



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.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

1. Tujuan dari perancangan media interaktif perlu mendapatkan perhatian khusus karena dengan menentukan tujuan, desainer juga dapat menentukan *target audience* dari media interaktif.
2. Desain visual untuk anak usia 4-7 tahun cenderung sederhana dan tidak realis. Bentuk karakter dibuat dengan menggunakan *style simplified* sesuai dengan teori barfield. Meskipun tidak realis pesan yang ingin disampaikan sudah dapat ditangkap dengan jelas karena bentuk desain sudah mengacu pada bentuk asli. Hal ini sudah penulis bandingkan dengan gaya visual yang cocok dengan anak usia 3-6 tahun oleh Eckert, Zúñiga, & Freixas (2009).
3. Interaktifitas untuk anak usia 4-7 tahun menurut teori Piaget (yang dikutip oleh Hourcade) mengatakan bahwa usia 2-7 tahun berada pada tahap praoperasional memiliki sifat egosentris, yaitu mereka melihat dunia hanya dari perspektif mereka sendiri, dan mengalami kesulitan besar melihat dunia dari sudut pandang orang lain. Dalam merancang teknologi untuk kelompok usia ini: desainer harus mendesain interface yang didesain tidak dalam bentuk hirarki dan harus memiliki alternatif. Oleh sebab itu penulis memberikan alternatif cerita pada media interaktif “Si Rusa dan Si Kelomang”.
4. Desain karakter dalam cerita “Si Rusa dan Si Kelomang” memiliki dua karakter utama yaitu rusa sebagai karakter antagonis dan kelomang sebagai

protagonis. Bentuk dasar karakter rusa adalah segitiga. Bancroft (2006) mengatakan bahwa karakter yang memiliki bentuk dasar segitiga cenderung memiliki sifat menyeramkan dan mencurigakan. Karakter ini biasanya merupakan orang jahat atau penjahat dalam desain karakter (hlm.35). Bentuk segitiga pada karakter rusa sendiri dapat ditemukan pada bentuk wajah dan tubuh. Sedangkan pada karakter kelomang memiliki bentuk dasar lingkaran. Menurut Bancroft (2006) bentuk lingkaran memberikan kesan menarik pada karakter baik dan biasanya seringkali digunakan untuk menggambarkan karakter lucu dan ramah (hlm.33). Selain itu beliau juga mengatakan bahwa untuk menambah kesan lucu pada karakter dapat dilakukan dengan membuat karakter memiliki kepala dan mata yang besar (hlm.90).

5.2. Saran

Media interaktif cerita rakyat di kedepannya dapat dikembangkan menjadi aplikasi yang terdiri dari kumpulan beberapa cerita rakyat. Agar menjadi lebih interaktif cerita media interaktif cerita rakyat dapat juga didukung dengan game. Untuk memperdalam konten media interaktif, perlu dilakukan riset terhadap cerita rakyat. Sebagai contoh dari mana daerah asal cerita rakyat dan bagaimana kondisi dari tempat tersebut. Hal ini berguna untuk mendesain latar cerita media interaktif sehingga media interaktif menjadi lebih berbobot. Penambahan animasi pendukung pada media interaktif juga dapat dilakukan dengan cara membuat animasi yang lebih detail pada gerakan karakter.