

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan penulis yaitu tentang media pembelajaran di sekolah sifatnya satu arah dan juga cakupan materi Kingdom Animalia yang sangatlah luas. Media belajar yang sifatnya satu arah seperti *Power Point*, papan tulis, buku cetak, modul dan catatan kurang bisa memotivasi siswa untuk belajar. Siswa juga cenderung bosan karena mereka kurang memahami hal apa yang dibahas dan mereka tidak melihat secara nyata hal apa yang sedang dibahas. Sedangkan untuk cakupan pembelajaran dalam Kingdom Animalia sangatlah luas seperti anatomi, morfologi, organ-organ, penjelasan, nama latin hingga deskripsi hewan itu sendiri. Berdasarkan hasil riset yang dilakukan penulis pada saat observasi, wawancara dan FGD, didapatkan bahwa sebenarnya seiring berkembangnya zaman, cara belajar juga harus berkembang. Menurut mereka media interaktif menjadi sebuah media yang menyenangkan untuk digunakan, terutama jika bentuknya *game*. Maka dari itu penulis melakukan perancangan media pembelajaran interaktif yang berbentuk *card game* untuk mendukung pembelajaran Kingdom Animalia.

Dalam perancangan media tersebut, penulis menggunakan *design thinking*. Dimulai dari tahap pertama *emphatize*, yaitu tahapan dimana penulis mengulik masalah yang ada. Penulis juga mengumpulkan berbagai informasi baik secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil tersebut disimpulkan menjadi bahwa dalam pembelajaran sekolah, diperlukan media pembelajaran interaktif yang menyenangkan sehingga dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar. Setelah mendapat kesimpulan tersebut penulis lanjut pada tahap kedua yaitu *define*. Tahap kedua tersebut dilakukan penulis dengan melakukan identifikasi target dan membuat *user persona* dari target yang akan dituju oleh rancangan media tersebut. Berlanjut ke tahap ketiga yaitu *ideate*, dimana penulis melakukan *brainstorming* untuk mengumpulkan ide yang akan menjadi solusi. Penulis membuat

*mindmapping* hingga menemukan kata kunci perancangan, yang dilanjut dengan *big idea*. *Big Idea* tersebut yaitu ‘*Obstacle is an emotional weaver*’, yang berperan sebagai keseluruhan desain media. Dari *big idea* tersebut, penulis juga membuat panduan visual dari *moodboard* yang kemudian difokuskan lebih lanjut menjadi *stylescape*. *Stylescape* dibuat sedemikian rupa agar memiliki kesan ‘kuno’ atau ‘*rustic*’ dan lebih alami. Dari *stylescape* tersebut penulis lalu lanjut melakukan eksekusi desain pada tahap keempat yaitu *prototype*. Pada tahapan tersebut penulis meringkas materi Kingdom Animalia yang akan dirancang, dan melakukan eksekusi desain yang berupa ilustrasi. Dalam ilustrasi, penulis membuat ilustrasi hewan-hewan secara detail dan memiliki pose atau bentuk yang menggambarkan keseluruhan. Penulis juga mengemas semua visual yang telah dibuat menjadi satu kesatuan desain yang berkesan alami atau natural dan yang memiliki warna *earth tone*. Dimana warna-warna tersebut juga menggambarkan kenyamanan, alam, dan juga kehangatan. Keseluruhan desain media yang dibuat juga menggunakan berbagai prinsip desain dan juga elemen desain yang sesuai mulai dari garis, warna, bentuk, hirarki visual, harmoni, hingga *white space*. Penulis dalam perancangan *game* pada media tersebut menggunakan *lenses of game*, dimana ada beberapa *lens* yang digunakan penulis untuk menciptakan *game* yang menyenangkan.

Setelah selesai semua desain tersebut, penulis masuk pada tahap terakhir yaitu *test*, dimana penulis melakukan *alpha* dan *beta test*, kemudian melakukan revisi. Uji coba pertama yaitu *alpha test* dilakukan di kampus dan mendapatkan berbagai *feedback*. *Feedback* tersebut kemudian digunakan penulis untuk melakukan revisi minor pada beberapa desain dan material. Setelah melakukan revisi dan mencetak ulang media, penulis lanjut melakukan uji coba kedua yaitu *beta test* pada target perancangan yaitu siswa di sekolah. Ketika melakukan uji coba, penulis mendapatkan respon positif dari target perancangan dimana mereka senang dan menikmati *card game* Kingdom Animalia tersebut. Mereka mengatakan bahwa jika ada media tersebut, belajar terasa lebih menyenangkan dan mereka belajar hal-hal baru mengenai berbagai hewan. Aspek menyenangkan dinilai dari interaktivitas, komunikasi, kerjasama dan pemahaman siswa dalam bermain *game* tersebut. Permainan-permainan tersebut menyebabkan siswa bisa bekerja sama dengan siswa

lain, diskusi, menebak, mengingat dan juga mendeskripsikan. Secara keseluruhan, dari respon siswa dan guru, desain media *card game* sudah dapat menyelesaikan masalah yang ada yaitu diperlukannya media belajar yang dapat memotivasi siswa. Jadi bisa disimpulkan bahwa media *card game* Kingdom Animalia sudah dapat membuat siswa belajar dengan menyenangkan. Dari hasil uji coba tersebut, penulis kemudian melakukan revisi final dan menghasilkan desain akhir untuk diproduksi beserta media-media sekundernya.

## 5.2 Saran

Selama mengerjakan tugas akhir, baik dalam laporan dan perancangan media itu sendiri, penulis banyak belajar mengenai berbagai hal. Hal yang dimaksudkan seperti psikologis siswa SMP dan SMA dalam belajar, kesulitan, perasaan mereka terhadap belajar, penerapan teori, ilmu desain, tanggung jawab hingga manajemen waktu penulis. Semua perancangan tugas akhir ini berhubungan langsung dengan penulis dan juga orang lain seperti pihak universitas, masyarakat hingga target perancangan. Maka dari itu, penulis memiliki beberapa saran yang akan ditujukan pada berbagai pihak yang akan dijabarkan sebagai berikut:

### 5.2.1 Penulis

Saran yang dapat diberikan untuk penulis sendiri adalah untuk lebih mengembangkan diri sendiri dan memaksimalkan pengerjaan tugas akhir ini. Walaupun tugas akhir perancangan *card game* Kingdom Animalia ini sudah termasuk baik, namun sebenarnya mungkin bisa dibuat lebih baik dari segi desain, permainan dan pengembangan konsep. Penulis juga mungkin bisa untuk lebih mengatur waktu dan memaksimalkannya untuk membuat lebih banyak ilustrasi hewan agar kartu lebih bervariasi. Penerapan ‘*rustic*’ dalam keseluruhan *artstyle* termasuk *layout* sehingga seringkali terkesan *medieval* yang memberikan kesan seperti buku kuno pada era *middle age*. Dalam melakukan *layouting*, penulis juga dapat melakukan eksplorasi *layout* dan mencari berbagai referensi *layout* dengan model buku dengan *style middle age* maupun *renaissance*. Karena pada *layouting rulebook* dan kartu materi terkesan kaku dan banyak sekali tulisan. Baiknya mungkin desain bisa

lebih ditambah unsur estetika maupun ilustrasinya dan menggunakan *layout* yang *hierarchial* seperti menyusun berdasarkan abjad, memberikan *spacing*, memberikan batasan atau pagar, memainkan ukuran maupun ketebalan teks. Hendaknya juga penulis melakukan *crosscheck* akan semua desain yang dibuat supaya tidak ada kesalahan seperti dalam penulisan nama latin dan sejenisnya.

Kemudian saran ketika eksekusi pencetakan media, baiknya penulis bisa lebih mempertimbangkan waktu dan segala kesalahan dalam percetakan yang mungkin terjadi. Dalam percetakan biasanya ada kesalahan seperti pada *cutting*, kerapian, warna, material, ukuran dan banyak hal lagi. Penulis seharusnya dapat memaksimalkan waktu dan mempertimbangkan beberapa resiko tersebut sehingga mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Maka dari itu diharapkan untuk kedepannya jika penulis akan mengerjakan proyek yang mirip dengan tugas akhir maupun dalam proyek kerja, penulis dapat memberikan hasil yang sangat maksimal.

### **5.2.2 Universitas Multimedia Nusantara**

Sebelum menjalani tugas akhir, penulis sebelumnya mendapatkan berbagai sosialisasi. Sosialisasi dimulai dari pengenalan tugas akhir, tahapan, *timeline*, *deadline*, hingga detail tentang tugas akhir itu sendiri. Sebenarnya untuk pelaksanaan tugas akhir itu sendiri sudah sangat jelas dan tertata. Namun setiap tahun mungkin ada perbedaan *timeline* dikarenakan libur maupun hari besar. Maka dari itu mungkin untuk periode tugas akhir kali ini seringkali terpotong oleh cuti bersama maupun libur yang cukup panjang, yang menyebabkan mahasiswa melakukan *progress* tugas akhir secara mandiri. Maka dari itu adapaun sedikit saran untuk pihak Universitas Multimedia Nusantara yaitu untuk menyesuaikan *timeline* tugas akhir dengan lebih dipertimbangkan waktunya jika terpotong libur maupun cuti.

### **5.2.3 Mahasiswa lain**

Penulis juga akan memberikan beberapa saran bagi mahasiswa lain yang akan menjalani tugas akhir. Tugas akhir yang menjadi puncak atau salah

satu syarat agar dapat lulus dan mendapatkan gelar. Maka dari itu untuk pengerjaan tugas akhir janganlah dianggap santai maupun mudah. Tugas akhir harus dikerjakan dengan sangat serius dan mungkin untuk mahasiswa lain sudah boleh memikirkan topik maupun tema apa yang ingin diangkat untuk dijadikan tugas akhir. Pengerjaan tugas akhir memiliki waktu yang cepat dan *pressure* yang besar, terkait hal tersebut mahasiswa lain mungkin boleh mulai memikirkan judul atau topik dan melakukan riset terhadap tugas akhir yang terdahulu. Sedikit *tips* untuk mahasiswa lain, carilah tema atau topik yang anda sukai dan kembangkan hal tersebut menjadi judul tugas akhir. Pahami dan perbanyak mencari informasi mengenai tugas akhir baik dari kakak kelas maupun dosen. Kemudian diharapkan untuk mahasiswa juga menghormati dosen pembimbing yang sudah ditugaskan untuk membimbing kita. Gunakanlah waktu semaksimal mungkin untuk melakukan *progress* tugas akhir dan kemudian asistensikan hasil tersebut serta hal-hal yang akan dikerjakan. Hal seperti bimbingan dan asistensi sangatlah krusial dalam penyelesaian tugas akhir. Diharapkan juga untuk mahasiswa agar memberikan usaha yang besar dan serius dalam menyelesaikan tugas akhir seperti meningkatkan manajemen waktu dan tanggung jawabnya. Tingkatkan juga *soft skill* dan *hard skill* seperti komunikasi, kerja sama, berbicara, kemampuan dalam mengoperasionalkan aplikasi dan perangkat, dan sebagainya. Hal tersebut yang nantinya akan sangat membantu mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir.

#### **5.2.4 Masyarakat**

Penulis juga akan memberikan sedikit saran untuk masyarakat. Saran tersebut adalah tingkatkanlah kepedulian terhadap sesama, baik seperti memperhatikan lingkungan, komunikasi dan masalah yang ada. Mungkin masalah terlihat sederhana, namun masalah yang seringkali dihiraukan adalah masalah yang belum ada solusi yang tepat. Tingkatkan kepedulian terhadap sesama karena sebagai manusia kita hidup berdampingan dan saling membutuhkan.