

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Proses perancangan *user interface (UI)* dari permainan digital edukasi perubahan iklim menggunakan metode *design thinking*. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa *UI* ini dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan media edukasi perubahan iklim di Nusa Tenggara Timur (NTT). Data lapangan yang dikumpulkan melalui FGD, observasi, dan *visual diaries* menunjukkan bahwa siswa di NTT memiliki preferensi tertentu dalam hal visual dan interaksi yang mempengaruhi desain *UI*.

Desain *UI* dirancang agar mudah diakses dan digunakan oleh para siswa di NTT. Penggunaan ikon, warna, teks, dan *layout* dirancang sesuai dengan teori Galitz (2013), yang menekankan pentingnya kejelasan dan kemudahan penggunaan dalam komponen *UI*. Warna-warna yang digunakan, seperti toska dan kuning, dipilih untuk menjaga konsistensi dengan permainan papan yang ada, serta untuk memastikan bahwa tampilan visual menarik dan mudah dikenali oleh pengguna.

Ikon-ikon dalam permainan dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik pengguna, sehingga tidak terlalu tumpul atau tajam untuk menghindari kesan feminin atau maskulin yang berlebihan. Selain itu, ikon-ikon tersebut dibuat agar mudah dipahami dan sesuai dengan tujuan edukasi. Desain ini memastikan bahwa pesan edukatif mengenai perubahan iklim dapat disampaikan dengan efektif dan inklusif, menjangkau seluruh gender dan kelompok usia.

Secara keseluruhan, kesesuaian antara masalah yang dihadapi, data lapangan yang dikumpulkan, dan konsepsi desain yang diterapkan menunjukkan bahwa proses perancangan *UI* ini telah dilakukan dengan penuh pertimbangan. Hasilnya adalah sebuah *UI* yang tidak hanya fungsional, tetapi juga responsif terhadap kebutuhan pengguna di NTT, mendukung tujuan edukasi perubahan iklim dengan cara yang mudah diakses dan dipahami oleh para siswa.

5.2 Saran

Komponen *user interface* (*UI*) bisa sangat rumit, sehingga proses perancangannya harus benar-benar mempertimbangkan data yang ada mengenai karakteristik pengguna. Pada penelitian ini, sangat penting untuk memastikan bahwa desain *UI* didasarkan pada data lapangan yang akurat agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Bagi peneliti lain, disarankan untuk memperbanyak bacaan mengenai teori komponen *UI*, karena masing-masing teori memberikan pendekatan dan komponen yang berbeda. Hal ini akan membantu dalam memilih dan menerapkan komponen *UI* yang paling sesuai dengan tujuan dan konteks penggunaan. Pemahaman yang mendalam tentang berbagai teori *UI*, peneliti dapat merancang *UI* yang lebih efektif dan responsif terhadap kebutuhan pengguna.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA