

BAB V

KEGIATAN PAMERAN

A. Deskripsi Karya



Gambar 46. Deskripsi Karya Game Interaktif
Sumber: Pribadi

Game interaktif merupakan media utama yang diambil dari sebuah permasalahan akibat mengurangnya ke eksistensian cerita rakyat Indonesia pada anak-anak di era teknologi digital saat ini, sehingga game interaktif menjadi sebuah solusi dalam mengatasi masalah tersebut karna selain bisa bermain anak-anak juga mendapatkan edukasi dalam mengenal cerita rakyat Indonesia dengan visual yang menarik dan menyenangkan. Pada visual karakter utama dan visual pendukung jenis ilustrasi yang digunakan berupa *flat design* dan dua dimensi dengan konsep kebudayaan dari asal daerah cerita rakyat diambil seperti Malin Kundang (Sumatera Barat) dan Putri Aji (Kalimantan Timur). Game interaktif ini dapat digunakan pada *smartphone* (android) atau *laptop/computer* oleh sebab itu kelompok pengguna game interaktif ini merupakan anak-anak dengan usia 5-8 tahun yang sudah sedikit mampu mengoperasikan *smartphone* (android) atau *laptop/computer* serta orang tua anak-anak tersebut dengan kisaran usia 25-40 tahun dan pengguna yang tertarik mengenal cerita rakyat dengan prespektif yang berbeda.

B. Kegiatan Uji Desain

Kegiatan uji desain yang dilakukan sebagai pendekatan terhadap target audience (kelompok pengguna) yang telah ditentukan yaitu kegiatan berupa pameran yang dilaksanakan secara online melalui website Galeri Tugas Akhir FDSK Mercubuana.



Gambar 47. Tema Pameran Tugas Akhir
Sumber: Pribadi

Tema: Jumpa Maya

Hari/Tanggal: 14-20 Juli 2020

Media : Website Galeri Tugas Akhir FDSK Mercubuana
(<http://galerifsk.mercubuana.ac.id/>)

Dengan tema pameran “Jumpa Maya” yang diusung merupakan gambaran dari situasi yang terjadi pada saat ini, dimana adanya larangan untuk tidak berkerumun dalam hal mencegah terjangkitnya virus covid-19, sehingga pelaksanaan pameran tugas akhir kali ini berbeda dari pameran tugas akhir sebelumnya yaitu dilakukan secara *daring* atau online, oleh karna itu hadirilah Jumpa Maya sebagai tema pameran untuk berjumpa secara maya dalam mengapresiasi karya-karya mahasiwa akhir DKV Mercubuana.





Gambar 48. Galeri Post 1

Sumber: Internet (<https://bit.ly/3f18tsZ>)

Pada penyajiannya, setiap mahasiswa diberikan kebebasan dalam menampilkan hasil karyanya pada galeri pameran sesuai dengan konsep masing-masing. Konsep yang digunakan untuk *display* perancangan game interaktif dibuat secara sederhana, teralur, dan *full screen* pada website, hal tersebut dilakukan agar para pengunjung galeri dapat lebih jelas dan terfokus pada karya yang disajikan. Pada penampakan galeri post 1 pengunjung akan langsung diarahkan untuk mendownload file game interaktif melalui sebuah tombol link dan secara singkat pada bagian bawah ditampilkannya visual dari *scene-scene* yang ada pada game interaktif serta media untuk memainkan game interaktif tersebut.



Gambar 50. Galeri Post 2

Sumber: Internet (<https://bit.ly/3fl8tsZ>)

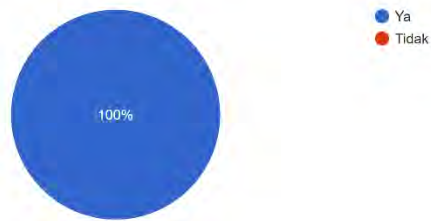
Pada bagian galeri post 2 merupakan bagian *display* media pendukung dari game interaktif cerita rakyat sekaligus menjadi bagian akhir pada galeri pameran, yang menampilkan beberapa mockup seperti pensil, penghapus, tempat pensil, buku gambar, gantungan kunci, stiker, serta media untuk promosi Instagram dan ada selipan tombol untuk pengunjung dapat memberikan tanggapan seputar galeri dan game interaktif.

C. Hasil Uji Desain

Hasil uji desain dilakukan secara online melalui *platform* Google Form sebagai media pengumuman data *feedback* pada saat uji desain yang berlangsung satu minggu dari tanggal 14-20 juli 2020. Pengunjung dapat memberi *feedback* dengan klik tombol “Berikan Tanggapan” pada bagian akhir galeri yang akan langsung menuju *platform* Google Form “Game Interaktif Cerita Rakyat”. Terdapat 10 kolom pertanyaan pada form yang dimana pertanyaan tersebut meliputi nama, tanggapan seputar game interaktif, visual game interaktif, serta kritik dan saran. Berikut *feedback* pengunjung mengenai perancangan game interaktif cerita rakyat dari tiga segi tanggapan serta kesimpulan seluruh tanggapan dari 15 Respons dengan 10 nama yang tercantum pada form, yaitu:

1. Tanggapan seputar game interaktif

Apakah game interaktif berfungsi dengan baik?
15 tanggapan

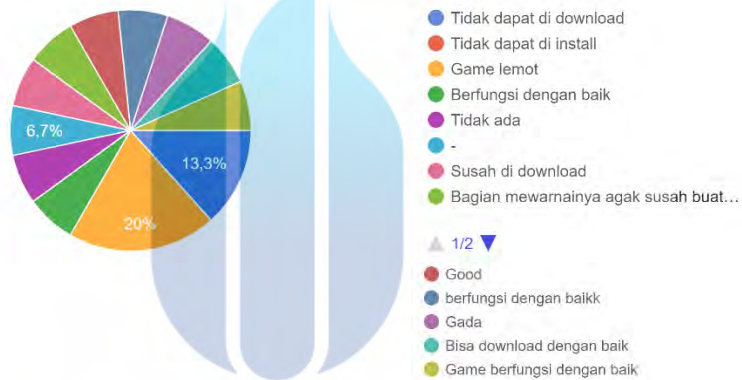


Gambar 51. Hasil Tanggapan Game 1

Sumber: Pribadi

Berdasarkan hasil diatas pengunjung memberikan tanggapan bawah game interaktif berfungsi dengan baik.

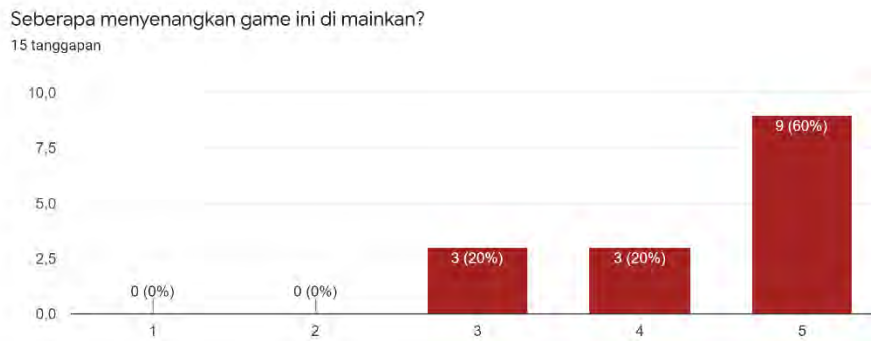
Jika "TIDAK", apa penyebab game tidak berfungsi dengan baik?
15 tanggapan



Gambar 52. Hasil Tanggapan Game 2

Sumber: Pribadi

Berdasarkan hasil diatas pengunjung memberikan beberapa tanggapan yang bebeda-beda dengan hasil respon lebih banyak pengujung merespon game berfungsi dengan baik meskipun adanya beberapa kendala seperti game lemot atau pada salah satu permainan yang sedikit susah dimainkan, adapun respon pengunjung yang tidak dapat menginstall game interaktif.



Gambar 53. Hasil Tanggapan Game 3
Sumber: Pribadi

Berdasarkan hasil diatas pengunjung merespon dengan baik dan berikan tanggapan menyenangkan pada saat game interaktif dimainkan.

Table 21. Hasil Tanggapan Game 4

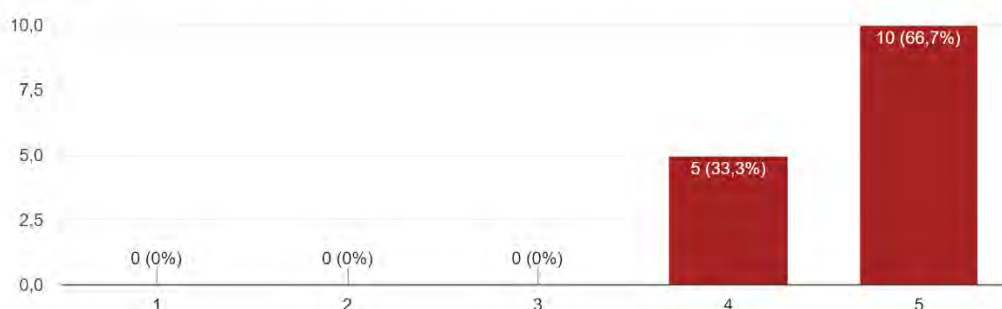
No	Kritik dan Saran
1.	Sudah cukup bagus
2.	Bagus untuk edukasi dan mengenali adat” di indonesia
3.	Game ini sangat memuaskan
4.	salut banget beb ma kamu akhirnya jadi game interaktifnya
5.	Game yang bagian puzzle terlalu gampang, coba dibuat aga sedikit susah (ga susah banget) supaya pikiran kognitif sama 69iding69 anak dapat berkembang dan membuatnya lebih baikk.
6.	Tidak ada, cerita nya sangat bagus 👍👍
7	sudah bagus
8.	Konsepnya keren banget rum udah terimplementasi dengan baik sih menurut gua, cocok banget sama target marketnya. Sarannya Cuma buat bagian kuis aja rum, buat mereka yg salah jawab baiknya juga dikasih tau jawaban yg benar, jadi bisa sekalian belajar
9.	Sudah menarik dan mengedukasi anak
10.	Dari gamenya udah bagus maa!!! Bagus banget buat mengedukasi anak – anak. Apalagi game kuisnyaa, bikin pengetahuan anak -anak lebih luas lagi.
11.	Tdak ada kritik apapun, sangat memuaskan
12.	Untuk bagian mewarnai ditambah lagi karakter nya
13	Bagussss tingakin lagi
14	Dari konten, game ini jelas sangat edukatif terutama untuk anak-anak agar lebih mengenal budaya sendiri lewat sebuah game interaktif.
15	Game sangat menarik. Dapat menambah wawasan tentang cerita rakyat.

Berdasarkan hasil diatas keseluruhan pengunjung merespon dengan sangat baik bahwa game interaktif cerita rakyat ini sudah bagus dan mengedukasi anak-anak, meskipun ada beberapa kritik dan saran dari pengunjung terhadap beberapa permainan agar dapat lebih ditingkatkan kualitas pada beberapa permainan tersebut.

2. Tanggapan seputar visual

Seberapa menarik visual dari karakter game interaktif cerita rakyat ini?

15 tanggapan



Gambar 54. Hasil Tanggapan Visual 1

Sumber: Pribadi

Berdasarkan hasil diatas tanggapan terhadap visual dari karakter game interaktif pengunjung mersepon sangat baik dengan tanggapan bahwa visual karakter sangat menarik.

Table 22. Hasil Tanggapan Visual

No	Kritik dan Saran
1.	Dimasukkan sedikit tambahan kreasi unik lainnya
2.	Bagusss
3.	Kritik dan sarannya tidak ada Karena cerita ini sangat menghibur
4.	keren visualnya dapet
5.	Secara visual sih udah bagus kokkk
6.	Visual yang di tampilkan sangat menarik 👍👍
7.	warna kurang soft
8.	Lucu banget rum ilustrasinya, komposisinya juga udah bagus, bagian logo mungkin bisa pake logotype yg gambarin daerah tsb, selebihnya keren banget.
9.	Lucu, sangat menarik minat anak
10.	UDAH BAGUS BANGET!!! Dari visual karakternya juga udah okee! Karakter minangnya udah sesuai, rumah gadang ataupun pakaian yang dipakai sama si malin kundaang. Trs yang 70idin jugaa udh sesuaiiii.
11.	Tdak ada kritik dan saran apapun semua sgt memuaskan
12.	Untuk visual sudah bagus
13.	Bagussss
14.	Untuk game interaktif ini sudah cukup baik pada visualnya. Jika memungkinkan dapat ditingkatkan lagi dalam segi tampilan keseluruhan
15.	Visual sudah sangat bagus.

Berdasarkan hasil diatas keseluruhan pengunjung merespon sangat bagus dan menarik minat anak-anak untuk visual karakter pada game interaktif cerita rakyat ini, meskipun ada beberapa kritik dan saran dari pengujung pada beberapa visual karakter agar dapat lebih ditingkatkan lagi kualitas visual karakternya.

3. Tanggapan seputar galeri pameran

Table 23. Hasil Tanggapan Seputar Galeri Pameran

No	Kritik dan Saran
1.	Sangat menarik dan bagus
2.	Bagusss banget
3.	Tidak ada kiritik dan saran
4.	goodjob rum
5.	Nggak ada, dah kerenn
6.	Keren banget karyanya 🙌🙌
7.	bisa juga disisipkan tema parenting..
8.	Udah keren cuy
9.	Unik, lucu,visual yg tidak monoton
10.	Oke banget nih untuk dikembangin terusss setelah TA, jadi daerahnya ga hanya minang sama 71idin, bisa daerah lain lagi!! Pokoknya bagus dan kerennn banget!! Semangat sampai 71iding akhir ya maaa!! Luvv
11.	Keren
12.	Penjelasan yang bagus, mudah dipahami bagi anak anak
13.	Bagus bngt
14.	Cukup menikmati melihat dari setiap media yang dipaparkan. Semoga dapat lebih ditingkatkan lagi game interaktifnya.
15.	Pameran ini sangat mendukung untuk memajukan karya-karya anak bangsa, terutama dalam bidang pengembangan teknologi.

Berdasarkan hasil diatas keseluruhan pengunjung sangat puas dan cukup jelas dengan penyajian *display* pada galeri pameran, meskipun ada sedikit kritik dan saran dari pengujung untuk memberikan informasi yang lebih lagi seputar visual karakter cerita rakyat lainnya dan informasi parenting dalam mengawasi anak pada saat memainkan game interaktif cerita rakyat ini.

4. Kesimpulan dari keseluruhan tanggapan

Kesimpulan dari 15 respon tanggapan punggjung keseluruhanya merespon bahwa perancangan game interaktif dengan menggunakan karakter cerita sudah baik dari beragam segi penyajian karya mulai dari visual karakter, game interaktif, hingga pada galeri pameran.

Dari 15 respon pengujung diambil 1 respon yang menarik dan sesuai dengan target audience yang telah dipilih yaitu kelompok pengguna yang merupakan orang tua yang telah memiliki anak dengan usia 5 tahun, responden tersebut bernama Ismail Umar (29 Tahun) yang merupakan seorang ayah dari anak perempuan dengan usia 5 tahun dan merespon keseluruhan hasil karya dari segi visual karakter responden memilih “Ya” dari pertanyaan “Pada visual karakter, apakah telah mewakili daerah asal cerita rakyat tersebut?” dan responden memberikan pilihan ranting yang “Sangat Puas” akan kemenarikan visual karakter pada game interaktif, dari segi game interaktif reponden meberikan respon bahwa game “Berfungsi dengan baik” serta “Sangat Menyenangkan” pada saat game dimainkan dan pada kolom kritik dan saran seputar game interaktif responden memberikan pernyataan

“Game sangat menarik. Dapat menambah wawasan tentang cerita rakyat.”, dan terakhir responden memberikan tanggapan seputar galeri pameran yang direspon dengan memberikan rating “Sangat Menarik” pada galeri pameran serta pernyataan pada kolom kritik dan saran yaitu “Pameran ini sangat mendukung untuk memajukan karya-karya anak bangsa, terutama dalam bidang pengembangan teknologi.”.

Adapun beberapa respon pengujung dari masyarakat desain dengan memberikan kritik dan saran untuk membangun lebih lagi karakter dari cerita rakyat Indonesia lainnya, meningkatkan lagi beberapa permainan pada game interaktif, dan memberikan tambahan informasi seputar parenting orang tua dalam mengawasi anak-anak saat memainkan game interaktif.



UNIVERSITAS
MERCU BUANA