

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Sejarah meninggalkan banyak sekali warisan peninggalan yang dapat kita pelajari, ada banyak sekali bentuk dari peninggalan sejarah seperti Cagar Budaya yang di antaranya dalam bentuk bangunan Benteng. Benteng ini memiliki banyak cerita dan sudah berdiri jauh dari sebelum Indonesia merdeka. Banyak Benteng yang berdiri bersamaan dengan perkembangan kerajaan-kerajaan kesultanan Indonesia. Terdapat lebih dari 100 Benteng di pulau Jawa, tetapi hanya empat Benteng yang sudah menjadi Cagar Budaya. Menurut Abbas (2018), sangat disayangkan benteng masih kurang digunakan sebagai media pembelajaran, padahal menurutnya banyak hal positif yang dapat dipelajari dari benteng itu sendiri, seperti alasan benteng itu dibangun, kehidupan social yang terdapat di dalamnya, hingga bangunan arsitektur dari benteng itu sendiri. Kebijakan Permendikbudristek No.5 Tahun 2022 yang mengatakan SKL acuan dari kurikulum 2023, darurat merdeka dan merdeka mengenai ilmu pengetahuan social dan sejarah yang diterbitkan dan dibukukan, materi benteng tidak dibahas. Materi mengenai sejarah dan ilmu pengetahuan sosial sekolah dasar. Banyak membahas mengenai sejarah dari daerah masing-masing dan pahlawan yang mengambil keputusan untuk masa depan Indonesia.

Bagaimana cara merancang media informasi untuk mengenalkan sejarah mengenai benteng yang terdapat dipulau Jawa untuk anak umur 8-12 tahun? Menurut Kemendikbud (2019), ensiklopedia adalah sebuah karya acuan yang berisikan sebuah cabang ilmu pengetahuan yang di ciptakan dan dirangkum secara komprehensif dan disajikan dengan urutan abjad didalam sebuah atau jilid buku, yang terbagi menjadi dua jenis sesuai dengan kebutuhannya, kedua jenis dari ensiklopedia tersebut adalah ensiklopedia umum dan khusus yang dimana

penciptaannya juga mengikuti dari kondisi psikologis dari pengguna buku tersebut, dengan contoh ensiklopedia yang bertunjukan anak akan mengikuti dan menyesuaikan dunia dan pola pikir anak, sebaliknya juga dengan ensiklopedia yang ditujuk untuk orang dewasa. Ensiklopedia yang cocok untuk menyampaikan materi dari benteng ini adalah ensiklopedia khusus yang dimana dalam ensiklopedia ini memfokuskan sebuah topik tertentu, dan menurut Kemendikbud (2019), keperluan ensiklopedia khusus ini baik untuk keperluan pendidikan seperti beberapa contoh yang sudah dikeluarkan mengenai ensiklopedia yang membahas khusus perikehidupan serangga, mamalia, flora, astronomi dan topik-topik pendidikan lainnya. Karena itu ensiklopedia khusus baik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan kepada anak.

Penulis pun melakukan *Focus Group Discussion* untuk mencari tahu mengenai pengetahuan anak mengenai sejarah benteng ini dan kebiasaan mereka sehari-hari. Hasil FGD tersebut mengatakan bahwa masih banyak anak-anak yang tidak tahu mengenai adanya Benteng yang masih berdiri di pulau Jawa walaupun beberapa dari anak tersebut suka membaca cerita mengenai sejarah Indonesia. Hal ini terjadi dikarenakan kurangnya publikasi atau sejarah yang dikenalkan kebanyakan sejarah dimasa kemerdekaan saja.

Dikarenakan itu, untuk mengenalkan bangunan bersejarah yang jarang terdengar, penyampaian informasi harus menarik dari sudut visual, mampu menarik perhatian dan mudah untuk dicari informasinya. Dengan target untuk menyebarkan informasi, rancangan desain yang dapat menggapi target tersebut adalah dengan menggunakan ensiklopedia atau dengan menggunakan interaktivitas dan visual untuk menarik perhatian dari anak. Penggunaan animasi pada setiap halamannya untuk menarik atau mengajak anak untuk menyentuh sesuatu akan menarik perhatian anak kepada informasi yang akan di sampaikan. Dengan menggunakan ilustrasi yang pas, penyampaian yang tidak terlalu berat dan interaktivitas yang pas, dapat membantu anak untuk membaca dan mendapatkan informasi yang ingin disampaikan. Perancangan ensiklopedia mengenai Cagara Budaya Benteng pada platform digital masih memiliki kekurangan, seperti informasi yang masih kurang,

anak masih belum mengerti dengan ensiklopedia berplatform digital, kurangnya petunjuk interaktivitas dan penempatan layout yang masih kurang.

