

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Perancangan ini muncul dari masalah bahwa remaja Kristen akhir seperti Gen Z sering kali mengalami perasaan bersalah dan *shame* akibat dosa, yang membuat mereka menarik diri dan merasa tidak layak untuk kembali kepada Tuhan. Temuan data melalui wawancara dengan pendeta, wawancara kelompok, serta kuesioner memperkuat bahwa pengalaman *shame* ini nyata dan berdampak pada cara remaja memandang diri sendiri ataupun relasinya dengan Tuhan. Dengan demikian, terlihat bahwa remaja Kristen akhir membutuhkan media yang relevan dengan kebiasaan mereka, yaitu media yang interaktif, memberikan pilihan, dan menghadirkan kedekatan emosional yang tidak menghakimi. Berdasarkan analisis tersebut, visual novel menjadi media yang secara tepat karena mampu menyampaikan pesan rohani secara personal melalui alur cerita, dialog, ekspresi karakter, dan pengalaman membaca yang menyerupai perjalanan batin pengguna itu sendiri.

Perancangan visual novel berbasis website ini juga terbukti relevan dengan perilaku konsumsi media remaja masa kini. Hasil uji coba yang dilakukan oleh penulis dalam Alpha Test menunjukkan bahwa unsur visual, alur cerita, dan aspek interaktivitas diterima dengan sangat baik oleh responden, sehingga memperkuat bahwa konsep visual novel mampu menjembatani nilai spiritual dengan format hiburan yang akrab bagi Gen Z. Sementara itu, masukan dari Beta Test menunjukkan adanya beberapa aspek UX yang masih perlu disempurnakan, seperti navigasi dan interaksi antarbab, yang menandakan bahwa meskipun konsep inti sudah sesuai, proses iterasi tetap diperlukan agar pengalaman pengguna dapat mencapai hasil terbaik. Hal ini menunjukkan bahwa solusi yang dirancang tidak hanya berhasil secara konseptual, tetapi juga dapat diterapkan secara praktis dengan beberapa penyesuaian teknis.

Selain menjawab kebutuhan media, perancangan ini juga berupaya menghadirkan kembali makna inti dari perumpamaan Anak yang Hilang dengan cara yang lebih dekat dan relevan bagi remaja. Melalui pendekatan visual dan narasi yang lebih kontemporer, visual novel ini tidak hanya menampilkan kisah Alkitab sebagai teks yang jauh, tetapi sebagai pengalaman yang dapat dirasakan dan dihidupi oleh pengguna. Elemen-elemen seperti visual ekspresif, pilihan reflektif, dan dialog yang emosional dirancang untuk membantu remaja memahami bahwa kasih Tuhan tidak berubah meskipun mereka merasa tidak layak. Dengan demikian, media ini berfungsi bukan hanya sebagai sarana informasi, tetapi juga sebagai ruang refleksi yang membantu remaja melihat kembali diri mereka melalui kacamata kasih, bukan rasa bersalah.

## 5.2 Saran

Setelah penulis melakukan perancangan visual novel berbasis website mengenai Perumpamaan Anak yang Hilang sebagai media untuk mengingatkan kembali remaja akhir yang sering kali merasa tidak layak dan mengalami rasa malu (*shame*), terdapat beberapa saran yang dapat diberikan bagi pihak-pihak terkait, khususnya dalam perancangan media interaktif visual novel yang serupa di masa mendatang. Berikut adalah saran yang ingin disampaikan.

### 1. Dosen/ Peneliti

Bagi peneliti atau perancang selanjutnya, disarankan untuk menyusun *content planning* secara lebih terstruktur sebelum memasuki tahap produksi media utama. Perencanaan konten ini dapat mencakup alur cerita, pembagian level permainan, pesan yang ingin disampaikan di setiap tahap, serta bentuk interaksi yang akan digunakan, sehingga proses perancangan dapat berjalan lebih terarah dan efisien.

Selain itu, dalam proses pengumpulan data, disarankan untuk tidak hanya mengandalkan data dari satu institusi, tetapi juga mencari referensi dari luar lingkungan Universitas Multimedia Nusantara, seperti melalui survei di beberapa

kampus, mencari referensi dari lebih banyak sumber atau beragam, serta menggunakan data dari lembaga terkait. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keakuratan data dan memastikan bahwa perancangan media benar-benar relevan dengan kondisi target audiens secara lebih umum.

Dari sisi teknis penggerjaan, peneliti juga disarankan untuk mengerjakan proyek secara bertahap dan konsisten, sehingga beban kerja tidak menumpuk di akhir meskipun waktu penggerjaan terbatas. Pemilihan topik yang sesuai dengan minat pribadi serta pengelolaan waktu yang baik juga penting untuk menjaga kesehatan fisik dan mental selama proses Tugas Akhir berlangsung.

## 2. Universitas

Bagi pihak universitas, disarankan agar mahasiswa telah memperoleh judul perancangan yang final dan disetujui sejak tahap seminar proposal (Sempro). Dengan demikian, mahasiswa dapat lebih fokus pada proses pengembangan karya selama semester Tugas Akhir tanpa harus menghabiskan banyak waktu untuk perubahan konsep dasar. Hal ini diharapkan dapat membantu mahasiswa menyelesaikan Tugas Akhir dengan lebih efektif dan terarah.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA