

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan *visual novel* bertema cerita rakyat Nyai Dasima ini bertujuan untuk menyampaikan nilai-nilai moral, khususnya terkait pencarian jati diri dalam menghadapi relasi dan konflik batin, kepada remaja akhir secara lebih interaktif. Proyek ini juga berupaya mengangkat kembali budaya lokal yang kian memudar di kalangan generasi muda masa kini. Penyesuaian terhadap preferensi pemain dilakukan melalui kuesioner, sehingga *visual novel* dapat dirancang sesuai minat target audiens. Dengan menggunakan metode *Game Design Workshop*, proses perancangan dilakukan secara terstruktur melalui tahap-tahap yang telah ditetapkan. Selama fase *playtesting* pada *Alpha Test* dan *Beta Test*, penulis menemukan bahwa respon remaja akhir terhadap *visual novel* ini sangat positif. Mereka menyukai gaya visual yang memadukan *semi-realisme* dan anime, latar Batavia tempo dulu yang jarang diangkat, serta alur cerita yang tidak klise. Fitur *multiple choice* juga dinilai menarik karena membuat pemain lebih terlibat dalam cerita dan mempertimbangkan konsekuensi dari setiap pilihan. Pesan moral disampaikan secara kuat melalui berbagai *ending* yang bisa dicapai, sehingga memperkuat dampak cerita dalam pengalaman bermain.

5.2 Saran

Melalui perancangan *visual novel* Nyai Dasima yang merupakan cerita rakyat yang jarang diketahui oleh masyarakat. Saran yang perlu dipertimbangkan oleh penulis lainnya yang ingin mengambil topik cerita rakyat atau sebagainya yaitu sebagai berikut:

1. Saran Teoritis

Pemilihan cerita rakyat atau kisah tokoh yang masih relevan dan menyesuaikan target audiensnya dari segi konten yang ingin dibawakan. Dan pencarian ahli budayawan dari jauh-jauh hari dan mendatangi ke lokasi

langsung karena berjanjian dengan narasumber perlu menentukan waktu yang tepat. Jika ingin mengambil topik dengan media interaktif seperti *visual novel*, atau semacamnya. Penulis juga menyarankan kepada pembaca untuk memilih topik yang disukai atau yang sudah pernah mempunyai wawasan mengenai topik.

2. Saran Praktis

Penulis sarankan untuk merancang konsep dan aset-aset dari jauh-jauh hari karena tidak hanya pembuatan aset saja namun juga melakukan *wireframing* atau *programming* yang membutuhkan waktu yang cukup lama. Sehingga pelaksanaan akan lebih baik serta mengatur jadwal waktu yang lebih baik karena tiap tugas akhir mempunyai waktu yang berbeda-beda tergantung pada media dan konten yang ingin dirancang. Pada saat melakukan perancangan aset, sebaiknya melakukan alternatif sketsa baik berbagai gaya visual, karakter, *user interface*, logo, maupun aset-aset visual yang berkaitan dengan perancangan media nantinya. Serta melakukan pengujian terhadap aset visual kepada orang lain sehingga sebelum menyelesaikan *prototype* dapat lebih disesuaikan terhadap target audiens. Dengan demikian, perancang dapat menghasilkan karya perancangan yang lebih maksimal.