

## BAB V

# PENUTUP

### 5.1 Simpulan

Kesimpulannya, dalam merancang suatu karya yang akan diarahkan ke suatu target tertentu, maka kita perlu terlebih dahulu mengenal target karya tersebut. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa karya kita akan sesuai dengan minat target baik secara bentuk maupun visual, seperti yang didapatkan oleh karya komik interaktif “Perjalanan Cahaya” ini. Melalui riset kepada *target audiens*, baik melalui kuesioner maupun wawancara, penulis berhasil mengenal lebih lagi mengenai target. Berdasarkan data-data tersebut penulis mulai membuat *big idea* dari cerita yang sekiranya digemari oleh anak-anak, yaitu *Your journey is your teacher* dan mencoba membuat karakter utama dalam cerita tersebut seperti target yang dituju. Hal ini dapat membangun rasa *relatable* antara target dengan karakter yang ada di dalam cerita tersebut. Selain dari itu, melalui data yang didapatkan diketahui bahwa target perancangan menyukai gaya gambar yang seperti anime dengan adanya *line art*, dan *shell shading*. Hal ini membantu penulis dalam menentukan gaya gambar yang sesuai dengan keinginan target perancangan. Lalu berdasarkan data-data yang dikumpulkan, penulis juga memutuskan untuk memberikan elemen interaksi di dalamnya, agar target tidak hanya dapat membaca, tetapi juga melakukan aktivitas seru di dalamnya. Hasilnya adalah suatu karya yang memiliki nilai edukasi dan dibungkus dengan cara yang menyenangkan bagi dan seru bagi target perancangan. Hal ini sesuai dengan rumusan masalah yang menyatakan bahwa anak-anak lebih tertarik dengan media yang bagi mereka menarik dan mudah diakses. Dengan adanya komik interaktif “Perjalanan Cahaya” ini diharapkan banyak anak-anak, terutama yang beragama Kristen bisa tumbuh menjadi seorang pribadi yang dapat menerima kritikan yang diberikan kepada mereka, dan tumbuh menjadi seseorang yang memiliki rasa percaya diri dan empati terhadap sesama.

## 5.2 Saran

Dalam suatu proses perancangan karya, tentu akan terdapat kelebihan dan kelemahannya masing-masing. Oleh karena itu, agar kelemahan tersebut dapat ditekan seminimum mungkin diperlukan adanya saran-saran yang dapat membantu orang lain yang akan merancang suatu komik digital terhindar dari kelemahan-kelemahan tersebut. Dosen penguji menyarankan untuk lebih memperhatikan lagi visual yang disajikan, agar lebih mendekati gaya gambar karakter dari animasi *Totoro*. Selain dari itu, dosen penguji juga menyarankan agar karya yang dibuat disajikan secara vertikal seperti *webtoon* dan hanya melakukan perubahan halaman saat perpindahan adegan untuk memastikan pengalaman membaca yang lebih nyaman. Dosen penguji juga menambahkan saran untuk dimasukkan lebih lagi *sound effect* berupa tulisan agar mempermudah pengguna dalam membayangkan nuansa dari adegan. Komik yang dibuat juga disarankan tetap memiliki margin kanan-kiri dan atas-bawah walaupun berupa digital. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah rasio dari teks dengan *bubble text* yang perlu diperhatikan lagi agar tetap terlihat proporsional. Penulis juga akan memberikan saran dalam tugas akhir ini yang sekiranya dapat membantu dalam membuat perancangan ini menjadi lebih efisien. Saran dibagi menjadi dua berdasarkan target saran ini, pertama saran untuk dosen ataupun siapa pun yang hendak merancang komik digital interaktif, sedangkan saran lainnya untuk universitas dan karya

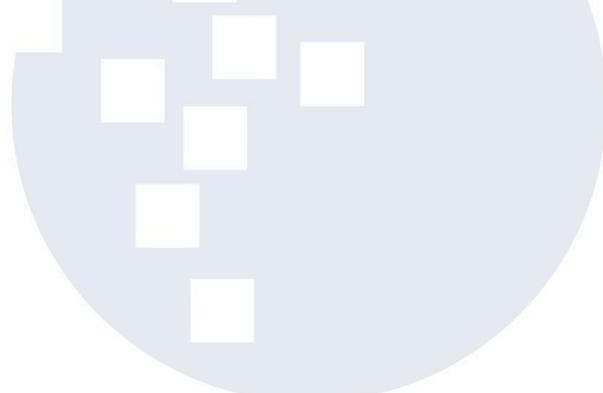
### 1. Dosen/ Peneliti

Saran yang pertama ditujukan kepada dosen atau peneliti lain yang ingin membuat komik digital serupa. Terdapat banyak tahapan yang perlu dilalui dalam membuat suatu komik interaktif, namun disarankan untuk lebih menyisihkan waktu penggerjaan pada saat membuat visual dan prototipe dari karya ini. Komik merupakan salah satu cara penyampaian pesan dan/atau cerita dalam bentuk gambar, oleh karena itu visual dari komik sendiri menjadi aspek yang penting untuk diperhatikan. Ketika seseorang ingin membaca komik, gambar dalam komik tersebutlah yang mereka lihat, oleh karena itu jika visual tidak menarik, maka orang tidak akan mau membacanya. Terutama jika media

tersebut ditujukan ke anak-anak yang umumnya lebih mementingkan visualnya.

## 2. Universitas

Saran kedua, saran ditujukan kepada Universitas Multimedia Nusantara. Kampus ini juga merupakan salah satu tempat penaungan ilmu desain komunikasi visual. Saran yang diberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara adalah untuk memperhatikan setiap progres dan waktu dalam perancangan media ini. Dengan adanya progres yang baik dan waktu yang tepat, maka hasil dari media yang dibuat juga akan menjadi lebih maksimal.



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA