

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Wayang dijadikan sebagai medium hiburan yang positif dengan tujuan memberikan pencerahan dan pendidikan. Dalam pertunjukan wayang golek, digunakan boneka kayu yang ringan yang diukir, dicat, dan diberi busana yang menggambarkan karakter manusia. Wayang diperkenalkan kepada kalangan pelajar karena mengandung pesan-pesan yang berkaitan dengan pemahaman agama, budi pekerti, dan moralitas. Namun budaya wayang mulai punah karena kurangnya peminat dari generasi muda untuk melestarikan wayang. Wayang merupakan “adi luhung” atau seni budaya yang tinggi mutunya, dan dengan hilangnya budaya wayang maka akan hilang juga salah satu identitas negara. Penulis merancang media interaktif dalang cilik untuk anak usia 8-10 tahun untuk membangunkan niat generasi muda untuk mengetahui budaya wayang dan nilai-nilai positif dalam kisah-kisahannya.

Media utama yang dirancang berupa *mobile game* yang dinamakan “Adi Luhung”, di mana pemainnya dapat memainkan wayang dan melihat kisah-kisah wayang melalui perangkat *smartphone*. Berdasarkan hasil karya media utama yang diperlihatkan kepada anak-anak, *game* edukasi dapat menjadi medium edukasi yang baik dan dapat meningkatkan niat anak-anak untuk bermain wayang layaknya seorang dalang cilik. Media yang diperlihatkan terlihat meyakinkan dan menarik untuk anak-anak, dengan beberapa saran atau masukan yang diberikan oleh para pengguna yang telah mencobanya.

#### 5.2 Saran

Dalam perancangan suatu *game*, interaksi antara *game* dan pemain sangat perlu diperhatikan. Untuk menyempurnakan suatu perancangan, perancang melakukan *user test* agar pengalaman pemain dan media yang dirancang dapat terantar secara baik dan tujuan dari *game* atau aplikasi tersebut dapat tercapai.

Proses *user test* dapat menggunakan metode Focused Group Discussion atau menggunakan Beta Test. Setelah proses *user test*, perancang perlu menanyakan pengalaman bermain pemainnya untuk mendapatkan saran lebih lanjut. Berikut merupakan beberapa saran terakhir yang didapatkan untuk perancangan.

- 1) Saran yang didapatkan dari hasil akhir media utama yang dibuat adalah untuk mengubah beberapa ikon yang dibuat agar lebih intuitif. Salah satu ikon yang dihindai untuk diganti adalah tombol interaksi wayang untuk berputar arah.
- 2) Tombol interaksi wayang juga perlu memiliki *microinteraction* yang mengindikasikan tempo narator agar sumber pacuan tempo tidak hanya terpaku oleh suara narator yang membaca.
- 3) Saran lain yang didapatkan adalah untuk lebih memperjelas *tutorial gameplay* agar pemainnya dapat lebih cepat memahami permainan. Saat ini *tutorial* untuk *gameplay* hanya mencakup di awal pemain mulai bermain, tetapi dari saran yang diberikan, *tutorial* perlu dibuat untuk dapat selalu muncul jika pemain mulai merasa kebingungan.

