



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Penulis melakukan perancangan karakter untuk komik interaktif “Mayur” diawali dengan menemukan sebuah masalah yaitu anak-anak tidak suka makan sayur. Setelah ditelusuri, ternyata sebanyak 93.5 persen anak berusia 10 tahun ke bawah tidak mengonsumsi sayuran sesuai anjuran. Jika hal ini terjadi terus menerus, maka akan banyak anak-anak yang akan menderita penyakit *stunting* atau pertumbuhan yang terhambat. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian lebih lanjut dan membuat perancangan agar dapat membantu anak dapat mengonsumsi sayuran. Komik interaktif Mayur dapat memberikan anak informasi mengenai gizi sayur dan juga dapat mengajak anak makan sayur melalui persuasi visual.

Komik interaktif adalah media yang cocok untuk mengajarkan anak. Komik interaktif dipilih sebagai media perancangan karena selain membaca, anak juga bisa melihat visual yang menarik dan bisa berinteraksi dan bermain di dalam komik tersebut. Anak akan lebih mudah menyerap informasi jika anak tersebut berinteraksi dan menjadi bagian di dalam cerita komik interaktif tersebut. Target usia perancangan ini adalah anak berusia 7-11 tahun dikarenakan usia tersebut adalah tahap operasional konkrit dimana anak tersebut sudah mampu berpikir secara rasional dan logis namun pandangan dan pemikiran yang dimiliki masih bisa diubah.

Pada tahap pengumpulan data, penulis melakukan metode pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif yaitu berupa studi referensi komik interaktif, wawancara dengan narasumber ahli, dan kuisisioner dengan target pengguna. Untuk perancangan penulis menggunakan metode perancangan karakter yang dimiliki oleh Harrison yang memiliki 3 tahap yaitu *research*, *concept*, dan *final design*. Dari metode perancangan ini penulis melakukan tahap *research* yang diawali dengan pengumpulan ide dan konsep seperti *brainstorming*, *mindmapping* dan membuat *moodboard*. Lalu dalam tahap *concept*, penulis melakukan eksplorasi visual untuk mendapatkan bentuk karakter yang sesuai dengan *archetype* dan karakteristik yang dimiliki karakter tersebut. Selanjutnya ada pembuatan bentuk dasar karakter dan *character sheet*. Terakhir adalah tahap *final design* dimana dalam tahap ini dilakukan proses *detailing* seperti *shading* dan implementasi karakter kedalam komik interaktif.

Selanjutnya penulis melakukan revisi setelah *alpha test* dimana penulis menyesuaikan karakter agar lebih sesuai dengan karakteristik yang diinginkan. Setelah melakukan revisi, penulis melakukan *beta test* dimana pengguna dapat membaca dan memainkan komik interaktif ini dan pengguna menyatakan bahwa mereka memiliki pengetahuan baru mengenai gizi yang terdapat di dalam sayuran dan karakter di dalam komik interaktif ini sudah memiliki karakteristik yang sesuai dengan perancangan dan juga sebagian besar sudah bisa mengidentifikasi karakter sayuran dalam komik interaktif ini.

Secara menyeluruh penulis mampu menyimpulkan bahwa desain karakter dalam komik interaktif ini mampu menyampaikan tujuan perancangan komik

interaktif ini yaitu mengajak anak mengonsumsi sayuran. Dengan visual karakter yang menarik dan interaksi yang dimiliki karakter yang dapat di determinasikan oleh pengguna dapat memperkuat pesan yang di sampaikan dan memotivasi penerima pesan yaitu anak-anak untuk mengonsumsi sayuran. Sayuran yang terdapat dalam komik interaktif ini disesuaikan dengan sayuran yang memiliki gizi dan kebutuhan yang paling tinggi untuk anak-anak dan membuat anak mengerti akan pentingnya mengonsumsi sayuran.

## **5.2. Saran**

Berdasarkan penelitian dan perancangan komik interaktif ini, penulis mendapatkan beberapa saran yang dapat digunakan oleh pembaca maupun penulis lainnya yang memiliki penelitian serupa, yaitu :

1. Sebelum melakukan pengumpulan data seperti wawancara, kuisisioner, maupun observasi dibutuhkan persiapan pertanyaan yang lebih mendalam dan matang untuk menghindari terjadinya pengumpulan data yang tidak efektif.
2. Dalam melakukan metode pengumpulan data berbentuk kuisisioner kepada anak, pastikan pertanyaan yang diberikan mampu dimengerti oleh anak usia tersebut.
3. Dalam perancangan karakter pastikan perancangan yang anda lakukan tersusun dengan rapih dan dapat terjabarkan dengan detail. Untuk menciptakan sebuah karakter yang memiliki visual yang menarik, dibutuhkan eksplorasi karakter yang dalam.
4. Perancangan karakter membutuhkan studi referensi dan pendalaman

karakteristik yang cukup dalam agar karakter dapat terancang dengan baik

5. Untuk perancangan karakter bayam penulis dapat membuat desain karakter yang dapat mengidentifikasi karakter tersebut dengan lebih baik lagi. Beberapa anak masih belum bisa mengidentifikasi karakter tersebut adalah bayam.