Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penulis membuat tuga akhir yang bertema Perancangan Media Interaktif Sebagai Sarana Belajar Bahasa Korea. Media interaktif yang ditujukan bagi remaja. Berbeda dari aplikasi yang sudah ada. Media interaktif ini dapat digunakan sebagai media penggulangan belajar mengingat zaman sekarang remaja lebih dekat dengan media digital terutama *mobile digital*. Media interaktif ini mengajarkan remaja tentang huruf Korea (*Hangeul*), percakapan sehari-hari dan kosakata.

Berdasarkan hasil penelitian, perancangan gaya karakter, *background*, serta warna di ilustrasikan menggunakan gaya gambar kartun dengan prinsip penyederhanaan. Karakter merupakan penyederhaan dari artis-artis Korea yang banyak disukai oleh remaja.

Proses perancangan media interaktif *Annyeong Korea* ini meliputi perancangan elemen-elemen utama, penerapan multimedia dan interaktif. Perancangan elemen utama antara lain: perancangan karakter, teks, *button* dan suara. Penerapan multimedia dan interaktivitas disampaikan melalui gerakan dan interaksi melalui fungsi *button*. Media interaktif ini dibuat dengan menggunakan sturuktur fitur memilih.

Perancangan Media..., Yunita, FSD UMN, 2014

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penulis akan mengemukakan saran kepada para remaja. Aplikasi media interaktif ini dapat digunakan sebagai media penggulangan belajar. Selanjutnya saran untuk falkutas Seni dan Desain di Universitas Multimedia Nusantara yaitu pengembangan yang mendalam lagi mengenai pembelajaran terhadap *action script* pada Adobe Flash. Saran bagi mahasiswa yang akan menempuh Tugas Akhir agar kelak dapat membuat media interaktif yang lebih baik dari ini atau mengembangkannya ke arah yang lebih bagus lagi.

Perancangan Media..., Yunita, FSD UMN, 2014