



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

PENUTUP

5.1 Simpulan

Dengan perkembangan zaman dan teknologi pada industri 4.0, industri *game* mengalami perkembangan yang cukup luas. Hal tersebut membuat *Esports* dapat dijadikan sebagai pilihan menjadi sumber mencari nafkah. Namun masih terdapat masyarakat yang belum mengetahui hal tersebut, terutama pada kalangan orang tua. Orang tua masih menganggap aktivitas bermain *game* sebagai hal yang tidak berguna dan belum mengetahui bahwa *Esports* juga sudah bisa dijadikan sumber mencari nafkah dengan menjadi atlet *Esports*.

Orang tua memiliki peran yang penting dalam kehidupan seorang anak. Hal tersebut juga berlaku pada jalan karir yang akan dilakukan mereka kedepannya. Apabila orang tua tetap tidak mengetahui perkembangan ini, perkembangan pada industri *game* juga akan ikut terhambat dan bisa mengubur potensi yang dimiliki anak pada bidang tersebut. Menanggapi hal tersebut, penulis merancang sebuah *website* mengenai *Esports* sebagai profesi untuk menginformasikan orang tua mengenai perubahan tersebut.

Pada penelitian ini dilakukan pendekatan secara kualitatif dan kuantitatif. Data-data didapatkan melalui kuisisioner, studi eksiting, dan juga wawancara. Setelah menganalisa data yang didapatkan, dilanjutkan pada tahap perancangan yang dilakukan dengan strategi perancangan *design thinking* oleh Muelle-Roterberg dalam buku *Handbook of design thinking: Tips & tools for how to design thinking* (2018).

Tahap *brainstorming* dilakukan dengan membuat *mindmap*. Dari hasil *mindmapping* didapatkan tetapkan media informasi digital yang digunakan adalah *website* karena akses yang mudah, dan 3 *keywords: changes, fun, dan happiness*. Dari Ketiga *keywords* tersebut dapat dirumuskan *big idea* dari perancangan ini, yaitu **“*Learning changes for children’s happiness in a fun way.*”**

Tahap berikut pada perancangan ini, ditetapkan *reference* untuk menentukan *art style* dari ilustrasi yang digunakan dalam rancangan, dan juga *moodboard* untuk menentukan warna yang mengacu pada *keywords*. Setelah itu penulis merumuskan informasi yang hendak disampaikan dalam *website* dalam bentuk *information architecture* dan merangkum alur interaksi ke dalam bentuk *flowchart*. Berikutnya dirancang juga logo sederhana yang menjadi identitas dari *website*, aset-aset lainnya yang diperlukan dalam *website*, dan juga media pendukung yang diperlukan untuk mempromosikan *website*. Hasil rancangan-rancangan tersebut kemudian disusun kedalam rancangan *website* setelah melalui proses asistensi dan revisi.

Setelah perancangan selesai, rancangan tersebut disusun ke dalam *live prototyping* yang akan diujikan pada *alpha test*. *Alpha test* dilakukan pada *Prototype Day* yang mendapatkan 18 *tester* mahasiswa/i, dosen, dan juga beberapa alumni UMN yang merupakan sesama perancang. Dari *alpha test* tersebut didapatkan *feedback* berupa kritik dan saran untuk dijadikan sebagai masukan guna perkembangan rancangan berikutnya. Melalui masukan tersebut, rancangan memasuki tahapan revisi terhadap tampilan *website* agar pengguna dapat menggunakan *website* lebih baik.

Setelah melalui tahap revisi pasca *alpha test*, dilanjutkan dengan *beta test* yang dilakukan kepada 8 partisipan berumur 25-40 tahun dan berdomisili di Jabodetabek. Mekanisme dilakukan dengan cara memberikan *link prototype* kepada para *beta tester* dalam *google meet* dan juga memberikan *link* kuisisioner setelah *tester* selesai mencoba *prototype*. Dari hasil *beta test*, penulis mendapatkan respon yang positif dan menganggap *website* sangat membantu.

5.2 Saran

5.2.1 Keseluruhan Tugas Akhir

Saran yang dapat diberikan oleh penulis terkait rancangan tugas akhir ini adalah untuk melakukan pemilihan topik sesuai dengan yang diminati oleh penulis. Dengan melakukan demikian penulis bersyukur dapat melakukan *research* dengan antusias yang baik. Hal ini merupakan hal yang sangat

penting untuk kelanjutan pengerjaan tugas akhir, mengingat pengerjaan tugas akhir membutuhkan usaha dan tenaga yang banyak, dan juga waktu yang panjang.

Dalam pemilihan target *user* tentunya harus menyesuaikan dengan topik yang telah dipilih. Oleh karena itu, akan lebih baik apabila target yang dituju juga diperkirakan ketika memilih topik yang dingin diangkat. Akan lebih mudah apabila target yang ditetapkan berada di lingkungan sekitar. Untuk menyelesaikan tugas akhir ini juga diperlukan pembagian waktu yang baik. Pastikan ketika penulis nantinya yang akan mengerjakan tugas akhir tidak memiliki kesibukkan lainnya yang mampu mengganggu fokus dalam pengerjaan. Dengan demikian, waktu pengerjaan yang dimiliki lebih banyak dan mampu mengerjakannya dengan lebih maksimal. Meskipun demikian, penulis juga harus tetap mengingat waktu untuk istirahat dengan melakukan hal yang disukai agar dapat dijadikan hiburan sejenak. Hal tersebut agar penulis dapat ketika melakukan sebuah perancangan tidak merasakan kelelahan yang berlebihan, baik secara fisik maupun mental. Karena kesehatan seorang penulis tetaplah sebuah prioritas.

Pastikan penulis aktif dalam bertanya dan meminta nasihat ataupun juga saran dari dosen-dosen dan para ahli. Hal tersebut bisa sangat membantu penulis dalam penetapan perancangan dan menemukan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang dimiliki. Selain itu, penulis dapat juga mendapatkan berbagai macam masukan dari *alpha test* dimana peserta yang mengikuti merupakan juga seorang perancang. Masukan yang diberikan oleh sesama perancang bisa sangat membantu perkembangan perancangan ke arah yang lebih baik, dan juga bisa mendapatkan kata-kata yang dapat menyemangati penulis.

5.2.2 Konten Tugas Akhir

Setelah melalui sidang akhir, penulis menerima beberapa kritik dan juga masukan. Kritik dan masukan tersebut penulis cantumkan pada sub bab

ini dikarenakan keterbatasan waktu dalam melakukan revisi kembali, dengan harapan penulis berikut yang mengambil topik serupa tidak melakukan kesalahan yang sama. Dimulai dari daerah pada batasan masalah, akan lebih baik apabila dipersempit kembali menjadi salah satu daerah, bukan Jabodetabek. Lebih dipusatkan pada Jakarta, atau Tangerang, dan seterusnya.

Kemudian pada wawancara yang dilakukan, sebaiknya dilakukan dengan ahli yang langsung berhubungan dengan topik yang diangkat. Apabila topik yang dibicarakan adalah *Esports*, maka pihak yang diwawancarai langsung pihak yang berkaitan dengan *Esports*, bukan yang berada di bidang *game developer* atau dalam bidang pada *game* umumnya. Dan dalam pengumpulan data, akan lebih baik jika dilakukan juga FGD agar dapat lebih terspesifikasi dengan target sasaran, seperti orang tua.

Pada persona yang dibuat, jangan sampai terbentuk persona yang berada di sisi yang berbeda. Pastikan target tetap sesuai dengan yang sudah ditentukan. Seperti pada tugas akhir ini, target merupakan orang tua. Maka persona yang dibuat juga orang tua meskipun umur orang tua yang ditetapkan ada juga kemungkinan yang belum menjadi orang tua. Pastikan kedua persona yang dibuat tetap berada di sisi pandang yang sama.

Kemudian terkait karya, ilustrasi yang digunakan pada *website*, penulis mendapatkan kritik mengenai ilustrasi yang tidak berekspresi. Hal tersebut dikatakan memiliki resiko adanya permasalahan terkait kepercayaan masing-masing orang yang berbeda. Diketahui bahwa ternyata terdapat sekelompok masyarakat yang memiliki pandangan bahwa ilustrasi demikian tidak diperbolehkan dalam agama. Sehingga akan lebih baik apabila ilustrasi dilakukan dengan lebih berhati-hati agar tidak menyentuh topik yang sensitif. Selain itu penulis mendapatkan kritik terkait informasi yang disampaikan pada pengguna. Pada kuisioner yang dilakukan diketahui sebagian besar orang tua meragukan profesi ini dikarenakan besarnya pendapatan yang dapat dihasilkan. Oleh karena itu seharusnya *website* menyertakan juga informasi atas *salary* dari masing-masing profesi yang tercantum.