

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Indonesia memiliki warisan budaya yang beragam, salah satunya dari segi kuliner. Hal ini terlihat dari banyaknya acara adat di Indonesia yang menyajikan camilan tradisional sebagai konsumsi sejak zaman dahulu, sehingga camilan tradisional masa kini menggunakan resep yang turun temurun. Camilan tradisional telah dikonsumsi masyarakat sejak dahulu untuk mengisi perut maupun sekadar pencuci mulut karena rasanya yang cenderung manis dan ringan, sehingga disukai oleh masyarakat luas baik orang dewasa hingga anak-anak. Namun sayangnya, adanya globalisasi menyebabkan masuknya camilan modern ke Indonesia sehingga anak muda masa kini beralih mengonsumsi camilan modern.

Dari data yang penulis dapatkan melalui kuesioner, wawancara kepada guru SD dan kreator komik kuliner tradisional, FGD dengan anak berusia 7-11 tahun, hingga studi eksisting, didapat hasil bahwa anak muda masa kini memang lebih memilih camilan tradisional. Selain itu, masih banyak anak yang tidak mengenali atau mengetahui asal daerah dari camilan tradisional. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya pengenalan orang tua, sekolah, dan mulai jarang ditemukan adanya camilan tradisional. Karenanya, penulis merancang sebuah media interaktif edukatif mengenai camilan tradisional khas Jawa untuk anak. pemilihan wilayah Jawa berkaitan dengan banyaknya camilan khas Jawa yang mulai langka. Media interaktif berbentuk permainan digital karena berdasarkan riset yang penulis lakukan, anak masa kini sudah mulai mengenal dan sering memainkan telepon seluler sehingga. Permainan tidak hanya memberi informasi mengenai camilan yang dimaksud, tetapi juga memberi resep agar bisa diikuti oleh anak dan lebih menarik bagi anak.

Permainan yang penulis rancang merupakan permainan memasak dengan mempertimbangkan hal-hal paling menarik dari sebuah camilan tradisional, juga

manfaatnya bagi anak. Melalui 3 tahap perancangan metode *Human-Centered Design* dari IDEO, penulis merancang permainan dengan hati-hati. Dari metode ini, didapat konsep utama dari permainan, yaitu menciptakan media edukasi yang memberi pengetahuan mengenai camilan tradisional dengan cara yang menyenangkan melalui gaya visual dan gaya bahasanya. Dalam permainan terdapat 3 konten, yaitu permainan memasak, buku resep, dan *minigames* yang mendukung permainan utama berupa cari bahan dan tebak gambar. Penulis merancang alur dari permainan, yang dimulai dari cerita prolog sebelum memasak hingga membuka semua resep, juga buku resep dan *minigames*. Kemudian, penulis merancang aset visual dan menyusun interaktivitas.

Penulis melakukan *alpha test* kepada 30 orang, baik mahasiswa seni maupun dosen dan peserta dari luar UMN melalui *prototype day*. Dari sana, penulis mendapat beberapa *feedback* untuk menyempurnakan desain *prototype* sebelum akhirnya diujicobakan kepada target audiens melalui *beta test*. Setelah melakukan beberapa perbaikan dari segi visual, konten, dan interaksi, penulis mengujicobakan prototype kepada target audiens penulis, yaitu anak-anak berusia 8-11 tahun yang berdomisili di Jabodetabek. Sebagai hasil dari ujicoba yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berupa permainan digital merupakan media yang efektif untuk menanamkan ilmu kepada anak dengan cara yang menyenangkan.

5.2 Saran

Berikut saran yang penulis berikan untuk calon peneliti lain yang hendak mengambil topik penelitian serupa maupun membuat media interaktif yang sejenis:

- 1) Memilih topik yang sesuai dengan minat dan kemampuan peneliti. Hal ini penting agar peneliti tidak merasa jenuh dan meninggalkan proyek yang sedang dikerjakan.
- 2) Melakukan riset secara mendalam mengenai topik yang dipilih agar mendapatkan informasi yang lengkap dan detail, jika diperlukan dapat

menggunakan metode yang berbeda-beda seperti studi literatur, eksisting, hingga eksplorasi keluar.

- 3) Saat membuat pertanyaan kuesioner maupun wawancara untuk anak kecil, pastikan menggunakan bahasa yang sederhana namun tepat sasaran agar bisa mendapat jawaban yang sesuai dengan harapan.
- 4) Membagi waktu dengan baik untuk mengerjakan Tugas Akhir maupun kepentingan lainnya. Manajemen waktu yang baik membantu peneliti dalam menyelesaikan tugas yang diberikan dengan cepat dan tepat.
- 5) Peneliti perlu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan terbuka untuk informasi baru. Peneliti juga perlu memiliki keberanian untuk melakukan eksplorasi terhadap hal baru dan menjangkau banyak orang untuk mendapat informasi.
- 6) Peneliti harus terbuka terhadap semua kritik dan saran yang diberikan. Selain itu, juga mampu memilah masukan yang perlu dan kurang perlu untuk dijadikan bahan perbaikan.

Masukan dan saran tambahan yang penulis dapatkan dari dewan sidang:

- 1) Menggali lebih dalam mengenai preferensi visual dari target audiens agar gaya visual dalam karya bisa lebih sesuai.
- 2) Mencari tahu dan melakukan riset mendalam mengenai tipe permainan yang disukai anak Indonesia dan permainan yang cocok dengan anak-anak berusia SD agar sesuai dengan tujuan perancangan.
- 3) Mempelajari dan memahami motivasi pengguna dalam menggunakan media yang kita buat. Dalam hal ini anak, perlu mencari tahu tujuan dari anak memainkan sebuah permainan.
- 4) Dalam permainan memasak untuk anak, tujuannya bukan untuk mencari tahu resep, tetapi lebih ke bahan dasarnya. Fokus utama dari permainan adalah camilan tradisional, melalui detail yang ada.
- 5) Agar lebih variatif, perlu membuat ilustrasi dengan sudut berbeda atau bentuk lain untuk makanan-makanan yang ada dalam permainan. Lebih memfokuskan kepada detail ilustrasi makanan daripada karakter.