



### **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**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis, dapat disimpulkan bahwa desain tampilan pada ilustrasi interaktif harus berdasarkan posisi pengguna bukan seorang desainer. Dengan demikian, desainer lebih mengenal kelebihan maupun kekurangan pada ilustrasi interaktif yang dirancang.

Selain berdasarkan desain tampilan, interaktivitas dan pola interaksi sangat memengaruhi pengguna saat menggunakan ilustrasi interaktif. Sehingga penulis juga menyimpulkan bahwa perancangan pola interaksi diperlukan untuk mencoba berbagai produk media interaktif yang berbeda. Dengan menggunakan produk yang berbeda dapat menemukan kelemahan dan kelebihan pada ilustrasi interaktif.

Perancangan pola interaktif sangat memengaruhi interaktivitas. Jika pola interaktif dapat menarik perhatian pengguna maka interaktivitas dapat dirancang dengan lancar. Perancangan interaktivitas pada ilustrasi interaktif yang baik adalah interaktivitas yang dirancang dapat menyampaikan pesan kepada pengguna. Selain itu, pengguna dapat merespon terhadap pesan yang disampaikan dengan baik. Penulis membutuhkan penelitian yang detail dalam merancang interaktivitas karena hal ini berkaitan dengan kenyamanan menggunakan ilustrasi interaktif oleh pengguna. Ilustrasi interaktif diselesaikan bersama teman kerja sehingga penulis menyimpulkan untuk menjalankan kerja sama yang baik dengan rekan kerja.

## 5.2. Saran

Sebelum melakukan produksi, merancang konsep yang matang terlebih dahulu. Observasi, studi pustaka, maupun literatur merupakan metode pengumpulan data yang sangat membantu dalam perancangan konsep. Dengan metode tersebut penulis mendapat informasi tentang selera pengguna dan poin-poin penting dalam merancang ilustrasi interaktif.

Setelah mengumpulkan data, dapat mengetahui produk ilustrasi interaktif yang terkenal di pasar. Menggunakan produk ilustrasi interaktif dapat mengembangkan ide ketika merancang ilustrasi interaktif. Percobaan menggunakan ilustrasi interaktif yang berbeda dapat menemukan kelebihan pada ilustrasi interaktif yang digemari maupun kekurangan pada ilustrasi interaktif yang tidak disukai pengguna.

Ketika mengetahui lebih lanjut tentang kelebihan maupun kekurangan pada ilustrasi interaktif, kendala akan berkurang ketika melakukan perancangan terhadap desain ilustrasi interaktif, pola interaksi, maupun interaktivitas. Jika ketiga perancangan tersebut berlangsung dengan lancar maka, dapat mencegah pengguna dalam menggunakan ilustrasi interaktif tersebut. Karena ilustrasi interaktif ini diselesaikan bersama rekan kerja, disarankan untuk sering kumpul bersama rekan kerja untuk mencegah terjadinya kesalahan antara satu dengan yang lainnya.