

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Kesimpulannya, perancangan suatu karya yang baik harus melalui tingkatan dan aturan-aturan dalam mendesain. Dengan adanya konsistensi, karya hasil rancangan bisa mendapatkan harmoni dan keselarasan, seperti yang didapatkan oleh karya komik digital interaktif ‘Pencerahan Batin’ oleh Bhiksu Dutavira Sthavira ini. Penggunaan warna yang sesuai dengan *color pallete*, menggunakan aset gambar yang berulang, serta penggunaan *grid* yang mengatur jarak antar objek berhasil membuat komik digital interaktif ‘Pencerahan Batin’ menjadi karya yang nyaman dilihat dan rasa *unity*-nya dapat didapatkan dengan mudah. Rumusan masalah yang menyatakan bahwa “Buku ‘Pencerahan Batin’ tidak terdapat versi digital sehingga tidak diminati Generasi Z yang mengandalkan media digital” serta “Generasi Z lebih mengandalkan konten berbasis visual interaktif untuk mendapatkan informasi” menjadi terselesaikan, apalagi perancangan ini menjawab dengan *big idea* “*Enticing Journey to Achieve Wisdom*”. Karya yang dirancang memberikan pembelajaran ilmu tentang etika yang harus diperhatikan ketika bekerja melalui pesan moral yang disampaikan, sehingga karya ini menjadi solusi yang ditawarkan kepada generasi Z, sebagaimana telah disebutkan dalam rumusan masalah bahwa Generasi Z terkenal dengan reputasi bekerja yang tidak baik sehingga mereka sering ditolak oleh perekrut kerja. Dengan adanya komik digital interaktif “Pencerahan Batin” ini, generasi Z diharapkan dapat belajar untuk menjadi orang yang memiliki pandangan positif terhadap aspek kehidupan. Dengan demikian, hal tersebut dapat disimpulkan bahwa komik digital ‘Pencerahan Batin’ telah menjadi media yang menarik dengan menawarkan proses perjalanan interaktif untuk mendapatkan pembelajaran moralnya.

## 5.2 Saran

Dalam setiap proses perancangan, tentu saja ada kelebihan dan kelemahannya. Untuk menghindari kelemahan dalam merancangan suatu karya, diperlukan adanya saran-saran yang mendukung serta dapat membawa perubahan ke perancangan lain yang akan datang di masa depan. Saran dibagi dua, menjadi saran untuk dosen ataupun siapapun yang hendak merancangan komik digital interaktif, sedangkan saran lainnya untuk universitas dan karya.

### 1. Dosen/ Peneliti

Pertama-tama, saran ditujukan kepada dosen ataupun peneliti lain yang hendak merancang karya serupa. Dalam merancang suatu karya komik digital interaktif berbasis *website*, terdapat cara untuk merancang dengan lebih baik. Proses perancangannya disarankan untuk menyisihkan lebih banyak waktu dalam bagian ilustrasi dan *prototyping*. Apabila visual yang disuguhkan dapat menarik perhatian, maka secara otomatis target audiens akan tertarik untuk mengakses karya. Selain itu, sebaiknya pada halaman awal dari *website* diberikan penjelasan bahwa Generasi Z disarankan untuk membaca komik digital interaktif “Pencerahan Batin” agar mendapatkan motivasi sekaligus kemampuan untuk melihat dunia kerja dengan pandangan yang lebih positif.

### 2. Universitas

Kedua, saran ditujukan kepada Universitas Multimedia Nusantara. Kampus ini juga merupakan tempat penaungan ilmu desain komunikasi visual. Saran yang diberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara adalah untuk alur pembagian durasi perancangan dibuat dengan tambahan jarak waktu, Penambahan waktu pengerjaan dan perencanaan dapat meningkatkan kualitas karya.