

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil data yang telah dikumpulkan oleh penulis dalam bentuk wawancara dan kuesioner, penulis terkadang mengalami kebingungan karena saran, kritikan, dan persepsi mereka berbeda-beda. Banyak juga mereka sendiri mengakui bahwa mereka masih tertarik dengan cerita rakyat, namun saat penulis bertanya mengenai cerita rakyat Ciung Wanara, kebanyakan mereka tidak ingat. Cerita rakyat Ciung Wanara karya Ajip Rosidi sendiri sangat unik dan berbeda dengan kebanyakan dengan cerita rakyat lainnya. Cerita rakyat kebanyakan menceritakan sebuah *supernatural* yang tidak ada kejelasan asal usul, sehingga terkesan sangat memaksakan tokoh utama untuk mendapatkan tujuan dengan bantuan *mahluk supernatural*. Cerita rakyat Ciung Wanara karya Ajip Rosidi masih ada sedikit mengandung gaib, namun memiliki beberapa pesan moral yang berhubungan dengan realitas kehidupan manusia.

Visual novel sangat cocok sebagai media untuk memberikan pelajaran atau mengajarkan nilai-nilai atau moral yang berkaitan realitas kehidupan manusia. Visual novel dapat memberikan berbagai interaksi dan memberikan kebebasan untuk memilih jalan sendiri yang diinginkan oleh pemain sehingga pemain akan merasakan emosional dengan karakter lain, namun tentunya pemilihan tersebut akan berpengaruh pada akhir cerita. Penulis bertujuan untuk menceritakan kembali cerita rakyat Ciung Wanara, sehingga penulis merasa pemain tidak akan kesulitan untuk mencapai *true* atau *good ending*, selama pemain menggunakan logika atau pemikiran yang benar saat melakukan interaksi.

Setelah selesainya hari *Prototype* dan *alpha test*, penulis mendapatkan 33 responden dari mahasiswa atau tamu undangan. Dari 33 responden ada beberapa responden yang memberikan kritikan, saran, dan juga ada yang kosong dan memberikan pujian. *Beta test* yang dilakukan penulis melalui kusioner dengan cara

membagikan ke grup komunitas pecinta cerita rakyat di Jawa Barat melalui *facebook* grup, keluarga teman, dan sebagainya. Hasil data tidak terlalu jauh berbeda dari *alpha test*, yang tentunya tidak dapat memuaskan semua responden, beberapa saran yang bertolak belakang berupa, ada yang menyukai visual dan ada yang tidak suka visualnya, ada yang menyukai alur ceritanya dan ada yang tidak paham alur ceritanya. Namun ada beberapa responden yang dapat digunakan untuk lebih memperbaiki *game visual novel* tersebut.

5.2 Saran

Untuk penelitian selanjutnya, ada beberapa saran yang dapat penulis sampaikan dalam merancang interaktif atau adaptasi ke media *game visual novel* sebagai berikut:

1. Kepada peneliti, jangan menunda atau terlalu bersantai pada minggu pertama. Saran penulis untuk setiap hari meng-*updates* karya atau laporan walaupun tidak banyak, setidaknya ada perkembangan atau progress. Grid yang baik akan memudahkan peneliti menyusun *UI* dengan lebih konsisten. Penulis menyarankan untuk mengikuti susunan dalam *multicolumn* dengan 12 *column* dan 6 *rows*, *Type Centre*, dan 24 *size gutter* sesuai teori Nielsen Norman Group.
2. Kepada universitas, disarankan untuk saat mulai melakukan perancangan, dimulai minggu pertama, atau sudah menentukan judul akhir sebelum masuk ke semester TA.