Perancangan desain ensiklopedia digital ini menggunakan metode HCD dari IDEO, tahap-tahapnya adalah Inspiration, Ideation dan Implementation. Metode tersebut digunakan untuk memahami lebih dalam mengenai target dari desain dan membantu memahami kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam memecahkan masalah. Pada tahapan pertama yaitu *Inspiration* untuk mencari data dan mencari tahu mengenai masalah. Tahapan *Ideation* digunakan untuk mulai mengerjakan media utama dari mengumpulkan referensi, mencari ide, dan mulai pengerjaan. Dan yang terakhir tahapan *Implementation* yang dimana penulis melakukan *alpha test* dan *beta test* untuk menambahkan kualitas dari perancangan media utama, untuk mendapatkan hasil yang lebih menarik *engagement* dengan ensiklopedia agar pengalaman *user* lancar dan menyenangkan ketika menggunakan ensiklopedia.

Hasil dari perancangan desain ensiklopedia yang dilakukan, pembelajaran menggunakan ensiklopedia untuk mengajarkan mengenai cagar budaya benteng sudah efektif, tetapi penggunaan media digital sebagai media pembelajaran dalam bentuk ensiklopedia masih dirasa kurang. Anak lebih menyukai mempelajari melalui interaktifitas dalam dunia nyata ataupun fisik, tetapi penggunaan media digital juga tidak sepenuhnya dianggap kurang, hasil dari *alpha test* terdapat anak yang menyukai konsep digital dan merasa itu adalah sebuah pengalaman yang baru dan menarik. Penggunaan animasi dan *motion graphic* disukai oleh anak. Kekurangan lain yang dapat diperhatikan adalah *finishing* yang dirasa masih kurang dan dirasa jauh dari jadi, penempatan tombol yang masih dirasa kurang dan tidak pas baik untuk *user* ketika menggunakan ensiklopedia tersebut, konten yang kurang seimbang, dan beberapa interaktivitas tidak memiliki petunjuk sehingga anak masih suka bingung dengan apa yang harus dilakukan selanjutnya ketika menggunakan ensiklopedia tersebut.

5.2 Saran

Selama pengerjaan perancangan desain dan proses pengumpulan data, ada beberapa saran yang dapat penulis berikan kepada peneliti, terutama yang akan mengangkat tema sejarah atau menciptakan ensiklopedia.

- 1) Pilihlah topik yang disukai agar lebih cepat dan menyenangkan ketika tahapan pencarian topik dan pengerjaan media utama.
- 2) Sering mencari referensi mengenai ensiklopedia itu sendiri dan memperhatikan bagaimana cara ensiklopedia tersebut menyampaikan pesannya.
- 3) Pengaturan waktu yang baik, dikarenakan pengerjaan ensiklopedia membutuhkan waktu yang lama. Dari mencari data untuk isi ensiklopedia, menyusun layout, dan memikirkan cara menyampaikan informasi tersebut secara maksimal.
- 4) Memikirkan metode apa yang ingin digunakan, jangan terlalu memaksakan dengan menggunakan tahapan yang tidak dikuasai.
- 5) Beranian diri dan jangan takut, dikarenakan hal yang menghambat pengerjaan ini adalah diri sendiri.
- 6) Ketika sudah diujian terakhir yaitu sidang penulis mendapatkan banyak sekali masukan dan perbaikan mengenai media utama yang diciptakan dan media sekunder yang didesain, masih banyak sekali kekurangan dari media utama tersebut yang sangat disayangkan penulis sudah tidak dapat mengubahnya karena sudah dalam progress sidang, yang dimana ditahapan ini kita sudah harus kelar dan mempresentasikan apayang kita ciptakan.
- 7) Lebih memperhatikan kembali media utamanya dan lihat kembali ke *Big Idea* dan *Tone of Voice* dikarenakan desain kita harus lebih mengarah kepada *Tone of Voice* yang sudah kita tentukan untuk *user experience* yang lebih baik.
- 8) Ketika mengerjakan ingat kembali bahwa yang menggunakan media utama kita adalah seorang *user*, jadi kita harus lebih memerhatikan

kembali penempatan *button*, navigasi dan apa yang user akan lakukan ketika mengakses media utama kita, dikarenakan yang menggunakan media kita adalah *user* bukan kita seorang desiner.

- 9) Walaupun kita harus memerhatikan *user* kita sebagai desiner harus lebih tahu mengenai desain dibandingkan *user* kita yang dimana penulis melakukan kesalahan dengan menciptakan *instagram post* sebagai media sekunder dan sedangkan pada *guideline* umur tersebut belum dapat menggunakan *instagram*. Kita harus lebih mengerti mengenai media dan desain dibandingkan user.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA