BAB IV

PENUTUP

Berdasarkan penjelasan dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan dan saran yang dapat menunjang dalam perbaikan penulisan yang akan datang.

A. KESEMPULAN

Penulis telah melakukan proses Perancangan Media Interaktif Kaba Rambun Pamenan Sebagai Upaya Menumbuhkan Nilai-Nilai Penghormatan Kepada Orang Tua. Langkah awal yang penulis lakukan adalah melakukan riset serta analisa data terhadap target audiens dan objek perancangan. Hal tersebut dilakukan untuk menentukan apakah perancangan sesuai dengan pencapaian edukasi terhadap target audiens.

Melalui *game*, penyampaian “Perancangan Media Interaktif Kaba Rambun Pamenan Sebagai Upaya Menumbuhkan Nilai-Nilai Penghormatan Kepada Orang Tua” dapat diterima dengan baik oleh target audiens. Selain itu, melalui beberapa media pendukung, target audiens menjadi lebih tertarik untuk mengakses dan memainkan *game* dengan judul “Kaba Rambun Pamenan” ini.

Dengan adanya perancangan media interaktif ini target audiens akan mengikuti petualangan Rambun Pamenan dan dapat dijadikan sebagai tokoh yang mencerminkan sifat-sifat menghormati orang tua.

B. SARAN

Perancangan media interaktif Kaba Rambun Pamenan sebagai upaya menumbuhkan nilai-nilai penghormatan kepada orang tua ini tentu masih memiliki kekurangan dalam teknis dan penyampaian cerita. Saran dan kritikan yang membangun akan menjadi manfaat besar dalam penyempurnaan karya Tugas Akhir ini. Melalui perancangan ini diharapkan dapat menambah wawasan dan menjadi referensi dalam perancangan media interaktif berupa *game* bagi para mahasiswa lainnya.

Selain itu diharapkan dengan adanya perancangan ini dapat menambah wawasan masyarakat khususnya anak pada remaja awal mengenai cara bersikap pada orang yang lebih tua, terlebih orang tua mereka sendiri.

Pengembang *game* di Indonesia diharapkan memiliki *game-game* yang bertanggung jawab pada anak yang memainkannya agar tidak hanya memiliki hiburan yang menghabiskan waktunya, tapi yang memberikan pengalaman menambah nilai-nilai positif dalam dirinya, terutama dimasa pemberontakan dimana mereka merasa tidak suka digurui.

Dengan adanya media interaktif berupa *game* ini diharapkan pada pemilik platform *game* digital untuk membantu dalam menyebarkannya kepada masyarakat karena peranan platform *game* berpengaruh akan kemudahan akses pada *game* yang memiliki nilai edukasi. Untuk jurusan DKV diharapkan juga memiliki kerjasama dengan Kementrian Badan Parawisata dan Ekonomi Kreatif karena akan sangat membantu mahasiswa dalam mengembangkan karyanya terutama yang berbentuk *game*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, Ernest. 2010. *Fundamentals of Game Design: 2nd edition*, Berkeley, CA, New Riders.
- Agustian, Widi. 2018. *Hilangnya Sopan Santun Siswa* dalam <https://news.okezone.com/read/2018/12/05/65/1987099/hilangnya-sopan-santun-siswa>, diakses 2 November 2020.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Multimedia Pembelajaran*. Bandung: Lingga Jaya
- Badan penelitian dan pengembangan pusat kurikulum. 2010. *Pedoman Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa: Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai Nilai Budaya untuk Membentuk Daya Saing dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Barathan, J. 2015. *Cerita Rakyat Sebagai Sarana Membangun Karakter* dalam <https://www.kompasiana.com/jbarathan/552fb2586ea834781d8b459b/cerita-rakyat-sarana-membangun-karakter>. diakses 2 November 2020
- Bimantara, Tofan dan Sri Dianing Asri. *Pembuatan Game Puzzle Online Dengan Prinsip Kooperatif Berbasis Android*. Bekasi: Universitas Mercu Buana
- Danandjaja, James. 2007. *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain lain*. Jakarta: Grafiti.
- Dananjaya, Utomo. 2010. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Penerbit NUANSA
- Darma, Nyoman Trisna Adi, dkk. 2017. *Pengembangan Aplikasi Game Kisah Panji Sakti Berbasis* dalam Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika VI/ 03. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja
- Dewa Gede Agung Pandawana, dkk. 2017. *Aplikasi Game Cerita Rakyat Bali Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Berbasis Mobile* dalam Jurnal Lontar Komputer VIII/3. Denpasar: STMIK STIKOM Indonesia
- Djamaris, Edward. 1992, *Kaba Rambun Pamenan Sastra Rakyat Minangkabau*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Djamaris, Edward. 2002, *Pengantar Sastra Rakyat Minangkabau*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Garha, Oho. 1980. *Pendidikan Kesenian Seni Rupa Program Spesialisasi II untuk SPG*. Jakarta: Depdikbud
- Ghozally, Fitri R. 2007, *Memahami Perkembangan Psikologi Remaja*. Prestasi Pustaka

- Grady M.K, dkk. 2014. *Perancangan Game Edukasi Cerita Rakyat Malin Kundang Untuk Anak*. Surabaya: Universitas Kristen Petra
- Hadi Sutopo, Ariesto. 2003. *Multimedia Interaktif dan Flash*. Yogyakarta: PT Graha Ilmu.
- Halim, M. 2013. *Pembuatan Game "The Last Mission" Dengan Menggunakan Fps Creator*. Yogyakarta: Amikom Yogyakarta.
- Hendri. 2013. *Pendidikan Karakter Berbasis Dongeng*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- Hidayatullah, P. dan Daswanto, A. Nugroho, S. P. 2011. *Membuat Mobile Game Edukatif Flash*. Bandung: Informatika.
- Lestari, Ambar Sri. 2013. *Pembelajaran Multimedia dalam Jurnal Al-Ta'dib VI/2*. Kendari: STAIN Sultan Qaimuddin Kendari
- Lizawati, 2018. *Cerita Rakyat Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Dalam Membangun Generasi Literat dalam SeBaSa, Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia I/01*. Pontianak : IKIP PGRI
- Mahaganti, T.A.C.R. 2011. *Mengapa Anak Sekarang Sulit Menghormati Orang Tua? Apa yang Salah?* dalam <https://www.kompasiana.com/trianaevachristine/5500a05ea3331130725117ba/mengapa-anak-sekarang-sulit-menghormati-orang-tua-apa-yang-salah>, diakses 2 November 2020
- Mahmud, Emil. 2020. *Anak di Padang Panjang Tega Aniaya Ibu Kandung, Cekcok Soal Dana Kartu Indonesia Pintar* dalam <https://www.tribunnews.com/regional/2020/07/23/anak-di-padang-panjang-tega-aniaya-ibu-kandung-cekcok-soal-dana-kartu-indonesia-pintar>, diakses 25 November 2020.
- Ngaderi, T.B. 2017. *Pendidikan Berbasis Budaya* dalam <https://www.kompasiana.com/m.trimanto/5893efcbf692733a1bf67257/pendidikan-berbasis-budaya>, diakses 2 November 2020.
- Nofantoro. *Pendidikan Karakter: Pengertian, Fungsi, Tujuan dan Urgensinya* dalam <https://made-blog.com/pendidikan-karakter>, diakses 2 November 2020.
- Puspita, Delia. 2020. *Moralitas Anak Zaman Now* dalam <https://www.kompasiana.com/deliap13346/5e493ab6097f363f071ede82/moralitas-anak-zaman-now>, diakses 5 November 2020.
- Rohidi. Tjetjep R. 1984. *Lintasan Peristiwa dan Tokoh Seni Rupa Indonesia Baru*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Rollings, Andrew dan Adams Ernest. 2003. *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design: Chapter 1, What is Game Design*. Indianapolis: New Riders.

Timothy D. Green & Abbie Brown. 2002. *Multimedia Projects in The Classroom*. California: Corwin Press.

Wafda, A. R. 2015. *Pengembangan Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Yanti, Eva. Dkk. 2020. *Kampanye Anti-Korupsi Melalui Perancangan Karakter Visual Game Untuk Membentuk Social Capital*. Padangpanjang: ISI Padangpanjang

Wawancara :

1. Nama : Tin
Umur : 45
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Ibu rumah tangga
Alamat : Lima Puluh Kota, Sumatera Barat
2. Nama : Sora
Umur : 47
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Ibu rumah tangga
Alamat : Lima Puluh Kota, Sumatera Barat
3. Nama : Eli
Umur : 47
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Ibu rumah tangga
Alamat : Lima Puluh Kota, Sumatera Barat
4. Nama : Haikal
Umur : 13
Jenis Kelamin : laki-laki
Pekerjaan : Siswa SMP
Alamat : Lima Puluh Kota, Sumatera Barat
5. Nama : Putra
Umur : 23
Jenis Kelamin : Laki-laki

Pekerjaan : Karyawan
Alamat : Payakumbuh, Sumatera Barat

6. Nama : Diko
Umur : 22
Jenis Kelamin : Laki-laki
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Payakumbuh, Sumatera Barat

Sumber lain :

<https://www.tribunnews.com/regional/2020/07/23/anak-di-padang-panjang-tega-aniaya-ibu-kandung-cekcok-soal-dana-kartu-indonesia-pintar>. Diakses pada tanggal 25 November 2020.

<https://news.okezone.com/read/2018/12/05/65/1987099/hilangnya-sopan-santun-siswa>. Diakses pada tanggal 02 November 2020.

<https://www.wowkeren.com/berita/tampil/00131404.html>. Diakses pada tanggal 25 November 2020.

<https://kaltim.tribunnews.com/2016/10/21/video-parah-bocah-sd-berani-lawan-gurunya-bilang-monyet-pula>. Diakses pada tanggal 25 November 2020.