

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Sebagai penutup, dapat disimpulkan bahwa perancangan *interactive storytelling berbasis website* yang dikembangkan berhasil menjadi media informasi yang membantu dewasa awal, khususnya mahasiswa, memahami cara mengoptimalkan fungsi memori jangka pendek yang menurun akibat stres. Hal ini dapat terlihat melalui konten materi yang disusun menggunakan *storytelling* agar informasi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami dan diingat, juga melalui elemen interaktif yang dihadirkan sehingga membuat pengalaman belajar pengguna menjadi lebih aktif serta menyenangkan. Selain itu, visual serta desain karakter yang ditampilkan sepanjang cerita juga turut memantik rasa penasaran pengguna dan mendorong mereka mengikuti cerita hingga akhir. Lebih lanjut, hasil dari tahap *testing* dan analisis teori juga menunjukkan bahwa *website* sudah mudah untuk digunakan dan dipahami, serta mampu memberikan informasi baru kepada pengguna, terutama terkait tiga modalitas belajar yang masih jarang diterapkan secara lengkap dan efektif. Meski demikian, masukan yang diperoleh dari tahap *beta test* menunjukkan adanya beberapa aspek *website* yang masih bisa dikembangkan lebih lanjut, seperti penambahan instruksi “klik untuk melanjutkan” pada setiap *scene* dalam *storytelling* agar tidak membingungkan pengguna, penambahan tombol kembali di halaman “*Summary*”, serta penyesuaian ukuran teks pada halaman beranda.

5.2 Saran

Sebagai upaya peningkatan kualitas media perancangan, ketua sidang dan dosen penguji menyampaikan beberapa masukan. Beliau menekankan pentingnya memahami target perancangan secara lebih mendalam serta menyarankan agar tema besar media perancangan *interactive storytelling* dapat dipertimbangkan kembali dengan menurunkan intensitas nuansa visual gelap. Hal ini dikarenakan suasana media perancangan saat ini justru cenderung lebih

mengarah pada depresi, alih-alih merepresentasikan tema stres. Pertimbangan ini didasarkan pada profil target perancangan, yakni individu yang sedang mengalami stres, sehingga perancangan yang dibuat seharusnya dapat menurunkan tingkat stres, bukan sebaliknya.

Selain itu, ketua sidang dan dosen penguji menegaskan pentingnya mempertimbangkan berbagai kemungkinan yang dapat terjadi dalam proses perancangan. Sebagai contoh, pada aktivitas olah napas, pengguna diharuskan menekan elemen dialog serta tombol *action indicator* (berupa tanda seru) untuk bisa melanjutkan adegan. Namun, pada bagian tertentu dalam aktivitas, pengguna justru diminta untuk meletakkan kedua tangan di atas paha dan menutup mata. Apabila instruksi tersebut diikuti, pengguna akan mengalami kesulitan untuk melanjutkan ke adegan berikutnya karena tidak dapat menekan elemen dialog serta tidak dapat membaca instruksi yang ditampilkan. Hal serupa juga terjadi pada aktivitas membersihkan meja, di mana pengguna diarahkan untuk merapikan meja milik Letha. Pengalaman ini dinilai kurang relevan dan universal, karena meja milik pengguna sendiri mungkin saja berada dalam kondisi yang lebih berantakan dibandingkan meja Letha. Terakhir, ketua sidang dan dosen penguji juga menyarankan agar konten dari media perancangan lebih berfokus pada materi tiga modalitas belajar yang menjadi upaya optimalisasi fungsi memori jangka pendek, dibandingkan penekanan yang berlebihan pada gambaran kondisi stres itu sendiri.

Lebih lanjut, untuk mendukung proses perancangan yang lebih efektif, penulis memberikan beberapa saran yang diperoleh selama proses perancangan karya. Saran ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi pembaca yang ingin menjadikan perancangan ini sebagai referensi atas dasar topik atau menghasilkan jenis *output* yang serupa:

1. Dosen/ Peneliti

Bagi dosen atau peneliti yang tertarik untuk mengembangkan topik serupa, penulis menyarankan untuk melakukan eksplorasi lebih mendalam terkait teknik optimalisasi fungsi memori jangka pendek. Eksplorasi yang dimaksud berupa pengumpulan data dan pembuatan media informasi interaktif yang berfokus pada metode mengingat yang bersifat lebih spesifik dan

disesuaikan dengan gaya belajar dominan masing-masing individu. Sebagai contoh, metode mengingat loci yang cenderung lebih efektif digunakan bagi individu dengan gaya belajar dominan kinestetik karena metode ini melibatkan kemampuan visualisasi dan imajinasi ruang yang kuat. Dengan pendekatan yang lebih terfokus tersebut, diharapkan penelitian selanjutnya dapat menghasilkan temuan serta *output* media perancangan yang lebih personal, tepat sasaran, dan relevan bagi target.

2. Universitas

Bagi Universitas Multimedia Nusantara, penulis menyarankan agar durasi dari pengerjaan Tugas Akhir dapat dipertimbangkan untuk diperpanjang, khususnya setelah *Prototype Day*, sehingga mahasiswa memiliki waktu yang lebih memadai untuk mengerjakan revisi dan meningkatkan kualitas karya tanpa harus bekerja secara terburu-buru. Selain itu, penulis juga menyarankan agar jumlah koleksi buku atau bahan rujukan terkait teori desain pada perpustakaan dapat lebih ditingkatkan, sehingga membantu mahasiswa yang sedang menjalani Tugas Akhir memperoleh sumber pustaka yang diperlukan dengan lebih mudah.

