

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan aplikasi "Ensiklopedia *Digital* dengan Tema Tari Tradisional Edisi Jawa Barat" dilatarbelakangi oleh permasalahan yang berkaitan dengan berkurangnya kesadaran dan kepedulian masyarakat mengenai budaya Indonesia seiring berkembangnya zaman. Sejumlah penelitian membuktikan bahwa generasi muda Indonesia sekarang lebih menyukai budaya luar dibandingkan dengan budaya tanah air, dan fenomena tersebut terasa khususnya di Jawa Barat sebagai salah satu provinsi di Indonesia yang sangat terkena imbas globalisasi. Jika generasi penerus bangsa terus acuh tak acuh terhadap kebudayaan Indonesia, maka kebudayaan akan semakin hilang keberadaannya dari kalangan masyarakat. Hal tersebut sangat disayangkan karena budaya adalah bentuk identitas bangsa yang sangat penting dan berharga.

Maka dari itu, penulis membuat perancangan aplikasi karena di zaman globalisasi ini teknologi sudah berkembang sedemikian rupa sehingga secara umum generasi muda di Indonesia sudah lancar menggunakan *handphone*. Ditargetkan pengguna anak laki-laki dan perempuan berumur 9-12 tahun karena usia tersebut merupakan masa dimana anak sudah mulai berkembang secara moral dan sudah bisa berpikir secara abstrak, menurut penelitian juga pada umur tersebut anak sudah mulai memiliki kepedulian terhadap permasalahan sosial. Untuk proses pengumpulan data, penulis melakukan wawancara dengan ahli psikologis anak, ketua sanggar tari, koordinator edukasi di kementerian Pariwisata Kreatif serta FGD terhadap target audiens.

Metoda perancangan yang digunakan adalah *Human Centered Design Thinking* oleh IDEO yang terbagi dalam 3 tahap utama, yakni *inspiration*, *ideation* dan *implementation*. Dalam tahap *inspiration*, penulis melakukan *expert interview* serta *group interview*. Dalam tahap *ideation*, penulis melakukan *brainstorming* dan

rapid prototyping dimana penulis menciptakan purwarupa secara cepat dan melakukan *user test* untuk mendapatkan masukan dari purwarupa tersebut. Pada tahap terakhir, yakni *implementation*, penulis melakukan *live prototyping* dimana penulis kembali melakukan *user test* namun dengan purwarupa yang lebih matang dan lebih baik daripada purwarupa yang dibuat pada tahap *rapid prototyping*.

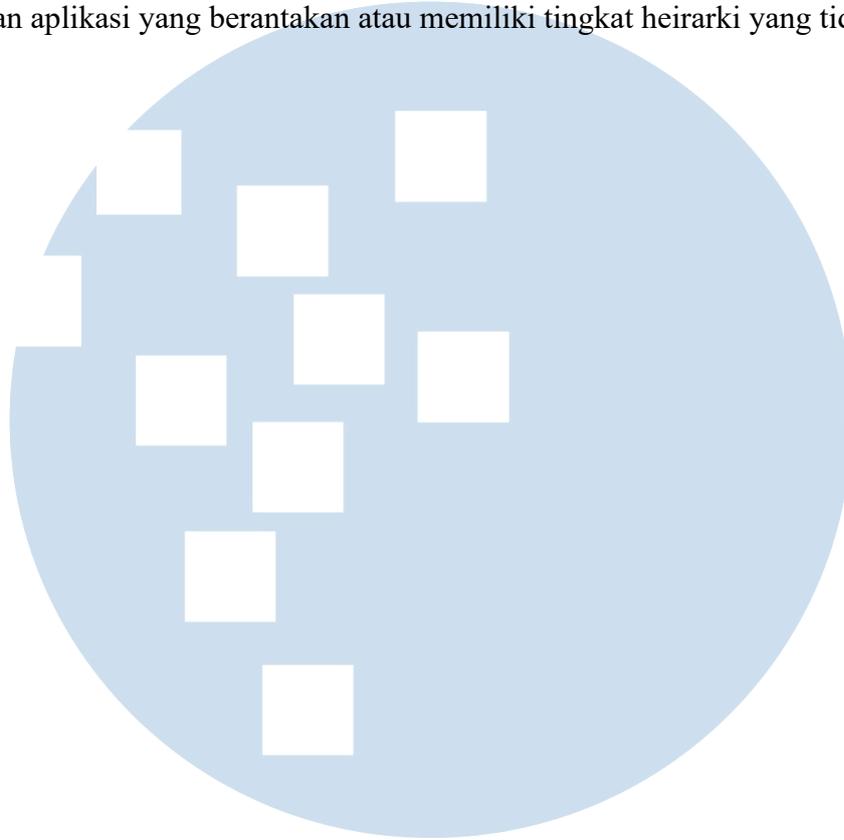
Setelah penulis membuat perancangan aplikasi dalam bentuk aplikasi interaktif, penulis melakukan *alpha test* dengan target audiens yakni anak laki-laki dan perempuan berumur 9 hingga 12 tahun. Pada pelaksanaannya, penulis memperoleh sejumlah kritik dan saran baik dari segi visual maupun konten dan mekanisme. Hasil yang diterima menunjukkan bahwa aplikasi menarik dan informatif, mayoritas responden juga memberikan skor yang tinggi pada kuesioner. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa perancangan aplikasi sudah berhasil mencapai tujuan yang ditentukan.

5.2 Saran

Saran dari penulis bagi peneliti lain adalah pentingnya melakukan penelitian dan pengumpulan data yang mendalam mengenai topik yang akan dipilih dari jauh-jauh hari. Pahami permasalahan yang ingin diangkat, dan lakukan riset atau penelitian ke lapangan seperti penyebaran kuesioner untuk menentukan target audiens. Selain itu, dapatkan informasi dari sumber primer dengan cara *focus group discussion*, *expert interview*, *interview* dan lain sebagainya agar data yang diperoleh relevan dan terkini.

Untuk penelitian yang berhubungan dengan budaya, khususnya budaya tari tradisional, penting untuk memperoleh opini atau sudut pandang dari pihak yang berkecimpung dalam area tersebut, dan lebih baik lagi apabila dapat memperoleh data mengenai tema tersebut dari pihak yang berwenang dalam area terkait. Dalam hal pembuatan aset visual yang berkaitan dengan budaya atau sesuatu yang asli baiknya dibuat dahulu referensinya sehingga proses penggambaran aset visual tidak melenceng dari aslinya dan tetap informatif. Sedangkan untuk perancangan yang berhubungan dengan aplikasi, dalam proses desain dan perancangan penting untuk

mencari referensi dan mengikuti teori-teori desain seperti *grid* untuk menghindari tampilan aplikasi yang berantakan atau memiliki tingkat heirarki yang tidak jelas.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA