

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Masih digunakannya bahan bakar fosil sebagai bahan bakar pembangkit tenaga listrik menyebabkan perilaku penggunaan listrik di masyarakat masih perlu untuk diperhatikan. Oleh karena itu, perilaku hemat energi listrik masih patut untuk diterapkan oleh masyarakat, salah satunya anak-anak. Mengajarkan pentingnya perilaku hemat listrik pada anak yang berada pada usia 9-12 tahun merupakan tindakan yang baik dilakukan. Hal ini dikarenakan berdasarkan riset yang dilakukan penulis, anak pada usia tersebut sudah mulai mengenal akan rasa tanggung jawab dan juga rasa kepedulian terhadap sekitarnya. Selain itu, dirancangnya cerita interaktif juga dapat membantu anak untuk memahami nilai-nilai yang ingin disampaikan dalam cerita. Oleh karena itu, penulis berharap agar cerita interaktif yang dirancang ini dapat mengajarkan anak pentingnya perilaku hemat listrik.

Mengajarkan pentingnya perilaku hemat energi listrik penting dilakukan pada anak-anak. Hal ini karena berdasarkan riset yang dilakukan oleh penulis pada masyarakat di Jabodetabek, tingkat penggunaan listrik berlebih pada usia perkembangan, banyak terjadi pada usia remaja. Maka dari itu untuk mencegah perkembangan perilaku negatif tersebut, diperlukan penguatan pemahaman akan pentingnya perilaku hemat listrik dari masa perkembangan yang efektif. Selain itu, penulis juga melakukan riset mengenai metode perancangan cerita interaktif, didukung dengan pencarian referensi.

Setelah riset selesai dilakukan, penulis kemudian masuk pada proses perancangan. Dalam proses perancangan, penulis menggunakan teori perancangan

milik Miller (2014). Mengikuti metode perancangan tersebut, penulis memulai dengan melakukan *brainstorming* untuk mendapatkan konsep, yang digunakan sebagai dasar perancangan. Disini, penulis mendapatkan tiga kata yang dapat membentuk konsep cerita. Tiga kata itu adalah *button*, lampu, dan tangan. Dari ketiga kata itu, penulis membentuk satu kalimat dasar ide cerita yaitu “*Start a big change from just a click*”.

Setelah *big idea* ditemukan, penulis kemudian membuat *moodboard* visual, menentukan cerita dan plot yang akan digunakan, serta visualisasi dari karakter, latar, dan elemen-elemen visual seperti *button* atau *icon*. Setelah itu, penulis melanjutkan dengan membuat *information architecture*, *flowchart*, dan *storyboard*. Setelah aset-aset dasar penentu telah dibuat, penulis menggabungkan keseluruhan aset menjadi sebuah *prototype*.

Prototype ini penulis gunakan untuk mendapatkan masukan dari calon pembaca mengenai cerita yang penulis rancang. Uji coba ini dilakukan oleh penulis secara dua kali secara bertahap, yaitu pertama dilakukan dalam *alpha test*, dan berlanjut pada *beta test*. Saat uji coba pertama telah dilakukan, penulis melakukan perbaikan pada hal yang masih mengganggu pengalaman membaca *tester*. Perbaikan dilakukan pada bidang visual dan metode penyampaian cerita. Setelah selesai dilakukan perbaikan, uji coba kedua yang dilakukan pada target pembaca, yaitu usia 9-12 tahun kemudian dilakukan dengan 3 orang *tester*.

Setelah proses perancangan selesai, penulis kemudian memperhitungkan *budget* yang akan dikeluarkan dalam proses produksi. Perhitungan *budget* dilakukan oleh penulis dengan memperhitungkan biaya dalam proses perancangan, serta biaya saat publikasi.

5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa selama proses perancangan cerita interaktif ini, masih ditemukan kekurangan, baik dari segi proses riset hingga proses perancangan. Berdasarkan kekurangan dari keseluruhan proses tugas akhir ini, penulis juga ingin memberikan beberapa hal yang mungkin dapat digunakan bagi mahasiswa/i saat merancang media serupa. Berikut merupakan beberapa masukan yang dapat disampaikan oleh penulis dari perancangan tugas akhir ini.

- 1) Dalam memilih topik masalah yang ingin diangkat sebagai topik perancangan, penulis perlu memperhatikan cakupan masalah yang terfokus. Hal ini diperlukan agar dalam proses riset dan perancangan solusi yang dihasilkan sesuai dengan topik dan memiliki pembahasan yang jelas.
- 2) Pada tahap penelitian, penulis perlu melakukan pencarian informasi secara rinci mengenai target audiens yang dipilih, solusi dan media yang digunakan agar hasil riset sesuai dan mendukung topik yang dipilih. Sebagai contoh pada tahap ini, penulis menyadari adanya kekurangan riset mengenai jumlah pengguna media *smartphone* di usia 9-12 tahun sebagai target audiens rancangan cerita digital interaktif penulis. Hal ini menyebabkan media rancangan yang dipilih memiliki dasar yang masih dipertanyakan.
- 3) Pada tahap pembuatan kuesioner untuk mencari data yang diinginkan, penulis perlu memperhatikan kesesuaian target kuesioner dengan target audiens yang dituju dalam rancangan tersebut.
- 4) Dalam menulis sebuah cerita, penulis perlu memperhatikan topik yang dibicarakan dalam cerita. Dalam rancangan ini penulis menemukan adanya kebingungan pembaca akan pesan yang disampaikan dalam cerita saat tahap uji coba. Hal ini disebabkan oleh teks narasi pada bagian tengah cerita tidak menyebutkan tanda-tanda yang menunjukkan cerita membicarakan perilaku penggunaan energi listrik.

- 5) Dalam menulis narasi cerita, penulis perlu memperhatikan penggunaan kata dan bobot teks yang digunakan. Hal ini dilakukan agar penggunaan kata sesuai dengan target pembaca, dan cerita yang disampaikan nyaman dibaca sesuai dengan media yang digunakan. Dalam perancangan cerita interaktif “A Click” ini, penulis menyadari bahwa terdapat kekurangan pada bobot kalimat yang banyak pada satu halaman. Hal ini menyebabkan ditemukannya ketidaknyamanan pembaca dalam membaca cerita.
- 6) Sebelum melakukan tahap visualisasi, penulis perlu menentukan *style* visual dan *moodboard* sebagai landasan visual yang dirancang. Sehingga rancangan desain yang dibuat penulis memiliki visual yang konsisten.
- 7) Dalam tahap uji coba *prototype* baik pada tahap *alpha test* maupun *beta test*, perancang perlu memperhatikan pertanyaan yang diberikan pada *tester* mencakup keseluruhan aspek dari media yang dirancang. Hal ini agar rancangan yang dibuat penulis dapat diperbaiki dan menghasilkan desain yang tepat guna.