

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan buku ilustrasi interaktif “Bima, Krayon, dan Kisah Pemberani Yosua” ini menggunakan tahapan *design thinking* yang terdiri dari, *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Melalui tahapan-tahapan tersebut, penulis mampu merancang karya buku ilustrasi interaktif yang dapat menghadirkan media pembelajaran yang tidak hanya unggul dalam aspek visual, tetapi juga memiliki elemen interaktif yang mampu mengajak anak-anak untuk ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Proses perancangan ini juga telah melalui beberapa tahap uji coba dan revisi dari *alpha testing* yang dilakukan pada *prototype day* dan *beta testing*, dimana penulis langsung menguji buku ini langsung terhadap target audiens, yaitu anak-anak sekolah minggu usia 6 - 11 tahun.

Berdasarkan analisis perancangan, penulis juga telah mampu menerapkan landasan teori yang digunakan sebagai acuan dalam merancang karya ini dengan baik. Hal ini membuat perancangan karya buku ilustrasi interaktif dapat berjalan dengan lancar dan tepat sasaran. Dari segi visual dan konten, penerapan gaya ilustrasi dan penggunaan warna dengan mempertimbangkan makna psikologis dari warna yang dipilih, dinilai telah sesuai dengan target audiens. Analisis terhadap elemen interaktif juga menunjukkan bahwa keterlibatan anak-anak dalam proses pembelajaran menjadi peran penting dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar anak-anak.

Berdasarkan hasil analisis terhadap data lapangan setelah *beta testing*, solusi perancangan ini terbukti efektif, karena tidak hanya memberikan materi firman Tuhan yang mampu menanamkan nilai keberanian melalui tokoh Yosua, tetapi juga dapat mempertahankan antusiasme anak-anak melalui elemen interaktifnya, sehingga pesan spiritual dapat tersampaikan dengan lebih personal dan mendalam. *Feedback* yang diterima, menunjukkan hasil yang positif, baik dari

aspek visual, konten, interaktif, hingga pemahaman mereka mengenai tokoh Yosua. Dengan demikian, jawaban dari pertanyaan penulis sebelumnya mengenai “Bagaimana merancang media interaktif mengenai kisah Yosua dalam Alkitab kepada anak Sekolah Minggu?” telah terjawab melalui keefektifan karya yang telah dirancang dalam menjawab permasalahan sosial yang terjadi pada anak-anak mengenai takut kegagalan. Hal ini dapat disimpulkan, bahwa buku ini layak dijadikan solusi desain yang komprehensif dan interaktif dalam membentuk karakter berani dan iman kepercayaan anak terhadap Tuhan.

5.2 Saran

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

Peneliti atau dosen yang akan melakukan perancangan atau penelitian dengan topik yang berkaitan dengan perancangan tugas akhir ini, dapat lebih mengembangkan elemen interaktif yang lebih kreatif. Dalam penelitian selanjutnya, peneliti dapat lebih bereksperimen dalam media interaktif sehingga elemen-elemen interaktif dapat bervariasi dan tidak monoton. Pastikan juga elemen interaktif yang ada tidak hanya berfungsi agar memberikan pengalaman baru yang seru, tetapi juga tetap mendukung dan berkaitan dengan narasi visual yang disampaikan.

Selain itu, calon peneliti selanjutnya dapat lebih mengeksplorasi cerita-cerita Alkitab yang masih sangat banyak, dan tentunya belum banyak diketahui. Pastikan cerita Alkitab yang ingin diangkat benar-benar mampu menjawab permasalahan yang ada atau dihadapi oleh target audiens. Diperlukan juga kajian yang mendalam mengenai topik cerita Alkitab dengan ahlinya, seperti Pendeta, sehingga pesan yang disampaikan tidak hanya

berfungsi sebagai pesan motivasional, tetapi terdapat penekanan pada pesan spiritual dari cerita Alkitab tersebut. Perlu diingat, bagi penulis selanjutnya yang ingin mengangkat cerita Alkitab untuk tetap mencantumkan ayat-ayat Alkitab di dalam buku ilustrasinya sehingga informasi yang diceritakan merupakan informasi yang dapat dipercaya.

Dalam perancangan karya berupa buku ilustrasi interaktif, penulis memberikan saran bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan teknik pemotongan *laser cut* atau teknik potong lainnya. Hal ini dikarenakan, apabila melakukan pemotongan secara mandiri atau manual, hasil yang didapatkan tidak semaksimal apabila menggunakan teknik potong *laser cut* atau teknik potong lain yang lebih baik. Selain itu, dalam menentukan elemen interaktif yang ingin digunakan, sangat perlu untuk mempertimbangkan kegunaan interaktif tersebut dalam membantu pembaca menangkap inti pesan dan membantunya menyelesaikan masalah, bukan hanya sekedar *gimmick* saja.

2. Universitas

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.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA