

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Aspek ketidakharmonisan dari *dysfunctional-family* merupakan suatu hal yang dapat mempengaruhi tumbuh kembang seorang individu. Dampak negatif tersebut bila tidak ditangani sejak dini akan terus mempengaruhi kualitas hidup dalam sisi kesehatan fisik, mental, & interaksi sosial mereka, terutama bagi *adult child of dysfunctional-family* yang berada pada kategori usia remaja akhir berumur 18-21 tahun.

Menurut hasil kuesioner yang penulis sebar ke 127 responden, jumlah orang yang mempunyai pemahaman tentang dampak *dysfunctional-family* ke *adult child* masih mencangkup kuantitas yang kecil. Hal tersebut terjadi karena kurangnya kuantitas & kualitas media informasi mengenai *dysfunctional-family* di kalangan masyarakat, sehingga konten edukatif mengenai fenomena sosial ini masih belum efektif memecahkan masalah. Padahal, bila remaja akhir tidak mempunyai wawasan luas mengenai topik ini, maka bagi mereka yang secara tidak sadar merupakan *adult child* tidak akan pernah menyadari dampak negatif tumbuh besar dalam *dysfunctional-family* kepada kehidupan sehari-harinya pada saat ini & di masa depan, misalnya ketika mereka sudah berkeluarga maka mereka dapat mengulangi riwayat disfungsi tersebut ke keluarganya. Di sisi lain, responden tertarik mempelajari lebih dalam tentang *dysfunctional-family*, terutama cara menghadapi masalah-masalah yang datang dari fenomena sosial tersebut. Untuk merancang cerita interaktif yang mencangkup pembahasan informasi sesuai kebutuhan, penulis juga melakukan wawancara ke psikolog, *adult child of dysfunctional-family*, spesialis media, studi eksiting, & studi referensi.

Dengan mempertimbangkan target sasaran perancangan, yaitu remaja akhir yang termasuk *adult child*, penulis merancang media interaktif berbasis *storytelling*, karena pembawaan edukasi melalui *storytelling* dapat dikajikan secara *relatable*

untuk pembaca. Menurut studi yang penulis lakukan, teknik pembawaan informasi melalui *storytelling* merupakan cara paling efektif untuk fenomena sosial ini, tidak hanya karena dapat mendorong pembaca untuk melakukan pembelajaran transformasional dengan aspek *relatability* tingginya, namun juga karena kesan pembawaan cerita cenderung lebih personal, sehingga penyampaian informasi tidak berkesan kaku bagi pembaca.

Pada proses perancangan cerita interaktif mengenai *dysfunctional-family* ini, penulis menggunakan metode perancangan Interactive Digital Media Development oleh Griffey (2020) & juga dilengkapi oleh beberapa tahap dari IDEO (2015) yang diketahui dengan nama Human Centered Design. Secara garis besar, ketiga tahap pada proses perancangan tugas akhir penulis terdiri dari *definition, project design, & project production*. Tahap *definition* diawali dengan riset mendalam tentang fenomena sosial yang diangkat. Kemudian dimulai proses ideasi yang diawali dari *brainstorming* untuk mematangkan ide & konsep cerita interaktif. Setelah mematangkan konsep, tahap selanjutnya adalah mendesain cerita interaktif sampai hasil *prototype high fidelity*. Pada proses perancangan penulis juga mendesain beberapa media sekunder untuk kepentingan *advertising & publikasi aplikasi*.

Kemudian pada *project production*, penulis melakukan *alpha test & beta test* untuk mengumpulkan masukan mengenai *prototype* agar dapat memaksimalkan kualitas hasil akhir perancangan. Sebelum *beta testing* penulis melakukan perbaikan & penambahan fitur yang dibantu oleh hasil pengumpulan data dari *alpha testing*. Pada kedua sesi testing penulis meminta *feedback* mengenai aspek visual, interaktivitas, & konten dalam *prototype*.

Secara keseluruhan, hasil penilaian cerita interaktif ini sudah baik dengan beberapa masukan serta perbaikan teknis yang dapat diimplementasikan ketika media akan dirilis secara nyata. Aspek edukasi dari cerita interaktif ini sudah terlihat di sisi beta tester. Dari cerita interaktif ini, mereka mempelajari tentang dampak *dysfunctional-family* ke remaja akhir & cara menghadapi masalah-masalah yang datang dari disfungsi tersebut. Dengan membaca cerita interaktif, penulis mengajak *user* untuk melakukan pembelajaran transformasional agar dapat

berkembang menjadi orang individu yang lebih dewasa serta dapat berpikir secara rasional ketika menghadapi masalah-masalah dari *dysfunctional-family*. Selain aspek edukatif, hasil dari beta testing menunjukkan bahwa cerita interaktif ini juga berhasil diimplementasikan sebagai sarana hiburan bagi pemain. Aspek hiburan tersebut membantu mereka untuk melakukan pembelajaran transformasional secara nyaman, sesuai *pace* masing-masing sehingga tidak merasa terbebani oleh beratnya masalah-masalah yang perlu dihadapi oleh *adult child*. Dengan teknik penyampaian informasi ini, konten edukatif yang penulis rancang tidak akan memicu reaksi negatif yang malah memperburuk dampak dari fenomena sosial ini.

## 5.2 Saran

Periode pelaksanaan tugas akhir ini memberikan penulis tantangan dengan tingkat kesulitan yang tidak seberapa dibandingkan semester-semester sebelumnya. Namun setelah melewati tantangan tersebut, penulis mendapatkan pengalaman serta pengetahuan mengenai topik yang diangkat, cara bekerja secara efisien, membangun koneksi sambil bekerja sama membantu satu sama lain pada situasi sulit, & mempelajari batas kemampuan penulis. Selain itu, penulis juga mendapatkan pengetahuan serta pengalaman mengenai kebutuhan serta proses perancangan cerita interaktif yang akan menghasilkan *output* yang lebih maksimal bila dilakukan dengan tim.

Beberapa saran dari penulis untuk peneliti atau mahasiswa lainnya yang akan melaksanakan tugas akhir dan/atau mengambil topik penelitian maupun perancangan yang serupa dengan penulis sebagai berikut:

- 1) Ada baiknya bila mahasiswa mengangkat topik yang diminati oleh diri sendiri, tidak hanya agar output tugas akhir lebih maksimal, namun juga agar mahasiswa dapat lebih menikmati proses perancangan tugas akhir. Dengan begitu diharapkan *output* media dari tugas akhir mahasiswa juga merupakan hasil karya yang dapat dibanggakan diri sendiri.
- 2) Ada baiknya juga bila topik yang diangkat cocok dengan pengetahuan, koneksi, dan kemampuan mahasiswa agar dapat

sedikit mempermudah proses perancangan tugas akhir namun tetap menghasilkan output berkualitas tinggi.

- 3) *Work smart not hard*, ketahui kekurangan dan kelebihan dirimu ketika menentukan topik, batasan masalah, dan seberapa luas wawasan yang agak diriset mengenai topik. Saran ini juga berlaku pada proses perancangan karya, dimana mengetahui trik untuk mempermudah perancangan merupakan hal yang tidak dapat ditentukan harganya.
- 4) Jangan malu bertanya kepada dosen pembimbing, koor TA, dan teman-teman mengenai teknis pengerjaan tugas akhir yang tidak mungkin dilakukan seluruhnya sendiri. Penulis juga merekomendasi melaksanakan TA dengan teman-teman agar dapat lebih mudah membantu satu sama lain & agar mempunyai tempat nyaman untuk melampiaskan keluh kesah. Namun, ketika melaksanakan TA, menjadi individu yang mandiri & mampu belajar dengan kemampuan sendiri juga tetap merupakan hal penting karena Tugas Akhir merupakan projek individu.
- 5) Kualitas riset terbaik mengenai topik biasanya didapatkan bila mahasiswa juga melakukan wawancara, kuesioner, dan/atau FGD sesuai kebutuhan. Oleh karena itu jangan memfokuskan riset pada studi melalui Internet, buku, dan jurnal saja. Bila tidak melaksanakan hal tersebut maka anda akan merasakan konsekuensinya, terutama pada pra-sidang.
- 6) Untuk topik yang serupa dengan *dysfunctional-family* atau merupakan salah satu variasi dari fenomena tersebut, penulis sangat menyarankan pengumpulan data melalui wawancara target sasaran agar mendapat *insight* mengenai topik secara lebih mendalam & personal.
- 7) Ketika merancang cerita interaktif berbentuk visual novel, diharapkan anda merupakan *all-rounder* yang mempunyai kemampuan baik pada segi ilustrasi karakter, environment, props,

UI/UX, penulisan cerita, *layouting*, dan penentuan fitur agar eksekusi *output* karya berkualitas tinggi. Meskipun terdapat 1-2 aspek yang lebih penting dalam perancangan, namun aspek-aspek lainnya tidak kalah penting. Biasanya bila kualitas salah satu aspek saja tidak sepadan dengan aset lainnya, maka hal tersebut dapat berdampak negatif pada kualitas perancangan.

8) Salah satu aspek penting yang harus diingat pada proses perancangan cerita interaktif adalah target sasaranmu, seperti pada aspek sosial budaya, tingkah laku, lokasi geografis, & kebiasaan hidup mereka. Dengan begitu anda dapat merancang aset visual & cerita yang lebih efektif menarik perhatian target sasaran & meningkatkan aspek *relatability*. Anda dapat melakukan studi referensi maupun eksisting dari media serupa yang berasal serta mengangkat aspek budaya Indonesia. Hasil riset tersebut dapat diimplementasikan pada proses perancangan karakter maupun latar cerita agar *user experience* imersif dapat diimplementasikan secara lebih maksimal.

9) Agar proses perancangan efisien sehingga mampu menyampaikan pesan edukatif terpenting, anda dapat merancang bagian terpenting atau *climax* dari cerita interaktif terlebih dahulu, misalnya bila pesan moral terpenting ada di bab 4, maka selesaikan *development* pada bagian itu sebelum membuat bagian cerita lainnya. Hal ini juga dapat meringankan beban kerja sehingga meningkatkan kualitas karya akhir.

10) Bagi mahasiswa yang melaksanakan Tugas Akhir, pastikan penulisan laporan anda lengkap prosesnya, dari sketsa iterasi, keputusan desain, & hasil akhir agar proses perancangan Anda tidak terbaca seperti keinginan diri sendiri.

11) Pada pelaksanaan tugas akhir, anda mungkin akan merasa bahwa *timeline* terlalu padat, *skill* tidak sebanding teman-teman, dan/atau merasa bahwa tantangan yang anda hadapi jauh lebih sulit

daripada teman-teman. Contohnya adalah ketika mendapat jadwal sidang lebih awal dengan dosen yang rumornya killer. Anda pasti akan merasa frustrasi dan perasaan tersebut merupakan reaksi natural pada situasi sulit. Maka ada baiknya bila perasaan negatif tersebut diolah kemudian dilampiaskan menjadi motivasi untuk menghasilkan karya tugas akhir berkualitas setinggi mungkin. Dengan begitu anda dapat menghasilkan karya yang mungkin melampaui ekspektasi pribadi pada situasi sulit yang awalnya anda rasa tidak mungkin dapat dilewati.

- 12) Bagi mahasiswa yang merasa bahwa kemampuannya tidak sepadan dengan teman-teman, coba untuk ingat bahwa mengejar & menjadi bulan itu tidak mungkin, terutama sebagai makhluk yang secara biologis jatuh pada kategori manusia. Dengan menghadapi tantangan besar pada tugas akhir ini, semoga anda dapat memahami diri sendiri lebih dalam, kemudian menemukan kelebihan masing-masing dan kemudian secara perlahan membangun *self-esteem* yang baik.

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA