

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Simpulan

Perkembangan antariksa di Indonesia masih tertinggal dengan negara lain. Karena itu, fasilitas yang menyediakan edukasi mengenai antariksa memiliki peran yang penting. Salah satu tempat tersebut adalah Skyworld Indonesia. Namun, media informasi yang digunakan disana kurang tepat, sehingga informasi sulit untuk dipahami dan diingat.

Setelah melakukan pengumpulan data menggunakan wawancara dan observasi, ditemukan bahwa sulitnya menerima informasi adalah tidak adanya sebuah pemandu yang menjembatani konten dengan pengunjung. Pemandu di Skyworld Indonesia bertugas untuk memandu grup-grup saja. Oleh karena itu, solusi desain untuk permasalahan adalah sebuah *guidebook* untuk memandu mereka selama perjalanan mereka di Skyworld Indonesia, terutama pada ruang *exhibition*.

Perancangan *guidebook* interaktif ditujukan untuk usia 10 hingga 13 tahun. Pemilihan tersebut dikarenakan mereka berada di usia yang mulai mengerti hal-hal yang lebih rumit, seperti antariksa. *Guidebook* bertujuan untuk memudahkan mereka mengerti informasi yang diberikan saat berada di lokasi secara langsung. Selain itu, *guidebook* membantu mereka dalam bernavigasi di sana.

Penggunaan *guidebook* dimulai dengan pengenalan profesi-profesi yang berhubungan dengan antariksa. Selanjutnya, pengguna membuat karakter personilisasinya berdasarkan profesi yang mereka ingini. Kemudian, pengguna diberikan rute yang mereka perlu tempuh sesuai dengan profesi pilihannya. Denah juga diberikan untuk memudahkan navigasi di sana. Setelah itu, pengguna akan dituntun kepada konten-konten dan aktivitas yang sesuai dengan rutennya dengan bantuan indikator-indikator yang ada dalam buku. Pengguna yang berhasil menyelesaikan aktivitas yang diberikan dengan benar akan menerima hadiah di akhir perjalanan setelah dicek oleh *staff*.

Media sekunder yang dipilih untuk *guidebook* adalah pensil kayu, *totebag*, dan pin. Pemilihan tersebut didasari dengan kepetingan tiap media dalam mendukung *guidebook*. Setelah melakukan perancangan, bentuk *prototype* diujikan dalam *alpha test*. Hasil dari *alpha test* tersebut dianalisis dan dipertimbangkan untuk memperbaiki *prototype*. Uji terakhir dilakukan pada *beta test*.

Hasil dari *beta test* mengungkapkan bahwa perancangan *guidebook* efektif dalam menyelesaikan permasalahan sebelumnya. Namun, *guidebook* perlu diperbaharui setiap ada perubahan dalam Skyworld Indonesia. Penting agar konten dalam *guidebook* sesuai dengan informasi yang diberikan di sana agar tidak membuat pengguna *guidebook* kebingungan saat ada di sana.

5.2 Saran

Berdasarkan pengalaman penulis dalam perancangan tugas akhir ini, penulis memiliki saran yang dapat digunakan ketika mengambil topik ataupun media yang mirip dengan perancangan ini. Berikut saran yang dimiliki oleh penulis.

- 1) Saat memilih topik perancangan, sebaiknya dipilih topik yang menarik untuk perancang agar hasil lebih maksimal.
- 2) Saat menentukan topik, jangan langsung memikirkan *output* yang ingin dirancang karena *output* tersebut belum tentu merupakan solusi terbaik untuk masalah yang diangkat..
- 3) Penting untuk menentukan secara matang akan konten-konten yang ingin diisi dalam buku agar tidak mengakibatkan banyak perubahan ketika melakukan perbaikan.
- 4) Penting untuk menambahkan cara penggunaan desain agar pengguna dapat mengetahui cara pemakaian yang tepat.
- 5) Dalam perancangan *guidebook* akan suatu tempat, penting untuk membuat desain atau indikator pada tempat tersebut yang menghubungkan buku dengan lokasi. Hal tersebut lebih memudahkan pengguna dalam bernavigasi dibandingkan hanya mengandalkan buku.

- 6) Dalam perancangan aktivitas pada buku fisik, akan lebih baik jika terdapat suatu cara untuk memverifikasi bahwa aktivitas tersebut telah selesai dengan baik.
- 7) Perancangan suatu buku akan lebih efektif jika hanya menggunakan satu jenis *grid* saja.
- 8) Dalam perancangan buku dengan target audiens anak-anak, akan lebih baik jika konten visual lebih banyak dibandingkan dengan tulisan.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA