

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Media tutorial *flash cards* sebagai pembelajaran *software* desain dan pembuatan aset visual digital vektor dinilai efektif. Hal ini terlihat dari hasil *alpha test* yang berhasil menarik perhatian orang tua anggota UKM CIDCO terhadap desain dan mekanisme alur penggunaan kartu *flash cards*. Hasil *beta test* menunjukkan bahwa *flash cards* mudah dipahami dan dipraktikkan oleh pengguna pemula, serta meningkatkan semangat belajar *user* dengan unsur interaktif dalam alur penggunaannya. Dengan hasil *alpha* dan *beta test* bersama target pengguna, serta analisis SWOT dari keseluruhan hasil perancangan, *flash cards* Kit-to-Play memiliki nilai manfaat utama dalam menyederhanakan proses belajar *software* desain untuk membuat aset visual digital vektor dalam media yang praktis dan menyenangkan.

Akan tetapi, perancangan ini tidak terlepas dari kekurangan yang perlu dievaluasi oleh penulis. Orang tua cenderung memerlukan pengulangan pembelajaran karena harus beradaptasi dengan perangkat dan teknologi baru. Beberapa instruksi dalam kartu harus dijelaskan dengan lebih rinci, terutama terkait teknis perangkat komputer seperti klik pada mouse, dan perbedaan sistem *shortcut* pada sistem operasi yang berbeda. Dalam upaya mengoptimalkan hal ini, penulis melakukan revisi minor pada instruksi teknis di beberapa kartu dan memperjelas visualisasi tutorial untuk membantu pemahaman teks instruksi. Secara keseluruhan, aspek desain, gaya bahasa, serta alur belajar yang terstruktur, praktis, dan menyenangkan, telah dirancang berdasarkan karakteristik orang tua. *Flash cards* Kit-to-Play terbukti efektif sebagai media tutorial pembuatan aset visual vektor, sesuai dengan kebutuhan target pengguna orang tua dari anggota UKM CIDCO.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan manfaat penelitian dan seluruh proses penelitian yang sudah dilalui, penulis memberikan beberapa saran yang dapat menjadi pertimbangan bagi

dosen, peneliti, maupun universitas jika ingin mengembangkan topik serupa atau mengambil MBKM Cluster Penelitian.

#### 1. Saran Teoritis

Dalam merancang media tutorial berupa *flash cards*, penting untuk memperhatikan keterbatasan ruang pada kartu dan tidak memaksakan terlalu banyak konten pada satu kartu. Pastikan informasi mudah dicerna oleh pengguna dengan dukungan gambar visual serta teks yang seimbang.

Penting bagi desainer untuk terbuka terhadap penggunaan media yang mungkin belum umum digunakan sebagai media tutorial, selama media tersebut relevan dan sesuai dengan tujuan perancangan. Pertimbangkan juga karakteristik pengguna di setiap tahap perancangan. Dalam konteks ini, *flash cards* terbukti dapat digunakan sebagai media tutorial efektif bagi orang tua, meskipun kerap diasosiasikan dengan anak-anak. Pendekatan belajar yang menyenangkan, memotivasi, dan ringkas dapat meningkatkan minat belajar orang tua mempelajari hal baru, termasuk *software* desain yang kompleks.

#### 2. Saran Praktis

Dalam proses pelaksanaan MBKM Cluster Penelitian, pastikan kesiapan untuk mengikuti arahan dosen pembimbing, termasuk riset ke lapangan dengan biaya produksi dan transportasi yang harus ditanggung. Kelola waktu secara mandiri dengan membuat lini masa harian dan batasan perancangan yang jelas, mengingat pengerjaan tugas dalam MBKM Cluster Penelitian sepenuhnya berada di tangan mahasiswa.

Jika ingin melanjutkan topik penelitian ke tugas akhir, pastikan topik penelitian sudah terfokus dan tidak berubah di awal agar bisa memikirkan hasil luaran lain yang bisa digunakan pada tugas akhir. Di atas semua itu, lakukan segala hal dengan sepenuh hati dan pikiran, terutama jika perancangan memiliki potensi memberi manfaat nyata bagi masyarakat, khususnya kelompok seperti komunitas penyandang disabilitas.