

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Pelajaran sejarah kerap dianggap sebagai sebuah topik yang membosankan bagi remaja. Padahal, penting bagi generasi muda untuk memiliki ketertarikan dengan literasi sejarah, terutama literasi sejarah lokal. Salah satu upaya untuk meningkatkan literasi sejarah lokal adalah menggunakan media yang dekat dengan mereka. Dalam perancangan ini, sejarah lokal yang diangkat berasal dari novel roman histori *Arok Dedes* karya Pramoedya Ananta Toer. *Arok Dedes* memberikan kesempatan generasi muda untuk berkenalan dengan kisah Singasari dengan lebih kompleks dan kritis. Gim dipilih menjadi media perancangan karena merupakan salah satu media digital yang dekat dengan hobi dan kegiatan remaja. Genre gim yang dipilih adalah *visual novel* karena *visual novel* dapat memberikan pengalaman bermain yang interaktif tanpa melepaskan narasi yang telah disusun Pram dalam novel aslinya. *Visual novel* memberikan pengalaman sebab-akibat melalui banyaknya akhiran cerita yang didapatkan.

Perancangan ini diawali dengan pengumpulan data verbal, kuisisioner, serta wawancara. Hasil data tersebut kemudian dianalisis dengan 5W+1H kemudian dimasukkan dalam alur perancangan menggunakan *Multimedia Development Life Cycle*. Setelah itu, konsep gim ditentukan disertai dengan pembuatan naskah. Konflik Dedes yang mencakup peran dan kekuatan wanita diambil sebagai inti cerita perancangan. Kemudian referensi diambil dari berbagai macam sumber, baik itu visual seperti relief candi, arca, baju adat visualisasi dari perancangan lain, maupun verbal seperti catatan sejarah dan deskripsi dalam novel. Setelah referensi ditentukan dan aset visual digambar, seluruh aset diserahkan kepada *programmer*. Hambatan yang terjadi dalam tahap ini adalah jarak dan komunikasi antara perancang serta *programmer* disertai *trouble* dalam progres *exporting*. Hambatan diatasi dengan meniadakan dahulu *save and load* dalam versi prototipe, terutama karena cerita masih tergolong singkat dan adanya tombol *skip* untuk mempermudah

mengulang cerita. Karena itu, terdapat perbedaan antara desain akhir menurut rancangan awal dengan desain yang diimplementasi pada gim.

Berdasarkan hasil uji publik, respon menunjukkan gim berhasil menarik minat mengenal sejarah Singasari lebih lanjut. Hal ini menunjukkan kesadaran literasi sejarah dapat ditingkatkan melalui jenis-jenis media baru seperti gim yang dekat dengan generasi muda. Pengangkatan kisah sejarah dengan karya yang sudah terlebih dahulu *established* juga dapat memberikan narasi yang lebih menarik dibanding sekedar membaca teks biasa.

#### B. Saran

Terdapat beberapa saran bagi perancang di masa mendatang yang ingin mengambil tema perancangan gim sejarah serupa, yaitu:

1. Ketika mengumpulkan referensi, sebaiknya tiap data disusun secara rapih dan sistematis. Kelompokkan berdasarkan sumber, tahun, dan media asal.
2. Dalam merancang visualisasi masa Hindu-Budha, perancang sebaiknya tidak hanya berpatok pada sumber-sumber dari Indonesia namun juga kerajaan-kerajaan dari negara lain yang memiliki kerjasama atau kesamaan dengan kerajaan lokal terkait. Kerajaan Thailand, Kerajaan Chola, dan kerajaan-kerajaan lain di daerah Asia Tenggara dan India dapat digunakan sebagai referensi visual. Perancang juga perlu teliti dalam membedakan visual masa Hindu-Budha dengan masa Islam.
3. Kirimkan aset visual yang sudah selesai langsung secara bertahap dalam masa *assembly*, sebaiknya menghindari menumpukkan penyerahan seluruh aset visual di akhir masa *programming*.
4. Perancangan serupa dapat mengembangkan gim serupa dalam bentuk dan genre berbeda sesuai dengan paradigma sejarah Metzger & Paxton.