

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Permainan ini memerlukan menyusun strategi, dikarenakan sistem yang membuat pemain bergiliran dengan pemain lain, pilihan pemain nantinya akan mempengaruhi cerita atau alur permainan tersebut. Salah satu jenis game *TRPG* yang cukup dikenal yaitu *DnD* atau *dungeon and dragon*. *DnD* adalah satu jenis game kooperatif *TRPG* yang memiliki latar belakang cerita fantasi dengan tujuan dalam permainan yang memerlukan kertas karakter, buku aturan, dan dadu d20. banyak pemula yang merasa kewalahan mencerna informasi dari permainan *dungeon and dragon* dan membutuhkan media informasi lain yang memiliki visual unik dan penyampaian informasi yang cepat. Maka dari itu banyak pemula yang menggunakan salah satu sumber informasi termudah agar dapat mencari media informasi yang lebih unik untuk mempelajari permainan *DnD* Dengan elemen visual dan penyampaian informasi dalam komik, *target audience* dari perancangan ini, yang mana adalah para pemula dan peminat game *DnD* dapat mengakses komik ini dan membacanya dengan mudah. Karena media komik sudah tidak asing oleh para pembacanya, dan format komik digital sudah bisa diakses oleh siapa saja.

Perancangan komik 4 panel mengenai game genre *TRPG* berjudul “Adventure on *TRPG* world” ini dibuat sebagai solusi dan inspirasi bagi salah satu alternatif media informasi dasar untuk para peminat dan pemain yang baru saja bermain atau tertarik akan game genre *TRPG*. Komik perancangan ini mengangkat cerita pengalaman bermain game *TRPG* serta membahas informasi dasar jika ingin memulai permainan tersebut dan disampaikan dalam bentuk cerita petualangan dunia fantasi. Perancangan ini menggunakan media komik digital dikarenakan kurangnya komik yang membahas topik mengenai game genre *TRPG* dan banyaknya minat pembaca dan peminat dalam menggunakan media komik sebagai salah satu bentuk media informasi. Karena bentuk hasil akhir dari perancangan ini menggunakan platform digital, perancangan ini mengangkat

kuesioner survei tentang platform digital komik yang sering digunakan. Hasil dari survei yaitu hampir semua orang menggunakan platform social media sebagai salah satu media untuk membaca komik, maka dari itu hasil akhir perancangan ini nanti akan diunggah ke sosial media seperti instagram agar mudah diakses oleh para pembaca dan peminat game TRPG.

Perancangan komik game genre TRPG berjudul "Adventure on TRPG world" diolah menggunakan proses bertahap. Tahapan Pertama untuk perancangan ini adalah mencari topik dan informasi apa saja yang dibutuhkan sebagai informasi dasar permainan game TRPG agar dapat bisa mengumpulkan data yang dibutuhkan, maka diadakan metode pengumpulan data yaitu dengan cara observasi, kuesioner, wawancara, dan brain storming dengan narasumber. Setelah data sudah terkumpul dan tersusun tahap berikut dari proses perancangan yaitu menyusun topik informasi dan data yang telah didapat lalu digabungkan kedalam latar cerita dunia fantasi. Tahap berikutnya yaitu, membagi informasi menjadi bagian dari dalam cerita komik tersebut seperti bagian karakter, skill, event, dan lain- lain. selain cerita yang dibuat semenarik mungkin dan informasi yang diberikan sesuai dengan aturan permainan, penyampaian cerita dan dialog komik menggunakan kalimat yang tersusun agar nanti dapat mempermudah pembaca untuk membaca dan memahami isi dari komik perancangan tersebut.

