

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil riset wawancara dengan narasumber, Trinitas Katolik dapat dijelaskan secara analogi tetapi hanya secara praktis. Kebutuhan media belajar untuk remaja Katolik di sekolah adalah untuk melibatkan mereka ke dalam proses belajar. Tetapi tidak lupa bahwa Trinitas merupakan hal besar dari Allah yang tidak bisa dengan mentah dipahami oleh kapasitas otak manusia yang kecil ini . Maka dari itu diperlukan media belajar yang akan dirancang sebagai hasil dari permasalahan.

Dalam merancang desain visual novel, digunakan teori rancang desain dari Landa (2018). Ada lima tahapan yang perlu dipenuhi. Dimulai dari riset masalah, mencari data, dan klarifikasi data. Selanjutnya mengalalisis masalah ke dalam poin desain yang harus dirapikan. Selanjutnya membuat konsep yang matang dari *keywords*, *big idea*, hingga terbentuk sebuah konsep visual novel yang baik. Tahap selanjutnya adalah mendesain sketsa, aset yang diperlukan, dan memvisualisasikan semua rencana konsep yang ada sebelumnya. Dan tahap terakhir adalah mewujudkan sebuah *prototype* visual novel yang dapat digunakan dan dites kepada *user* target desain.

Pembuatan visual novel ini akan melibatkan *user* ke dalam cerita visual novel. Visual novel ini akan menceritakan kita manusia yang mencari gambaran Trinitas Katolik lewat benda di sekitar. Dimana *user* dapat berinteraksi dengan objek yang ada pada visual novel tersebut, mengeksplor arti Trinitas dan mencari dengan apa Trinitas digambarkan. Pada bagian akhir, *user* diajak untuk memahami kemampuan manusia dalam memahami Trinitas Allah. Seluruh eksplorasi objek Trinitas hanya mampu menjelaskan secara praktis tetapi tidak secara dalam manusia mampu memahami kebesaran-Nya. Media sekunder sebagai media pendukung dalam

proses pembelajaran juga ditentukan dengan 6 media sekunder atas berbagai pertimbangan.

Setelah mewujudkan *prototype*, maka hal selanjutnya adalah melakukan *testing* dengan revisi. *Alpha Test* dilakukan untuk menjadi tolak ukur desain dan penyampaian. Setelah itu, *Beta test* dilakukan kepada target audiens sesungguhnya dalam mencari kesimpulan hasil karya. Adanya kenaikan *interest* dari *Alpha test* ke *Beta test* memberi kesimpulan bahwa hasil laporan penelitian dan karya tugas akhir semakin baik dalam menjadi sebuah solusi atas permasalahan media analogi Trinitas Katolik.

## 5.2 Saran

Saran setelah pelaksanaan tugas akhir dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Bagi penulis, belajar dalam mengatasi sebuah masalah yang diberikan. Mengetahui prosedur mencari data kualitatif dan kuantitatif. Menyusun konsep rancang desain yang baik. Bernegosiasi dalam melakukan *Alpha test* dan *Beta test*. Sabar, mengatur waktu, dan konsisten dalam pembuatan laporan serta karya.
- 2) Bagi Orang Lain, mampu merencanakan terlebih dahulu ketika ingin membuat suatu hal, tidak keluar dari timeline kerja yang sudah diatur, menjaga konsistensi dari awal perencanaan hingga karya selesai, tidak ada penyesalan dalam memilih sebuah tema, alur kerja pembuatan visual novel, mengetahui perancangan visual novel dari awal hingga akhir, dan tidak merasa terbebani dengan karya orang lain.
- 3) Bagi Universitas Multimedia Nusantara, dapat menjadi bahan evaluasi Tugas Akhir VBD Interaktif baik secara teknis dan data lapangan, menjadikan laporan ini sebagai patokan mahasiswa VBD Interaktif yang akan mengambil Tugas Akhir VBD Interaktif untuk membentuk laporan yang lebih baik.