



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

Tugas akhir yang penulis angkat adalah sebuah media interaktif penceritaan cerita Timun Mas, yaitu cerita rakyat yang berasal dari Jawa Tengah. Sesuai dengan penelitian University Fullerton (1993), *graphic properties* dibuat dengan gambar kartun berwarna cerah yang diolah secara digital menggunakan *Adobe Illustrator*. Dalam pembuatan media interaktif ini pembuatan *graphical user interface* yang ada diperuntukkan untuk anak usia 3-5 tahun, oleh karena itu pola interaksi dalam media interaktif ini cenderung simpel dan mudah dipahami. Pola interaksi dalam media interaktif ini menggunakan pola *modulated plot*, yaitu plot yang dapat memberikan *user* kebebasan untuk memilih alur yang tersedia, tetapi tetap dalam alur utama penceritaan. Anak-anak akan diarahkan untuk memilih jalan yang ada, tetapi mereka juga dapat kembali ke menu utama sehingga pemahaman tentang penceritaan dapat diterima dengan maksimal (Hariwijaya, 2009). Narasi dalam media interaktif Timun Mas terletak pada bagian atas komposisi sehingga anak akan membaca terlebih dahulu narasi sebelum melihat ilustrasi interaktif kemudian tombol *previous* ataupun *next* (Ambrose dan Harris, 2005). Penggunaan *font* Comic Sans dalam narasi cocok dengan anak karena dapat meningkatkan kemampuan mengingat anak (Yauman, 2011). Media interaktif ini dilengkapi dengan animasi singkat disetiap obyek, baik obyek yang dapat berinteraksi dengan pengguna maupun animasi yang berdiri sendiri.

Interaktifitas pada media interaktif ini menggunakan tombol navigasi untuk mengakses menu atau *scene* selanjutnya. Media interaktif ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran sekaligus hiburan bagi anak, juga media yang efektif dalam menanamkan nilai moral yang baik (Barfield,2004).

5.2. Saran

Pembuatan media interaktif bagi anak usia 3-5 tahun disarankan menggunakan pola interaksi dan juga *user interface* yang simpel dan tidak terlalu rumit. Hal ini disebabkan karena otak anak usia 3-5 tahun sedang giat-giatnya untuk menyerap informasi. Dalam pembuatan disarankan menggunakan *font* yang telah familiar dengan anak, dan menggunakan kalimat yang simpel sehingga anak dapat menangkap maksud dari penceritaan. Selain itu, ketika mengangkat topik tentang cerita di Indonesia, diharapkan pembuatan *graphic properties* disesuaikan dengan situasi yang ada di Indonesia.