Jika proses pengumpulan dan pengolahan data sudah dilakukan, tahap selanjutnya yaitu proses perancangan gaya visual dan aset atau elemen komik. Perancangan komik ini menggunakan 3 gaya menggambar yaitu gaya semi chibi, kedua gaya chibi, dan terakhir yaitu gaya chibi pixel art. Penggunaan gaya gambar baik semi chibi dan chibi dikarena sederhana dan mudah untuk diingat dan dilihat. Gaya gambar ketiga digunakan yaitu adalah gaya gambar chibi pixel, gaya ini sendiri digunakan untuk menambah estetika dan elemen latar cerita perancangan yang merupakan game TRPG. Untuk pewarnaan yang akan digunakan pada perancangan komik adalah teknik warna cell-shade. Sebelum hasil akhir perancangan, dibuat kuesioner mengenai contoh gaya visual komik perancangan kepada para target audience. Hasil dari survei tersebut mendapatkan respon positif akan dari contoh komik tersebut.

Setelah terbentuknya data, teknik publikasi karya dipertimbangkan. Platform publikasi yang digunakan oleh perancangan ini yaitu media digital sosial media, yang utama adalah platform instagram. Platform digital instagram memiliki layout yang berbeda dengan platform lain nya, maka dari itu harus diperhatikan bagaimana nanti nya gambar akan dipublikasikan di platform instagram. Setiap platform digital social media sendiri, memiliki waktu publikasi yang berbeda beda hal ini disebut dengan “engagement time” dimana pada waktu tersebut dapat meningkatkan tingkat interaksi dengan orang orang yang ada pada platform tersebut. Maka dari itu waktu publikasi perancangan dibuat dengan time line, agar dapat mencapai target audiance yang diinginkan dan dibutuhkan.

Tahap selanjutnya yaitu publikasi karya komik perancangan berjudul “adventure on TRPG world” di platform digital instagram, komik ini berhasil menarik target audiance yang diinginkan dan mendapat respon positif dari para pembaca. Mereka mengatakan bahwa komik ini cukup menghibur dan mudah dibaca serta dimengerti bagi para pemula dan peminat game genre TRPG. Tidak hanya itu, komik “Adventure on TRPG world” berhasil menarik target audiance luar negeri dan berharap bahwa komik ini di translasi agar bisa dibaca oleh pembaca peminat game genre TRPG di luar negara Indonesia.

B. Saran

Perancangan komik 4 panel digital game TRPG ini diharapkan dapat berguna dalam memberikan informasi dengan visual menarik kepada peminat dan pemain pemula game genre TRPG. Perancangan ini juga diharapkan dapat menambahkan minat terhadap game genre TRPG baik untuk pembaca, pemain pemula, peminat, komunitas, serta masyarakat umum. Selain itu, diharapkan perancangan ini tidak hanya sekedar memberikan informasi, edukasi, dan minat akan tetapi juga dapat menghibur para pembaca perancangan komik ini.

Dalam proses perancangan ini tentunya tidak sempurna dan tidak lepas dari kesalahan oleh penulis. Kesulitan tersebut membantu penulis untuk belajar dalam menemukan solusi yang tepat. Maka dari itu, penulis memiliki beberapa saran yang mungkin berguna untuk pembaca, seperti:

1. Penulis berharap dapat mengumpulkan data barik ide dan topik cerita serta proses pengolahan data yang lebih tersusun agar proses pembuatan karya komik lebih matang hingga proses tahap akhir perancangan.
2. Dapat menambahkan lebih banyak referensi serta topik yang diangkat karena masih banyak topik serta informasi yang belum dapat dimasukan.
3. Diharapkan dapat mengatur waktu proses perancangan dengan lebih baik dan tersusun agar dapat menghasilkan karya perancangan dengan maksimal.



DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Alisa Rahma Febriana. 2022. *Perancangan Komik Strip Digital Panduan Cosplay Bagi Pemula*. Yogyakarta : Penerbit : Alisa Rahma Febriana
- Terra Bajraghosa.M.Sn., 2020. *Onomatope Komik Indonesia*.Penerbit : BP ISI Yogyakarta
- Bakry, Noor MS. 1986. *Logika Praktis*. Yogyakarta: Liberty.
- Boneff, Marcel. 1998. *Les Bandes Dessiness Indonesiennes* atau *Komik Indonesia*, terjemahan Rahayu S. Hidayat. Jakarta: KPG.
- Eisner, Will. (1985). *Comics and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Maharsi, Indiria, M.Sn. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: KATA BUKU.
- McCloud, Scott. 2001. *Understanding Comics* atau *Memahami Komik*, terjemahan S. Kinanti. Jakarta: KPG.
- McCloud, Scott. 2006. *Making Comic*. New York : William Morrow Paperbacks.
- Set, Sony & Sita Sidharta. 2003. *Menjadi Penulis Skenario Profesional*. Jakarta: PT. Gramedia.
- WAHANA KOMPUTER. 2014. *Membuat Komik Strip Online Gratis*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Putri Hemas Miranda , Heru Dwi Waluyanto , Aznar Zacky, 2018. *Perancangan Buku Komik sebagai Media Informasi Mengenai Dampak Game Terhadap Perilaku Sosial Anak*. Surabaya : Universitas Kristen
- Eka Rama Mahendra, Gigih Siantoro, Made Pramono, 2021. *Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran dan Pengaruhnya terhadap Motivasi belajar siswa*. Surabaya : UNS
- Nick Soedarso. 2015. *Komik :Karya Sastra Bergambar*. Jakarta Barat : BINUS.
- Pradhana, Raindy Poetra, 2021. *Perancangan Informasi Mengenai Nilai Kehidupan Dalam Gim Red Dead Redemption 2 Melalui Media Komik Digital*. Bandung : UNIKOM

Mike Mearls Wizards RPG Team. 2014. *Dungeon & Dragon Player's Handbook*. Penerbit : Wizards of the Coast Publishing

Mike Mearls Wizards RPG Team. 2014. *Dungeon & Dragon Dungeon Master Guide*. Penerbit : Wizards of the Coast Publishing

INTERNET

Phil McAndrew. *Critical Hits In The Classroom*. Diakses pada 26 Desember 2022, dari :

<https://thenib.com/critical-hits-in-the-classroom/>

Kenzer And Company. *Knight of the Dinner Table*. Diakses pada 01 Juni 2023, dari :

<https://kenzerco.com/product/knights-of-the-dinner-table-304/>

Sonvidon Indonesia. Memahami Istilah-Istilah Warna (Hue, Tints, Tones, Shades). Diakses pada tanggal 28 mei 2023, dari

<https://www.antilum.com/2018/08/memahami-istilah-istilah-warna-hue-tints-tones-shades.html#:~:text=Shade%20adalah%20jenis%20atau%20nama,berbayang%20hitam%2C%20atau%20lebih%20pekat.>

Ani Ramdhani. Pengertian Komik, Ciri, dan Jenisnya. Diakses pada 31 mei 2023, dari :

<https://www.pinhome.id/blog/pengertian-komik/>

Julia Anderson. *Dungeons & Dragons Reveals New Educational Adventures for School Classrooms*. Diakses pada tanggal 17 januari 2023, dari :

<https://www.cbr.com/dnd-teaching-kits-classroom-adventures-wizards-of-the-coast/>

Zac clay, *Zac clay professional Dungeon Master*. Diakses pada tanggal 27 mei 2023, dari:

<https://www.zacclay.com/dnd>

Kelly Knox, *D&D's newest push is into classrooms around the world*. Diakses pada tanggal 10 Januari 2023, dari :

<https://www.polygon.com/23374804/dnd-after-school-curriculum-teachers-students-free-content-adventures-k-12>

Paul Darvasi. *How Dungeons & Dragons Can Help Kids Develop Social-Emotional Learning Skills*. Diakses pada tanggal 25 Februari 2023, dari :

<https://www.kqed.org/mindshift/51784/how-dungeons-dragons-can-help-kids-develop-social-emotional-learning-skills>

Lenzhin. Lenzhin situs komik Web. Diakses pada tanggal 29 Februari 2023, dari :

<https://www.lezhinus.com/en>

