

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Perancangan ini ditujukan kepada *Lets Play* Indonesia khususnya terhadap *founder* perusahaan yang membutuhkan media komunikasi visual guna memperkenalkan *value* perusahaannya melalui komik. Komik ini dikemas sedemikian dengan format *bitmap* yang diaplikasikan kedalam sebuah komik digital. Komik digital adalah komik yang dikemas menjadi bentuk elektronik tanpa melalui media cetak hingga dapat disebarluaskan secara mudah.

Didalam komik digital cerita *Save The Playland* ini mengenalkan tentang *value* yang ingin disampaikan kepada audiensnya dengan menggunakan karakter maskot *Lets Play* Indonesia. Perancangan komik ini didahului oleh observasi dan wawancara langsung kepada Mas Istivano dilokasi *Piknikhub*. Hingga dihasilkan cerita dan *backstory* yang dapat divisualisasikan kedalam komik. Cerita utama yang diberi kesan drama saat bermain boardgame sampai terjadinya sebuah aksi penyelamatan. Dibagian episode juga diceritakan singkat penjelasan mengenai *boardgame*. Komik dikemas menjadi 5 episode yaitu 3 episode untuk cerita inti dan 2 episode tambahan. Selanjutnya. Komik di terbitkan melalui media *Webtoon*. Kendala yang dialami peneliti dalam pengumpulan data adalah kesulitan mengunjungi kembali lokasi *Lets Play* Indonesia karena sering adanya acara *event* hingga keluar kota. Dengan dirancangnya komik ini diharapkan *Lets Play* Indonesia baik *founder* perusahaan dan pembuat komik, dapat mengenali bahwa *value* perusahaan

dapat dijadikan sebuah cerita yang menarik untuk menjadi tema sebuah komik, diharapkan perancangan ini bisa dijadikan referensi bagi peneliti atau perancang berikutnya, dan bisa dikembangkan lagi baik secara teknik, visualisasi maupun isi ceritanya.

## **5.2 Saran**

Perancangan ini dapat dikembangkan lebih lanjut sebagai bagian dari proses media komunikasi visual dan studi literatur untuk perancangan selanjutnya. Pengembangan yang dimaksud dapat berupa penambahan media yang digunakan untuk mengkomunikasikan maskot perusahaan melalui komik kepada target, agar tidak hanya memenuhi kebutuhan dasar sebagai sebuah komik, tetapi juga dapat mendukung fasilitas yang dibutuhkan oleh target audience. Selain itu, baik adanya jika proyek Tugas Akhir dapat direalisasikan dan digunakan oleh perusahaan secara real dan tidak hanya berhenti dalam portofolio karya Tugas Akhir. Maka dari itu, perancang sarankan agar lembaga dapat berkoordinasi dengan pemilik atau pihak yang bertanggung jawab atas perusahaan. Dengan direalisasinya proyek perancangan Tugas Akhir, dapat dibuktikan juga kualitas dan kinerja mahasiswa dalam mengimplementasikan hasil studinya pada karya Tugas Akhir sebagai persiapan memasuki dunia kerja.