. Kemudian dilakukan uji coba kembali terhadap target audiens dari *visual novel* ini dan mendapatkan masukan dan respon yang cukup baik sehingga media yang dirancang dapat digunakan sebagai media edukasi mengenai cerita ratu Dyah Gitarja untuk usia 14-18 tahun.

5.2 Saran

Dalam proses perancangan, telah didapatkan pelajaran dan pengalaman berharga yang sangat berguna, baik dari berkembangnya kemampuan teknis, bertambahnya wawasan dan relasi, serta belajar untuk mampu mengatur waktu dalam bekerja. Namun, ada berbagai macam bentuk masalah yang dihadapi dalam menyelesaikan perancangan, berikut ini merupakan saran yang dapat diberikan berdasarkan pengalaman yang didapatkan selama proses perancangan, baik untuk referensi peneliti atau mahasiswa lainnya:

1. Berpikir dan merencanakan terlebih dahulu ketika hendak melakukan sesuatu dalam perancangan, karena jika tidak maka akan terus melakukan revisi dan mengulang-ulang proses tersebut dan membuang-buang waktu.

2. Usahakan untuk menemukan sebuah judul menggunakan media yang sudah memiliki pengalaman menciptakan.
3. Hati-hati dalam mengambil materi yang jarang diangkat karena kemungkinan besar informasi yang tersedia terbatas sehingga akan sulit untuk mengumpulkan informasi yang kredibel dan dapat digunakan.
4. Dalam penulisan laporan, langsung lakukan formating seiringan menulis, jangan dilakukan setelah menulis dikarenakan anda akan bekerja dua kali dan akan sangat menumpuk jika diabaikan.
5. Jangan fokus kepada tema yang ingin diangkat dan media yang mau digunakan. Melainkan harus mencari tahu terlebih dahulu media yang sedang ramai digunakan agar memudahkan penyampaian materi.
6. Tetapkan target audiens yang bisa ditemui atau kontak secara langsung, dengan begitu anda akan lebih mudah dalam menemukan solusi mengenai materi yang diangkat.
7. Lakukan riset secara mendalam ketika ingin menciptakan desain ilustrasi karakter, hal tersebut bisa dilakukan dengan cara mencari tahu dari masa apa karakter tersebut hidup, pakaian apa yang sering digunakan, dan detail-detail lainnya untuk menguatkan argumentasi dalam perancangan.
8. Segala kesimpulan yang ditemukan dalam desain memerlukan bukti untuk argumentasi dan kredibilitas, hal tersebut dapat ditemukan dalam bentuk data, buku, dan jurnal.
9. Ketika mengangkat materi sejarah, segala perubahan dalam cerita diperlukan pertimbangan dan riset yang lebih mendalam untuk menemukan elemen yang perlu dipertahankan dan diperdalam sesuai kebutuhan audiens.

Beberapa saran yang telah disampaikan semoga bermanfaat bagi para pembaca, saran yang diberikan secara general agar dapat membantu segala mahasiswa dalam proses pengerjaan Tugas Akhir dan penelitian lainnya. Laporan ini memiliki banyak kekurangan dan hal yang dapat diperbaiki. Maka dari itu, segala bentuk saran dan kekurangan yang dihadapi semoga dapat dimanfaatkan dan dapat menginspirasi pembaca.