

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Di daerah Jabodetabek, pemain *baseball* umumnya memulai olahraga ini melalui kegiatan ekstrakurikuler di sekolah maupun unit kegiatan mahasiswa di kampus. Hal ini menjadikan banyak pemain di usia 15 sampai dengan 21 tahun termasuk ke dalam kategori pemula. Pada komunitas dan klub *baseball*, pembelajaran olahraga *baseball* umumnya dilakukan dengan praktek latihan langsung di lapangan, dimana dalam kegiatan latihan ini, para pemain pemula melakukan proses belajar secara mendalam. Namun, kegiatan latihan langsung ini mengalami hambatan di tengah kondisi pandemi, dimana diberlakukannya peraturan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) di kota-kota besar, terutama di area Jabodetabek, menghentikan jalannya latihan langsung. Hal ini kemudian membuat proses pembelajaran dialihkan kepada media digital melalui *video call conference* seperti *ZOOM* atau *Google Meets* antara pemain pemula dengan pelatih. Meski begitu, hambatan tetap ditemui pemain pemula dimana proses belajar ini dirasa tidak efektif dengan ketidakstabilan jaringan internet, banyaknya distraksi, dan kurangnya partisipasi pemain terhadap materi belajar. Padahal, olahraga *baseball* merupakan olahraga yang sangat berorientasi dengan peraturan, dimana pemahaman mengenai olahraga *baseball* ini sendiri sangat dibutuhkan bagi pemain pemula.

Berdasarkan analisa dan penelitian yang dilakukan, kemudian dirancang sebuah media interaktif yang membantu proses belajar bagi pemain pemula untuk

dapat memahami olahraga *baseball* dengan lebih dalam sebagai alternatif pembelajaran di lapangan. Dalam media interaktif, perancangan disesuaikan dengan konsep memberikan metode belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga pemain pemula merasa lebih tertarik dengan metode belajar dan materi yang disajikan. Interaktivitas dalam materi pembelajaran juga mendorong pemain untuk berpartisipasi dan memiliki hubungan dua arah terhadap materi belajar, berupa elemen-elemen interaktif seperti gamifikasi dan *open-end question*. Perancangan ini juga dilakukan melalui berbagai proses dan uji coba kepada pemain pemula, untuk menghasilkan media yang sesuai dan dapat dioperasikan dengan baik.

## **5.2 Saran**

Berdasarkan proses perancangan yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang dapat disampaikan berdasarkan pengalaman penulis ketika ingin melakukan perancangan yang serupa. Pertama, penting untuk menyukai dan merasa tertarik dengan topik yang akan dibawa sebagai penelitian, karena jika topik yang diteliti merupakan topik yang disukai, segala proses yang dilakukan akan terasa lebih ringan. Kedua, pelajari topik, target, dan karya yang akan dibawa sebagai perancangan agar tidak ada kekeliruan dalam penyajian materi maupun pembuatan karya kepada target perancangan. Selain itu, mengenal lebih dalam topik yang akan dibawa akan memudahkan dalam mencari sumber dan data penelitian untuk perancangan karya. Terakhir, lakukan uji coba atau *test* karya kepada sesama perancang yang memahami desain dan target pengguna untuk mendapatkan *insight* dan pandangan non-bias sehingga karya dapat diperbaiki dan

dikembangkan berdasarkan kesesuaian dan kebutuhan target pengguna. Dalam karya yang disusun, penting untuk memerhatikan gaya aspek visual, dimana tampilan yang disajikan harus sesuai dengan *gender* calon pengguna. Beberapa gaya visual tertentu dapat menciptakan kecenderungan minat pada *gender* tertentu, sehingga jika ingin merancang karya untuk disajikan kepada segala jenis *gender*, tampilan visual yang disajikan tidak boleh memiliki kecenderungan pada minat hanya pada salah satu atau beberapa *gender*, begitu pula sebaliknya. Selain memerhatikan gaya tampilan, dalam interaksi yang diciptakan ada juga beberapa elemen yang penting. Yang pertama, penting untuk memerhatikan *micro interactive* pada saat menciptakan interaksi dalam karya, seperti indikasi yang membedakan elemen interaktif dan non-interaktif dan reaksi visual yang terjadi jika elemen interaktif diberikan suatu aksi (dapat berupa pergantian gambar, *drop shadow* atau *outer glow* pada elemen visual). Yang kedua, kompleksitas interaksi yang disediakan, dimana interaksi yang digunakan tidak perlu terlalu terbatas sehingga menjadi terlalu mudah dan terlalu sederhana dalam penggunaannya. Terkadang, menggunakan beberapa unsur yang kompleks dapat memberikan pengalaman dan minat penggunaan yang lebih tinggi, seperti contohnya memberikan animasi pada gambar sehingga ada pergerakan di dalam media.