

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Setelah proses perancangan dari gim Copious terselesaikan, penulis menyimpulkan perancangan sebagai berikut:

- 1) Perancangan dari visual novel interaktif dimulai dari tujuan penulis untuk memberikan informasi yang lebih tepat untuk masyarakat dengan usia 25-32 tahun untuk membantah beberapa stigma yang tersebar mengenai *DID* dan pengidapnya. Perancangan visual novel interaktif Copious berhasil dirancang setelah melakukan riset melalui website, buku, jurnal dan wawancara dengan psikiater yang mempunyai pengalaman dalam menangani pengidap *Dissociative Identity Disorder*, informasi yang telah didapatkan diaplikasikan ke dalam gim Copious dan dirancang dengan *engine* Ren'py.
- 2) Beberapa metode lain yang digunakan untuk mengambil data adalah dengan penyebaran kuesioner kepada masyarakat yang memenuhi kriteria. Kuesioner yang sudah disebarakan berhasil mendapatkan 146 responden yang mengakui bahwa masih banyak dari responden dan kerabat responden memiliki stigma negatif mengenai *DID* dan pengidapnya, 52,5% dari responden mengaku tidak paham tentang *DID* dan 51,4% tidak paham sebab seseorang dapat mengidap *DID*.
- 3) Setelah *prototype* dari gim selesai dirancang penulis melakukan *beta tes* yang dilakukan kepada seorang psikiater dan tiga orang yang merupakan target dari perancangan. Penulis mempersilahkan *beta tester* untuk mencoba *prototype* kemudian diberikan pertanyaan seputar *protoype*. Berdasarkan *beta tes* dengan psikiater penulis mendapatkan hasil bahwa konten yang terdapat di dalam gim dapat menceritakan pengalaman seseorang yang mengidap *DID*, dan mempunyai informasi yang dapat membuat masyarakat lebih paham

mengenai *Dissociative Identity Disorder* dan juga pengidapnya. Visual yang terdapat juga sudah dapat menjelaskan kurang lebih cara pengidap menjalani kehidupan sehari-hari. Dari hasil *beta test* dengan tiga target, ketiga dari target dapat mengerti jalan cerita yang dibantu dengan visual. *Beta tester* mengakui merasa lebih terhubung dengan karakter yang terdapat dalam gim dan merasa lebih berempati dengan pengidap *DID* setelah menyelesaikan gim. Para *tester* juga mengakui bahwa konten yang terdapat dalam gim memberikan informasi-informasi baru mengenai *Dissociative Identity Disorder* dan juga pengidapnya, sehingga dapat disimpulkan bahwa *storyline* dan visual yang penulis fokuskan untuk memberi gambaran pengalaman sebagai pengidap *DID* dalam kehidupan sehari-hari tersampaikan dengan baik.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan perancangan visual novel interaktif, penulis memiliki beberapa saran yang menurut penulis akan berguna ketika akan menjalankan tugas akhir, beberapa hal yang penulis sarankan adalah:

- 1) Penulis menyarankan untuk mengambil topik yang memang diminati, hal ini penulis anggap menjadi salah satu hal yang penting karena proses dalam penelitian perlu dinikmati untuk mengurangi rasa beban dan jenuh yang mungkin akan terjadi saat menempuh tugas akhir sehingga hasil akhir juga dapat dibanggakan.
- 2) Hal lain yang penulis sarankan jika akan mengambil topik mengenai hal yang berkaitan dengan *mental disorder* adalah untuk mewawancarai beberapa psikiater yang sudah mempunyai pengalaman dalam menangani pasien dengan *disorder* tersebut, hal ini penulis anggap penting karena semua pasien yang ditangani setiap psikiater akan berbeda sehingga kemungkinan untuk mendapatkan informasi yang lebih luas dan berguna sangat tinggi.
- 3) Penulis juga menyarankan untuk bertanya pendapat kepada beberapa kerabat ataupun orang lain yang mempunyai pandangan berbeda,

pendapat yang biasanya didapat dari kerabat dengan pandangan berbeda dapat memberikan opsi lain yang mungkin dapat membantu dalam riset dan perancangan.

- 4) Penulis menyarankan untuk menyiapkan beberapa opsi dari diri sendiri. Opsi yang penulis maksud adalah pilihan untuk menempuh penelitian dengan metode lain, karena tidak semua hal dapat dijalankan dengan satu cara. Dengan disiapkannya beberapa opsi kemungkinan terhindarnya hal yang dapat menghambat riset dapat dihindari atau dikurangi.
- 5) Hendaknya untuk memberikan teori atau referensi dari *behavior* karakter yang terdapat dalam gim, contohnya adalah *NPC* dalam perancangan interaktif visual novel *Copious* yang memiliki *NPC* Ibu. Referensi yang digunakan penulis dalam membuat karakter ini adalah karakter ibu yang terdapat dalam serial *Moon Knight* dan *Tangled*, hal ini dapat dijelaskan lebih lanjut lagi untuk memperjelas perancangan dari karakter tersebut.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA