

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan komik interaktif "Heart Engine" ini menggunakan tahapan *Design thinking* yang terdiri dari 6 tahapan yaitu *Understand*, *Observe*, *Define*, *Point of View*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. Dengan melewati tahapan ini, penulis dapat merancang karya komik interaktif yang memberikan media edukasi yang tidak hanya unggul dari segi visual, namun juga mampu memberikan dampak positif bagi kalangan atlet bulutangkis remaja untuk senantiasa serius namun juga menikmati permainan mereka ketika bertanding, nikmat, kesulitan, kegagalan, dan juga rasa bangga atas permainan bulutangkis tergambarkan lewat komik interaktif Heart Engine. Proses perancangan ini juga melalui beberapa tahap uji coba dan pengulangan iteratif dimana penulis menguji secara langsung kepada para atlet bulutangkis usia remaja 12-16 tahun.

Berdasarkan hasil analisa perancangan, penulis dapat menerapkan landasan teori yang digunakan sebagai acuan untuk merancangan karya ini dengan baik. Dengan begitu perancangan komik interaktif dapat berjalan dengan lancar. Dari segi visual dan juga isi cerita. Penerapan gaya gambar yang relevan dengan target perancangan menunjukkan bahwa ada keterlibatan dari proses perancang komik interaktif menjadi pembelajaran yang wajib bagi para atlet bulutangkis dan dapat meningkatkan keyakinan diri pada para atlet bulutangkis.

5.2 Saran

Terdapat beberapa saran yang diberikan kepada penulis pada potensi pembuatan komik Heart Engine dalam bentuk komik cetak agar pembaca lebih merasa komik ini lebih personal dan memiliki perasaan kepemilikan dan ketertarikan emosional. Media cetak dinilai dapat memberikan aspek kehadiran perasaan yang lebih personal seperti rasa tekstur kertas, format buku, dan juga pengalaman membaca yang tidak terbatas oleh layar digital. Dengan begitu komik

memiliki nilai kolektibilitas dan keberlanjutan karya sebagai media edukasi yang memiliki makna personal bagi pembacanya. Saran praktis yang penulis temukan selama pengerjaan perancangan adalah memprioritaskan riset, seperti observasi, hal ini dapat membantu penelitian lebih lanjut terkait bagaimana bulutangkis bekerja dengan para atlet bulutangkis sebagai subjek observasi. Observasi berguna sebagai sumber data yang dapat digunakan untuk mengetahui dinamika permainan, psikologis, dan juga pola interaksi yang terjadi selama latihan maupun pertandingan. Dengan begitu perancangan komik interaktif terkait topik atlet bulutangkis dengan mudah dirancang menggunakan data observasi terkait permainan bulutangkis. Dengan kajian penelitian menggunakan observasi bagaimana dinamika. Lalu terdapat beberapa saran yang diberikan kepada penulis untuk membuat cerita pada komik mengenai motivasi, dan juga piramida keahlian mental diintegrasikan secara menyeluruh dari awal hingga bagian akhir, tidak hanya pada awal pembuka saja, dengan begitu cerita lebih mendalam dan menggambarkan proses keyakinan diri, motivasi intrinsik sebagai jawaban untuk regenerasi atlet bulutangkis, lalu perlu dihubungkan dan diperjelas mengapa penggunaan media statis sebagai *gimmick* seperti stiker dan poster dapat membagikan dan mempromosikan komik interaktif *Heart Engine*.

Berdasarkan pengalaman penulis setelah melalui semua tahapan perancangan tugas akhir, penulis mendapatkan banyak wawasan dan pengalaman berharga yang dapat dibagikan sebagai saran atau masukan kepada pembaca atau pihak terkait. Saran ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu dosen/peneliti yang akan melakukan perancangan atau penelitian dengan topik yang berkaitan dengan yang dipilih topik sekarang, dan juga saran kepada universitas. Berikut merupakan penjelasan lebih dalam mengenai saran yang dibagikan.

1. Dosen/ Peneliti

Dalam merancang komik interaktif terdapat beberapa saran yang dapat digunakan untuk peneliti ataupun dosen yang mengangkat topik serupa, ketika merancang menggunakan figma, disarankan untuk menyisihkan waktu untuk membuat *prototype* awal sebelum *prototype* dengan dialog, hal ini dapat membantu peneliti selanjutnya untuk mengeksplor kemungkinan interaksi yang

lebih luas. Lalu untuk pembuatan cerita, sebaiknya membuat storybuilding secara lengkap agar konteks cerita, pembuatan karakter, dan juga environment pada komik lebih kontekstual dan tidak abstrak.

Terdapat beberapa saran yang diberikan kepada penulis pada potensi pembuatan komik Heart Engine dalam bentuk komik cetak agar pembaca lebih merasa komik ini lebih personal dan memiliki perasaan kepemilikan dan ketertarikan emosional. Media cetak dinilai dapat memberikan aspek kehadiran perasaan yang lebih personal seperti rasa tekstur kertas, format buku, dan juga pengalaman membaca yang tidak terbatas oleh layar digital. Dengan begitu komik memiliki nilai kolektibilitas dan keberlanjutan karya sebagai media edukasi yang memiliki makna personal bagi pembacanya.

2. Dosen/ Peneliti

Bagi pihak universitas, disarankan untuk dapat menyediakan atau menyelenggarakan workshop mengenai perancangan media yang efektif, terutama media interaktif, sehingga kualitas karya mahasiswa atau calon peneliti lainnya dapat meningkat. Selain itu, pihak universitas juga dapat menghubungkan mahasiswa dari program lainnya untuk dapat bekerja sama, sehingga penelitian yang dihasilkan dapat lebih relevan dan memiliki kualitas yang lebih baik. Dalam merancang komik interaktif terdapat beberapa saran yang dapat digunakan.