

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Alpha'z memberikan *mobile site* edukasi yang berfokus kepada Generasi Alpha untuk menyelesaikan masalah penggunaan bahasa gaul sesuai konteks situasi dan kondisi. Dikarenakan Generasi Alpha tidak memiliki pengetahuan yang memadai dalam membedakan situasi penggunaan bahasa gaul. Dengan kebiasaan Generasi Alpha dalam menggunakan teknologi digital yang interaktif, maka sebuah solusi berupa media edukatif yang memiliki fitur interaktif dan gamifikasi yang menyenangkan diperlukan. Sehingga Generasi tersebut dapat mengetahui dan belajar mengenai penggunaan bahasa gaul.

Dengan dilakukannya wawancara Bersama dengan guru bahasa Indonesia, murid-murid sekolah menengah pertama, *focus group discussion*, dan juga kuesioner yang memiliki 21 responden, bisa disimpulkan bahwa Generasi Alpha terbukti kurang memahami konteks bahasa gaul. sehingga mengakibatkan adanya kesenjangan komunikasi yang terjadi. Hal tersebut terbukti melalui penelitian wawancara yang dilakukan dengan Elen Witri Daeri sebagai guru bahasa Indonesia di IPEKA juga memberikan respons yang optimis terhadap adanya kesempatan belajar konteks, dan juga ranah penggunaan bahasa Indonesia, dan bahasa gaul yang baik dan benar. Dengan adanya fakta bahwa 95% generasi Alpha lebih menyukai sistem pembelajaran yang berada di platform *online* dibandingkan buku, Alpha'z memiliki potensi tinggi untuk menjadi solusi bagi kurangnya informasi penggunaan bahasa gaul yang terjadi pada Generasi Alpha.

Alpha'z dirancang menggunakan metode *Human Centered Design (HCD)* yang memiliki 3 fase yaitu: *inspiration*, *ideation*, dan *implementation* yang kemudian dilanjutkan dengan *testing mobile site* yang dirancang untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna. Di fase *Inspiration*, data telah dikumpulkan melalui wawancara, *Focus Group Discussion (FGD)*, dan juga kuesioner untuk memetakan kebutuhan dari Generasi Alpha yang berada di DKI Jakarta yang sekarang berusia

12 sampai 14 tahun. Di fase *inspiration*, diketahui bahwa hasil riset menunjukkan bahwa edukasi konteks penggunaan bahasa gaul diperlukan. Penyajian secara interaktif, dan juga menarik harus difikirkan di dalam fase *ideation*. Maka dari itu, konsep visual yang ditetapkan menggunakan *color palette* yang cerah, tipografi yang digunakan modern dan mudah dibaca, lalu diperlukan juga ikonografi yang intuitif. Desain Alpha'z mencakup ilustrasi karakter, *Call-to-action buttons*, animasi *loading* yang menarik, serta kuis yang di gamifikasi. Perencanaan sebelumnya kemudian di realisasikan di dalam fase *implementation*, yang memiliki fitur-fitur utama seperti kamus bahasa gaul, kuis, modul pembelajaran yang interaktif, dan masih banyak lagi.

Fase *testing* dilakukan menggunakan metode *alpha & beta testing* yang ditujukan untuk melihat hasil tingkat kepuasan oleh pengguna internal, dan eksternal. Pada fase *alpha test*, *mobile site* Alpha'z mendapatkan tingkat kepuasan rata-rata 88.25% untuk visual, dan 87.5% untuk interaktifitas. Alpha'z melakukan beberapa revisi seperti optimalisasi *layout main menu*, peningkatan kontras visual, pemberian instruksi yang lebih jelas sebelum melakukan *beta testing* melalui cara interview kepada tiga generasi Alpha. Hasil wawancara menindikasikan kalau secara estetika, Alpha'z sudah cukup memikat kepada generasi Alpha secara estetika dan sudah memuaskan secara konten yang diberikan. Secara keseluruhan, perancangan dan pembuatan *mobile site* Alpha'z telah berhasil mencapai tujuannya untuk menyediakan sebuah media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan juga relevan untuk Generasi Alpha sebagaimana telah diukur dengan *alpha & beta test* yang telah dilakukan.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil perancangan *mobile site* Alpha'Z dan potensi manfaat yang dapat diberikannya, baik secara teoretis maupun praktis sebagaimana telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya. Kemudian, penulis mendapatkan *feedback* berupa saran mengenai perancangan karya dan laporan yang telah dirancang dengan harapan agar perancangan laporan dan karya dapat memenuhi standar yang telah ditetapkan oleh perguruan tinggi Universitas Multimedia Nusantara dan dapat

menjadi sebuah acuan yang diharapkan dapat bermanfaat bagi generasi penerus bangsa di masa depan. Dengan demikian, revisi yang dilakukan meliputi perubahan beberapa paragraf pada bab dua dan bab empat agar data dan kalimat yang disampaikan bersifat valid dan dapat memenuhi kriteria penulisan yang baik dan benar. Selain itu, disarankan untuk menambahkan teori-teori prinsip desain, *flow*, *button*, *call to button*, *information architecture*, *sitemap*, dan teori prinsip desain yang lebih diperjelas. Selain itu, format laporan yang telah disusun harus lebih diperhatikan agar dapat memenuhi standar. Serta, revisi pada karya dilakukan agar elemen-elemen yang tidak memenuhi kriteria dapat dihapus. Selanjutnya, berikut merupakan beberapa saran yang ditujukan kepada berbagai pihak untuk pengembangan dan pemanfaatan lebih lanjut di masa depan.

### **5.2.1 Untuk Dosen dan Peneliti**

Proses perancangan mobile site "Alpha'Z" mengungkapkan adanya perubahan yang signifikan antara kecepatan perubahan penggunaan bahasa di kalangan Generasi Alpha dengan adaptasi pendekatan edukasi yang konvensional. Fenomena ini, yang didorong oleh penetrasi teknologi digital, menunjukkan bahwa metode edukasi saat ini sudah tidak lagi memadai untuk memenuhi kebutuhan dan preferensi belajar Generasi Alpha. Hal ini membuka ruang untuk diskusi dan penting untuk dieksplorasi lebih dalam oleh para akademisi.

Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk melakukan eksplorasi mendalam terhadap metode yang digunakan, khususnya penerapan *Human-Centered Design (HCD)* dalam konteks media pendidikan digital seperti aplikasi yang dikembangkan ini. *Mobile site* "Alpha'Z" dapat dimanfaatkan sebagai sebuah artefak digital atau objek yang dapat diamati untuk penelitian lebih lanjut di masa depan, yang berfokus pada dampak jangka panjang efek media digital terhadap akuisisi bahasa dan pemahaman kontekstual dan juga dinamika fenomena linguistik bahasa gaul dan interaksinya dengan Bahasa

Indonesia baku. Riset berkelanjutan di area ini akan membeikan kontribusi akademis yang berharga di segala aspek.

### **5.2.2 Untuk Universitas**

Dukungan institusional yang diberikan oleh universitas telah menjadi fondasi esensial dalam pelaksanaan penelitian ini. *Mobile site* "Alpha'Z" merupakan manifestasi dari potensi inovasi yang berada di persimpangan disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual, dan pendidikan digital. Untuk itu, universitas disarankan untuk terus memberikan dukungan akademis lanjutan pada bidang-bidang tersebut melalui pendanaan penelitian, fasilitasi sumber daya, dan pembentukan kelompok riset interdisipliner.

Lebih lanjut, universitas dapat memperluas dampak dari inovasi yang dihasilkan dengan memasukan *mobile site* "Alpha'Z" ke dalam sumber daya pendidikan kampus sebagai materi studi atau studi kasus yang bisa dibahas. Penjalinan kemitraan strategis dengan institusi pendidikan eksternal seperti sekolah juga perlu dipertimbangkan untuk implementasi yang lebih luas. Dengan mengadopsi dan mempromosikan inovasi secara kolaboratif, universitas dapat memperkuat posisinya sebagai jembatan antara teori akademis dan aplikasi praktis yang berdampak bagi masyarakat.

### **5.2.3 Untuk Pendidik dan Pengembang Selanjutnya**

Salah satu temuan gagasan terpenting dari proyek ini adalah adanya penegasan untuk memahami secara mendalam preferensi belajar dan kebiasaan digital Generasi Alpha. Upaya pengembangan teknologi pendidikan yang relevan dan efektif menuntut pergeseran dari pendekatan yang berpusat pada konten menjadi pendekatan yang berpusat pada pengguna (*user-centered*). Bagi para pendidik, *mobile site* Alpha'Z dapat berfungsi sebagai media pendamping untuk memfasilitasi diskusi mengenai kemampuan berkomunikasi sesuai

dengan situasi dan juga konteks yang dihadapi, terutama terkait penggunaan bahasa gaul.

Bagi para pengembang di masa mendatang, proyek ini dapat menjadi model konsep tentang bagaimana prinsip-prinsip *human-centered design* dan elemen gamifikasi dapat diimplementasikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan partisipatif. Sangat dianjurkan untuk menerapkan proses iteratif yang berkelanjutan, di mana pengembangan produk didasarkan pada data dan *feedback* dari pengguna untuk meningkatkan kualitas serta relevansinya. Melalui pendekatan yang inovatif dan responsif.

