

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Banjir merupakan bencana yang sangat sering terjadi di Indonesia dan menurut penelitian yang penulis lakukan mengenai apa yang anak-anak lakukan ketika ada banjir melalui kuisioner yang dilakukan adalah besarnya angka anak-anak yang menyepelekan bahaya-bahaya yang ada didalam bencana yang mencapai 40% dari responden kuisioner tersebut, selain itu juga sering terjadinya fatalitas yang melibatkan anak-anak setiap tahunnya dikarenakan antara melakukan hal sepele saat berjalan di genangan banjir atau ketika bermain di dalam genangan banjir itu sendiri. Menurut observasi studi eksisting, sudah ada usaha dalam menginformasikan bahaya banjir dari pemerintah dan organisasi lokal kepada masyarakat yang biasanya dilakukan melalui penyuluhan lisan ataupun infografis, namun hal-hal tersebut biasanya tidak melibatkan anak-anak sebagai subjek dari informasi tersebut. Dikarenakan dari itu, penulis merumuskan bahwa dibutuhkan metode untuk mengkomunikasikan hal-hal mengenai mitigasi banjir tersebut melalui media yang dimana anak-anak tertarik dan juga efektif dalam penyampaianannya. Melalui wawancara dari ilustrator buku anak Maman Mantox Sulaeman, ilustrasi dari buku anak dapat berperan dalam menyampaikan informasi kepada anak-anak bila cerita dan ilustrasi mampu membuat anak-anak lebih imersif dalam mengikuti cerita. Maka dari itu penulis menyimpulkan bahwa dibutuhkan media yang berupa *interactive storytelling* yang bertemakan tentang mitigasi bencana banjir yang berfokus dari bagaimana pembaca dari media tersebut menghindari bencana-bencana banjir.

Interactive Storytelling yang dirancang oleh penulis berfokus kepada cerita yang disampaikan agar dapat menghibur pembaca dengan interaktifitas yang dapat dimengerti dengan mudah oleh anak-anak yang berusia 7-11 tahun dengan visual yang relatif sederhana dengan menggunakan visual referensi buku anak. Setelah melakukan *beta test* yang dilakukan dengan *tester* yang berada didalam

target audiens, penulis menyimpulkan bahwa karya mampu membuat anak-anak mengimmersifkan diri kedalam cerita dan mengerti pesan yang disampaikan.

5.2 Saran

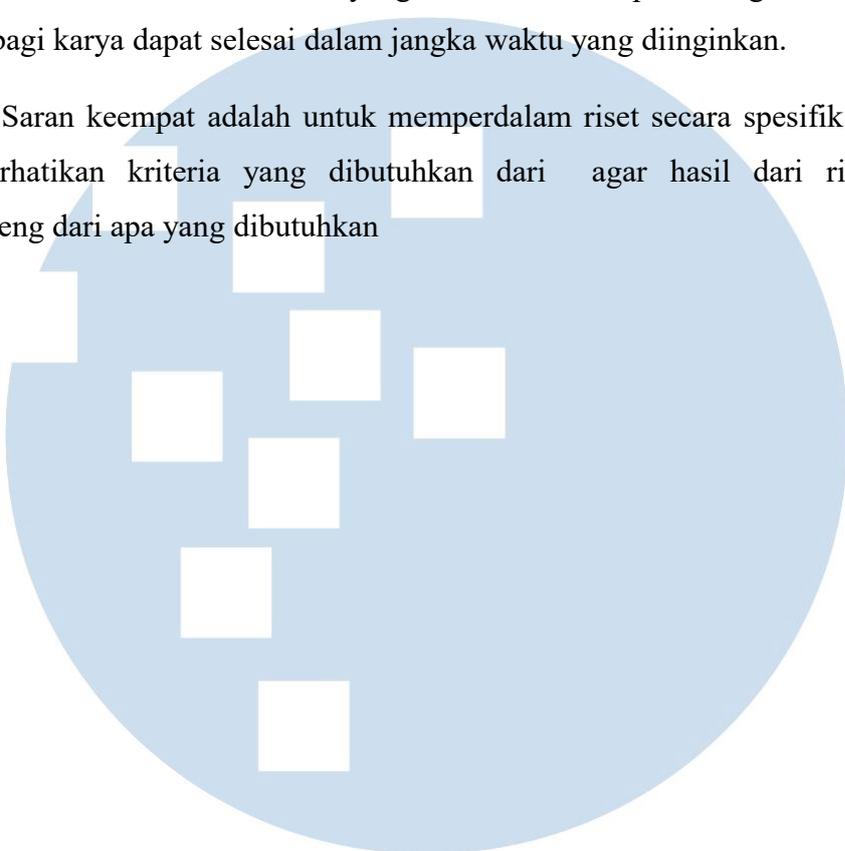
Saran pertama adalah saran penulis bagi pembaca dan peneliti yang sedang mencari referensi dari topik yang serupa mengenai bencana alam adalah untuk melakukan riset dari topik lebih mendalam dan baiknya lebih spesifik dan berfokus pada suatu aspek dikarenakan topik bencana alam merupakan topik yang sangat luas. Topik dari karya yang merupakan banjir itu sendiri adalah sebuah topik mengenai bencana yang tidak hanya terjadi di Indonesia melainkan nyaris di seluruh Indonesia.

Saran kedua adalah saran penulis bagi pembaca atau peneliti yang membuat karya yang ditujukan kepada target usia audiens tertentu terutama untuk anak-anak adalah untuk memperhatikan kemampuan dan pengetahuan rata-rata dari target usia yang ditujukan secara fisik dan psikologis. Contoh dalam perancangan karya ini yang ditujukan kepada anak-anak berusia 7-11 tahun yang berarti target audiens rata-rata merupakan murid SD, walaupun melalui observasi bahwa anak-anak dalam rentang usia tersebut sudah memiliki kemampuan untuk menggunakan gadget dan navigasi melalui *UI/UX* dengan mudah, mereka mengalami sedikit kesulitan bila dihadapkan dengan teks yang banyak atau dihadapkan dengan platform gadget seperti laptop atau desktop dikarenakan pembatasan akses mereka didalam rumah. Selain itu juga gali lebih dalam bagaimana mereka bisa sering melakukan hal tersebut.

Saran ketiga adalah saran penulis bagi pembaca atau peneliti yang merancang *interactive storytelling* dalam media apapun adalah untuk melakukan merancang rangka dari karya dengan seksama dan *streamlined* terutama agar karya tetap sesuai dengan tujuan dari tugas akhir, proses perancangan harus memanfaatkan waktu dengan efektif. Hal ini disebabkan oleh perancangan *interactive storytelling* membutuhkan waktu yang sangat banyak sehingga pentingnya untuk melakukan *streamline* dari rangka dari karya dan juga

penggunaan waktu secara efektif yang berfokus untuk perancangan karya dalam upaya bagi karya dapat selesai dalam jangka waktu yang diinginkan.

Saran keempat adalah untuk memperdalam riset secara spesifik dan juga memperhatikan kriteria yang dibutuhkan dari agar hasil dari riset tidak melenceng dari apa yang dibutuhkan



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA