

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berjalannya proses pembelajaran yang efektif dalam ruang kelas harus meliputi komunikasi antar guru dan siswa. Perlu disadari bahwa, pembelajaran merupakan gabungan dari beberapa komponen yang saling berhubungan. Komponen tersebut antara lain tujuan, bahan ajar, metode, alat/media, dan evaluasi. Namun, kenyataannya buku pelajaran *sains* yang digunakan masih belum dapat sepenuhnya memberikan porsi seimbang. Banyak buku yang hanya menekankan pada konten, sementara komponen proses interaktifitas dan konteksnya masih sangat minim. Sesuai data kuesioner dengan jumlah 143 responden pada rentan usia 9—10 tahun, sebanyak 58,7% kesulitan dalam mempelajari materi tumbuhan. Dengan alasan, kurangnya gambar dan kegiatan praktek dalam mempelajari materi tumbuhan. Maka dari itu, penulis berharap *website* interaktif “Wormhole” dapat mempermudah proses belajar mengenai tumbuhan.

Sebelum melakukan perancangan, penulis melakukan penelitian dan riset terlebih dahulu mengenai materi yang akan dibawa. Penulis membagikan questioner kepada rentan anak usia 9-10 tahun untuk mengetahui topik pelajaran IPA apa yang menurut mereka sulit untuk dipelajari. Dilanjutkan dengan melakukan wawancara dengan guru sekolah dasar untuk mengetahui bagaimana proses belajar materi IPA disekolah dasar, peneliti ahli botani untuk mendapatkan informasi lebih dalam mengenai materi tumbuhan, dan designer anak untuk mendapatkan *insight* jenis ilustrasi yang sesuai untuk anak usia 9-10 tahun. Penulis juga melakukan *focus group discussion* bersama empat guru dari berbagai sekolah dasar untuk menemukan kesulitan yang mereka alami dan metode apa yang sesuai untuk dapat membantu proses belajar.

Masuk dalam proses perancangan, penulis menggunakan metode perancangan *10-Step Development Checklist* by Miller sebagai dasar perancangan. Dimulai dengan melakukan brainstorming untuk membentuk *mind mapping* lalu didapatlah tiga *key word* yaitu, petualangan, menyenangkan, dan sederhana. Setelah

*key word* itu ada maka penulis barulah mendapatkan *big idea*, yaitu “petualangan interaktif untuk mempelajari tumbuhan secara sederhana”. Dari *big idea* tersebut didapatkanlah *tone of voice* yang sesuai, *simple, intriguing, fun*. Berdasarkan *big idea* yang sudah didapat, maka penulis mulai membentuk *moodboard* secara keseluruhan, alur cerita, ilustrasi, membentuk karakter, dan elemen *interface*. Penulis juga tidak lupa untuk proses pembentukan *information architecture, flowchart*, dan *storyboard*. Setelah semua sudah jadi maka penulis mulai untuk proses *prototyping* untuk menggabungkan semua *asset* menjadi satu media.

Setelah media *prototype* sudah jadi, penulis melakukan alpha test pada saat *prototype day* yang diselenggarakan oleh prodi DKV Universitas Multimedia Nusantara. Pada *alpha test* penulis membentuk questioner dengan tujuan untuk mendapatkan penilaian, kritik dan saran dari para user. Kritik dan saran tersebut penulis jadikan masukan dan juga revisi sebelum melalui tahap *beta test*. Secara garis besar respon pada *alpha test* sangat positif, namun penulis mendapatkan masukan mengenai *interface, subtitle*, dan kepadatan konten. Maka sebelum melakukan *beta test* penulis sudah merevisi setiap bagian tersebut agar *user target* tidak mendapatkan kendala dalam proses bermain.

Pada tahap *beta test*, penulis mendapatkan dua *user* yang duduk dibangku kelas 4 SD. Dalam *beta test* ini *user target* dapat bermain tanpa adanya kendala. Visual, konten, dan interaktifitas yang ditampilkan sudah dianggap menarik dan mudah dimengerti sehingga proses *beta test* dapat berlangsung dengan lancar. Tahap terakhir penulis, melakukan proses perancangan media sekunder atau promosi untuk mendukung media utama. Lalu penulis juga melakukan *budgeting* yang dibagi menjadi dua bagian yaitu media utama dan media sekunder.

## 5.2 Saran

Setelah melalui proses perancangan media dan juga penulisan laporan. Berdasarkan dengan pengalaman yang penulis alami, penulis merasa ada beberapa saran atau masukan yang dapat diberikan bagi mahasiswa/I yang akan mengambil perancang ataupun peneliti yang pada tugas akhir.

- 1) Laporan

- a. Dalam menentukan topik perancangan sangat dibutuhkan riset terlebih dahulu mengenai topik pembahasan. Sehingga, bukan hanya riset mengenai target namun diharuskan riset secara keseluruhan dengan pihak-pihak lain yang berpengaruh pada topik tersebut.
- b. Perancang juga perlu untuk memperhatikan target yang akan dituju, sehingga topik, materi, dan media sesuai dengan perancangan tersebut.
- c. Anak usia 9-10 tahun masih menyukai media belajar yang memiliki interaktifitas dan ilustrasi yang menarik namun mudah dimengerti. Sehingga dalam tahap perancangan penulis dapat menggunakan ilustrasi yang menarik perhatian seperti penggunaan karakter ataupun dengan menggunakan warna yang cerah. Semakin ilustrasi tersebut sederhana dan mudah dimengerti maka akan semakin banyak anak yang tertarik untuk memainkannya.
- d. Dalam membentuk materi terlebih kepada materi mengenai pendidikan, diharuskan untuk tetap berkonsultasi pada ahli ataupun narasumber yang bersangkutan. Sehingga tidak akan terjadi miskonsepsi materi.
- e. Pada media promosi dapat di *explore* lebih jauh lagi dari media utama yang dibentuk, namun tetap harus menyesuaikan dengan target yang dituju. Hal tersebut dapat menambah ketertarikan target maupun responden untuk memainkan media.
- f. Hasil evaluasi dari *alpha test* dapat diperhatikan kembali dan direvisi, sehingga kendala yang didapat pada *alpha test* tidak dialami oleh target *user* pada saat *beta test*.

## 2) Karya

- a. Mencarian referensi sangat dibutuhkan pada tahap awal perancangan. Referensi yang baik dapat membantu proses implementasi kedalam media yang akan dirancang.
- b. Pentingnya menentukan alur cerita animasi menggunakan *storyboard*. Sehingga setiap gerakan, *sound effect* yang digunakan, *voice over*, narasi, dan juga *layout* sudah dapat tertata rapih sejak pembentukan *storyboard*.
- c. Dalam pembentukan *quiz*, pertanyaan dapat disesuaikan lagi dengan usia target dan topik. Namun, disarankan untuk tetap berpatokan dengan ahli dan juga guru untuk memvalidasi data.
- d. Dalam perancangan website harus dimasukan credit yang mengacu pada yayasan mandatory dan designer website.
- e. Pada *icon* atau *button* dapat diberi tannya “*click here*” sebagai panduan dalam bermain.
- f. Pada subtitle agar terlihat seragam dapat dibentuk dialog box sehingga tidak mengganggu ilustrasi.
- g. Pada proyek website seharusnya sudah membentuk domain khusus untuk proyek.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA