

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Kegiatan olahraga merupakan sebuah hal yang penting untuk dilakukan demi menjaga kesehatan bagi setiap orang. Kegiatan aktivitas di dalam rumah juga menjadi salah satu hal penting tersebut. Salah satu kegiatan olahraga tersebut adalah kardio dimana selain dapat menjaga kesehatan sistem pernafasan dan kebugaran, kardio juga dapat melatih kinerja jantung. Hal tersebut penting untuk dapat menjaga kesehatan bagi bagi banyak orang. Dengan adanya kenaikan terhadap trend untuk berolahraga di rumah, kendala mengenai kegiatan olahraga di rumah juga mulai muncul. Berdasarkan survey yang dilakukan terhadap 102 responden dengan usia 17 hingga 21 tahun di daerah Jakarta dan Tangerang, dapat diketahui bahwa salah satu kendala yang mayoritas hadapi adalah karena masalah ruang bergerak.

Dalam hal ini, capoeira dapat menjadi salah satu alternatif karena capoeira memiliki tingkat fleksibilitas dari gerakan yang tinggi atau dapat memilih setiap gerakan untuk disesuaikan dan dapat memiliki inti yaitu kardio. Berdasarkan survey juga masyarakat masih berpendapat bahwa capoeira itu merupakan olahraga yang membutuhkan kemampuan akrobatik dan sulit untuk dilakukan. Berdasarkan permasalahan yang ada, penulis memutuskan untuk merancang sebuah media yang dapat menginformasikan capoeira sebagai olahraga kardio dan dapat menuntun dan mengajarkan gerakan dasar capoeira, masyarakat dapat memiliki sarana untuk belajar dan melanjutkan aktivitas olahraga di rumah.

Dengan pertimbangan audiens yang tidak memahami capoeira, penulis kemudian menyusun skenario dimana pengguna akan melakukan pembelajaran mulai dari contoh gerakan, membaca detail gerakan, mulai belajar set latihan, bertanya dengan instruktur, hingga dapat membuat set latihan secara mandiri yang menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Penggunaan pembuatan set ini didasari oleh kebutuhan dan halangan mengenai ruang yang berbeda dari setiap pengguna

sehingga pengguna dapat menentukan gerakan yang dibutuhkan dan gerakan yang dapat mereka lakukan dengan tempat yang tersedia.

Setelah *prototype* aplikasi sudah terbentuk, *prototype* kemudian menjalani proses *alpha test* dimana saran dan pendapat dari pengguna menunjukkan beberapa perbaikan yang harus diperbaiki oleh penulis pada aplikasi. Dalam proses *alpha test* yang dilakukan melalui ZOOM meeting dan di luar dari hari *prototype*, penulis berhasil mengumpulkan 20 responden dengan data yang dapat dikelompokkan menjadi bagian visual, konten, dan interaktivitas. Setelah itu penulis kemudian melakukan perbaikan yang dirasa penting dan dapat meningkatkan kenyamanan dari aplikasi untuk digunakan oleh target segmentasi. Penulis kemudian melakukan beta test pada tanggal 1 Juni 2022 melalui Google Meet dengan peserta berdasarkan target segmentasi.

Secara keseluruhan, hasil karya yang telah dirancang oleh penulis masih memiliki beberapa kekurangan dimana informasi yang ditawarkan di dalam aplikasi masih kurang lengkap dimana seharusnya lebih baik jika ada data seperti kalori yang terbakar per latihan dan juga luar yang dibutuhkan secara eksak dan tidak menggunakan pengukuran dari ukuran tubuh per individu sehingga dapat lebih akurat bagi user. Ada pula kekurangan pada bagian 3D dimana latar terlalu netral dan kurang memiliki kesan yang meriah seperti *capoeira* yang seharusnya lebih energetik dan meriah.

5.2 Saran

Berikut merupakan beberapa saran yang dapat diberikan oleh penulis dalam proses perancangan UI/UX aplikasi tentang *capoeira* sebagai olahraga alternatif di rumah.

- 1) Dalam pengerjaan tugas akhir sangat disarankan untuk membuat lini waktu atau timeline pengerjaan dan disiplin dengan diri sendiri untuk mengerjakan proses tugas akhir sehingga bisa sejalan dengan timeline yang telah dibuat.
- 2) Waktu pengerjaan tugas akhir terlihat lama namun jika tidak mengerjakan tugas akhir dengan rajin dan giat, waktu tersebut akan terasa sangat singkat.

- 3) Mengambil referensi dari fitur aplikasi yang sudah ada tidak berarti melakukan salinan namun dalam tugas akhir peneliti harus bisa memberikan sesuatu yang membedakan dari referensi.
- 4) Hasil dari uji coba alpha merupakan sebuah hal yang harus diperhatikan dengan seksama karena hasil dari uji coba ini merupakan tanggapan sesama desainer dalam konteks prototype day. Selain itu juga meskipun mendapat ulasan dari orang lain, ulasan tersebut juga bisa menambahkan insight kepada desainer dan bisa membuka pikiran desainer saat melanjutkan hasil rancangannya.
- 5) Sebagai seorang desainer, harus terbuka dengan kritik dan saran dimana hal itu bisa menjadi jalan keluar dari permasalahan saat mendesain namun sebagai seorang desainer harus juga bisa menganalisis hasil kritik dan saran dan tidak mengambil tanggapan secara mentah melainkan melakukan analisis terlebih dahulu.
- 6) Dalam perancangan sebuah media interaktif, harus lebih memiliki empati sehingga perancangan yang dibuat dapat lebih akurat kepada kebutuhan dari *user*. Seperti pada perancangan ini lebih baik jika salah satu fitur dari aplikasi memiliki data mengenai kalori yang terbakar per latihan dan luar ukuran eksak dan tidak mengukur berdasarkan ukuran tubuh individu.
- 7) Lebih melakukan eksplorasi akan desain seperti warna dan kesan secara keseluruhan yang ada pada aplikasi seperti pada perancangan ini dimana lebih baik jika lebih memiliki kesan yang meriah dan juga pada tampilan model 3D lebih baik jika memiliki latar selain warna abu-abu.
- 8) Dalam melakukan penelitian sangat disarankan untuk lebih memiliki pikiran terbuka dan juga lebih menentukan segala sesuatu dengan lebih spesifik sehingga dapat menjadi lebih akurat dan juga saat mengambil data, lebih baik jika sampel yang diambil lebih beragam dan mewakili lebih banyak kalangan dengan limit batasan masalah.