



Gambar 4.34. Dokumentasi Play Testing

(dari kiri ke kanan) Megan, Rayner, Winner, Willson, Evantri, Christiano, dan Alvin

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Masyarakat dewasa ini memerlukan *critical thinking* untuk bertahan dalam *achievement society* dimana pada periode ini standar yang diterima masyarakat adalah orang-orang yang mengejar pencapaian, ambisi, dan prestasi. Hal ini menjadikan masyarakat Indonesia terutama pada usia produktif dengan rentang 21 sampai 29 tahun mengalami produktivitas yang tidak sehat dan menjadi tertekan. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia telah membuktikan bahwa Indonesia mengalami peningkatan dalam persentase masyarakat yang tertekan. Oleh karena

itu, penulis merancang sebuah media interaktif yang diharapkan dapat membantu menurunkan masalah produktivitas yang tidak sehat pada achievement society.

Perancangan ini melalui tahap riset baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Secara kuantitatif, penulis mengumpulkan data dari kuesioner yang disebarakan secara online. Data kualitatif, penulis dapatkan dari melakukan wawancara dengan Prof. Reza A. A Wattimena, seorang guru besar filsafat Indonesia untuk meneliti tentang solusi critical thinking. Penulis juga melakukan wawancara kepada ibu Naomi Ernawati, seorang psikolog yang praktek di DKI Jakarta untuk mempertanyakan perilaku dan tanggapan terhadap solusi perancangan media ini.

Setelah melakukan riset secara kualitatif dan kuantitatif, penulis mulai melakukan perancangan dengan metode Tracy Fullerton dalam bukunya Game Design Workshop (2014), penulis melakukan tahap ideasi atau concepting, lalu melanjutkan dengan prototyping secara manual baik untuk media maupun elemen desain atau pendukung visual lainnya. Lalu, membuat prototype secara digital, memamatkan visual media. Saat digital prototyping sudah selesai, asset sudah dapat digunakan, penulis melakukan play testing kepada user yang sesuai dengan target perancangan ini. Ketika sudah selesai melakukan play test, penulis mendapatkan feedback dari para user baik dalam hal konten, gamifikasi, maupun visual. Feedback tersebut yang digunakan sebagai bahan iterasi atau *refine*. Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam metode perancangan Tracy Fullerton. Penulis telah melakukan seluruh tahapan dan melakukan alpha, juga beta test untuk media interaktif ini. Saran dan kritik saat uji prototype membantu tahapan refine.

5.2 Saran

Penulis menggunakan nama KAN sebagai media interaktif ini dikarenakan KAN merupakan sebuah prokem atau slang yang digunakan masyarakat Indonesia untuk meminta konfirmasi kebenaran dari ucapan mereka. Kata ini juga dapat menjadi penekanan yang terkesan positif, tetapi dapat menekan mental orang lain. Nilai-nilai positività yang berlebihan dapat menciptakan tekanan yang berat untuk beberapa orang. Perancangan media ini berbentuk kartu pertanyaan untuk membantu orang-orang yang mengalami tekanan dapat bercerita dan berpikir kembali atau berefleksi tentang keputusan atau pilihan hidup mereka. Hal ini telah penulis konsultasikan dengan psikolog yang berdomisili di Jakarta.

Penulis berharap perancangan media interaktif ini dapat membantu masyarakat di DKI Jakarta dapat berpikir secara kritis dan menjadi otentik. Agar masyarakat dapat mengolah tekanan yang diberikan oleh lingkungan sekitar dan diri sendiri dalam menjadi produktif di kota metropolitan ini.

Penulis melihat masih terdapat kekurangan dalam perancangan ini, tetapi dapat menjadi referensi untuk mahasiswa lain dalam perancangan media interaktif yang berbentuk *card deck*. Perancangan media interaktif ini ditargetkan untuk masyarakat yang sudah bekerja karena tema media ini adalah mindset produktivitas di kalangan masyarakat dewasa.