

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan aplikasi Faithverse dirancang sebagai tujuan utama membantu meningkatkan edukasi seputar ketaatan kepada Tuhan yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Hal ini dikarenakan menurut MERIT (Media and Religious Trends in Indonesia), tingkat ketaatan religiulitas generasi milenial dan *gen z* mengalami penurunan drastis, hingga paling rendah dibandingkan generasi sebelumnya. Bila hal ini terus terjadi, dapat beresiko turun kepada generasi alfa, sehingga dibutuhkan penanaman nilai agama ketaatan sejak dini. Pemilihan Nabi Yunus sebagai kisah utama dalam aplikasi dikarenakan salah satu cerita ketaatan yang paling sering diceritakan di sekolah minggu (Astuti, 2024). Hal ini dikarenakan cerita Nabi Yunus yang menyenangkan dan mudah dimengerti untuk anak-anak. Namun kurangnya media interaktivitas seputar kisah Nabi Yunus menghambat kemampuan orang tua dan guru sekolah minggu untuk menyampaikan cerita dengan lebih mudah dimengerti untuk anak-anak. Maka dari itu, dibutuhkan perancangan media interaktif digital yang membahas cerita Nabi Yunus dan kisah lain seputar ketaatan yang disesuaikan untuk anak-anak.

Dalam proses perancangan, penulis menggunakan metode perancangan design thinking yang mempunyai lima tahapan yaitu *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Dengan menggunakan tahapan ini, dapat membantu penulis dalam membuat aplikasi sesuai kebutuhan dan preferensi dari target audiens, yaitu anak-anak dan orang tua. Hal ini dikarenakan penulis dapat mempertimbangkan preferensi visual dan kebutuhan target melalui data nyata yang didapatkan pada riset dan testing. Berdasarkan *alpha test* dan *beta test* yang dilakukan penulis, menunjukkan bahwa mayoritas target audiens menyukai konsep aplikasi, visualisasi, dan isi konten.

Proses perancangan aplikasi menggunakan warna biru dan kuning berdasarkan teori warna Birren (1984), yang mengatakan bahwa kombinasi warna biru dan kuning dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif serta mendorong

rasa ingin tahu anak untuk melakukan aktivitas. Untuk tipografi yang digunakan dalam perancangan berupa kombinasi antara *sans-serif* dan *display font* yang terdiri dari poppins, nunito sans, dan atma. Selain itu, dalam merancang aplikasi penulis memanfaatkan penggunaan *column grid* sehingga penempatan elemen dan teks memiliki kejelasan dan keterbacaan yang nyaman bagi pengguna, terutama aplikasi. Penggunaan ilustrasi *flat* dan kartun digunakan sesuai preferensi anak-anak. Hal ini dikarenakan dengan adanya ilustrasi dapat mendukung alur cerita dan memperdalam komunikasi pesan cerita melalui visualisasi (Lujie dkk., 2024).

Untuk strategi promosi penulis menggunakan beberapa media seperti *facebook ads*, *instagram ads*, *standing banner*, dan *merchandise*. Menggunakan media-media tersebut dapat mendukung jalannya aplikasi sehingga mencapai target audiens dengan lebih mudah. Aplikasi juga berencana di publikasikan ke *app store* dan *play store* dengan mempertimbangkan estimasi budget yang telah di totalkan.

Secara keseluruhan, aplikasi Faithverse berhasil dirancang sebagai media edukasi interaktif berbasis kisah Alkitab, terutama Nabi Yunus yang ditujukan kepada anak-anak dan orang tua. Aplikasi ini tidak hanya menarik secara visual namun juga fungsional dan bermanfaat. Dari perancangan ini, membuktikan bahwa media digital dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan ketaatan religiulitas anak-anak melalui pendekatan pengalaman belajar yang menyenangkan dan juga interaktif.

5.2 Saran

Setelah melakukan proses penelitian dan perancangan, penulis menemukan beberapa masukan yang ingin disampaikan kepada:

1. Dosen/ Peneliti

Tujuan utama dari perancangan ini adalah meningkatkan ketaatan anak kepada Tuhan melalui media digital interaktif. Peneliti disarankan untuk mengeksplorasi seputar cerita Nabi Yunus yang lebih luas dan mendalam, serta memperdalam interaktivitas, terutama gamifikasi dan animasi untuk meningkatkan keterlibatan dari para pengguna. Selain itu, tampilan dari aplikasi, terutama penempatan *icon* dan *button* utama harus lebih dipertimbangkan kegunaan dan estetikanya seputar kebutuhan dan preferensi

dari anak-anak. Peneliti juga mendapatkan saran penambahan fitur *rewards* yang dapat diperoleh oleh anak selama penggunaan aplikasi, baik dari *badges* ataupun *collectible items* yang biasa digunakan anak-anak dalam memamerkan hasil yang telah mereka peroleh selama penggunaan aplikasi. Saran seputar atribut dan penempatan wilayah karakter Nabi Yunus juga diperdalam sehingga sesuai dengan cerita asli yang tertera di dalam Alkitab, baik dari penyesuaian baju yang digunakan, background wilayah tempat Nabi Yunus berada, dan tempat spesifik dimana keberadaan Nabi Yunus, sehingga memperkuat kesatuan antara karakter dan wilayah yang ditempati.

Untuk dosen, diharapkan dapat mendorong mahasiswa dalam memilih topik seputar media edukasi digital berbasis kisah Alkitab dan nilai agama. Hal ini dikarenakan topik ini dapat meningkatkan nilai ketaatan dan sifat positif pada generasi muda.

2. Universitas

Penulis berhadap kepada universitas untuk dapat lebih memberikan kelonggaran waktu kepada para mahasiswa. Hal ini memastikan mahasiswa tidak terburu-buru dalam mengerjakan tugas akhir mereka sehingga dapat menciptakan hasil akhir yang lebih baik lagi.

