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

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Perancangan media interaktif NomNom telah penulis lakukan dengan melakukan proses kreatif. Bedasarkan hal tersebut, penulis menyimpulkan bahwa dalam perancangan media interaktif, visual yang menarik bagi anak-anak berusia 6 hingga 9 tahun adalah tampilan ilustrasi dengan gaya 3D yang dikombinasikan dengan *flat vector* dengan warna-warna cerah. Hal tersebut sehubungan dengan tren kartun anak yang sedang berlangsung di televisi sehingga mempengaruhi preferensi anak. Anak-anak usia 6 hingga 9 tahun juga sudah dapat membedakan objek berupa tombol yang tampilannya *glowing* atau timbul dengan objek lainnya.

Interaktivitas yang cocok bagi anak-anak berusia 6 hingga 9 tahun melalui visual adalah terjadinya reaksi berupa perubahan posisi dan warna objek saat layar diberi stimulus klik, *drag,* dan *swipe.* Perubahan pada audio terjadi saat perpindahan halaman berupa perubahan *backsound* dan *sound effect.* Dalam perancangan interaktivitas dalam permainan, penggunaan *timer* membuat anak-anak lebih kompetitif dan tertarik dalam menggunakan *apps*. Selain itu, selalu diperlukan petunjuk penggunaan dan penjelasan agar anak-anak dapat mengerti lebih dalam informasi yang disampaikan.

5.2. Saran

Setelah melakukan pengerjaan tugas akhir dengan judul Perancangan Sosialisasi Tentang Pencernaan Manusia Melalui Media Interaktif, untuk menyempurnakan

Perancangan Sosialisasi..., Cyntia, FSD UMN, 2015

perancangan media interaktif, penulis menyarankan agar mahasiswa desain grafis dapat lebih banyak mempelajari tidak hanya desain visual yang bersifat diam, tetapi juga tampilan visual bergerak secara lebih mendalam. Selain itu diperlukan juga pemahaman lebih mendalam mengenai musik dalam desain serta proses pembuatan suatu musik untuk tema tertentu. Penulis juga memberikan saran kepada pendidik anak-anak agar tidak hanya menggunakan buku teks sekolah dalam proses belajar, melainkan juga dapat menggunakan atau menyarankan penggunaan berbagai media lainnya yang dapat digunakan selain waktu belajar di sekolah. Selain itu, penulis juga menyarankan agar dapat dilakukan perancangan aplikasi edukatif dengan topik belajar yang lebih luas seperti mengenai ilmu sains ataupun ilmu sosial lainnya.

Perancangan Sosialisasi..., Cyntia, FSD UMN, 2015