



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

Kesimpulan dari Tugas Akhir ini merupakan jawaban yang diambil dari permasalahan yang dihadapi oleh penulis dalam pengerjaan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Media Interaktif Peta Dunia bagi Anak Umur 8-11 Tahun.

Kesimpulan dalam penelitian ini didapatkan berdasarkan tujuan penelitian, pengolahan data yang diperoleh, pengerjaan karya, dan hasil analisa yang dilakukan oleh penulis. Berikut merupakan kesimpulan yang dapat penulis jabarkan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini antara lain

1. Dalam merancang tugas akhir ini, diperlukan beberapa tahap yang harus dilakukan untuk mencapai hasil yang maksimal dan sesuai kebutuhan yang ada. Tahap tersebut dimulai dari menentukan topik utama yang akan diangkat menjadi latar belakang masalah, pengumpulan data, pembuatan konsep rancangan media interaktif, pencarian teori-teori yang bersangkutan dengan perancangan media interaktif, membuat skema dan rancangan *layout* yang akan digunakan, pembuatan aset untuk media interaktif dan pencarian informasi dari konten, memasukkan semua informasi dan aset ke dalam media Adobe Flash CS6, dan terakhir pembuatan semua desain yang akan digunakan untuk *display* akhir.
2. Menentukan konten dan batasan informasi apa saja yang akan dimasukkan di dalam media interaktif dan menganalisa rancangan yang telah dibuat guna

mengetahui kekurangan serta keunggulan apa saja yang ada di dalam media interaktif tersebut.

3. Salah satu cara yang paling efektif untuk menyampaikan informasi pada anak adalah dengan menggunakan media interaktif yang mengemas berbagai macam informasi dengan menyertakan interaksi di dalamnya. Melalui adanya interaksi tersebut, sensor motorik pada anak akan terangsang secara otomatis dan anak pun lebih mudah menghafal informasi yang diberikan.

5.2. Saran

Berikut ini merupakan beberapa saran yang dapat penulis berikan kepada orang tua, institusi pendidikan, dan pembaca lainnya berhubungan dengan topik perancangan media interaktif ini.

Pemberian informasi yang lebih kepada anak sudah sewajarnya dilakukan orang tua kepada anaknya karena pada masa ini otak anak masih mampu untuk terus mengingat dan meng-*explore* segala informasi yang belum diketahuinya. Namun, orang tua juga harus pintar dalam memilih media pembelajaran kepada anaknya agar apa yang dipelajari oleh anak mampu diingat serta diimplementasikan ke dalam pelajaran-pelajaran di sekolah. Bahkan, tidak menutup kemungkinan apabila ingatan anak hasil pembelajaran di masa kanak-kanak tersebut terus teringat hingga dewasa. Di sinilah peranan orang tua dalam memilah-milah media pembelajaran yang tepat bagi anaknya.

Di samping orang tua, peran sekolah atau institusi pendidikan juga sangat penting dalam menerapkan cara pembelajaran yang tepat kepada anak. Sekolah

menjadi tempat pembelajaran formal pertama bagi anak untuk menerima berbagai macam informasi. Oleh karena itu, sekolah juga harus mampu memberikan metode pengajaran yang inovatif kepada anak agar rasa keingintahuan anak meningkat dan anak tidak cepat merasa bosan dengan metode pengajaran yang lama.

Untuk para pembaca, terdapat beberapa hal yang penulis ingin sampaikan mengenai proses pembuatan media interaktif agar hasil akhirnya dapat sesuai dengan *target market* dan kebutuhannya. Pertama, perlu adanya konsep dari media interaktif secara matang agar hasil akhirnya nanti sesuai dengan apa yang diinginkan. Kedua, gunakan teori-teori yang membahas tentang bagaimana merancang suatu media interaktif dan teori yang berhubungan dengan judul tugas akhir yang diambil dari berbagai sumber yang ada. Ketiga, membuat sketsa rancangan yang tepat sasaran terhadap *target market* yang dituju seperti penggunaan huruf, warna, objek, ikon, penuturan bahasa, dan aset-aset lainnya yang akan dimasukkan ke dalam media interaktif. Keempat, melakukan analisa akhir dari karya media interaktif yang telah dirancang untuk mengetahui keunggulan dan kekurangannya yang ada supaya nantinya bisa dikembangkan menjadi lebih baik lagi.