



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

SIMPULAN

Melalui proses pembuatan karya ini, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa karya “DIA” merupakan sebuah publikasi berita *feature* seorang tokoh, yang dikemas dalam bentuk *multimedia interactive storrtelling*. Karya ini mengangkat isu sosial yang masih sering menjadi perdebatan publik, yakni pilihan orientasi seksual dan identitas gender oleh kaum LGBT. Melalui karya “DIA” yang dipublikasikan dalam website *ceritadia.com*, penulis mencoba memberikan cuplikan kecil hidup kaum LGBT yang keberadaannya masih dianggap membawa arus negatif bagi Indonesia. Meski tidak dilaporkan, maupun diliput oleh banyak media, namun hal-hal tidak layak seringkali mereka alami, salah satunya seperti pengalaman buruk yang harus dilalui oleh narasumber dalam cerita “DIA”. Melalui karya ini, terdapat beberapa simpulan yang dapat penulis petik baik dalam aspek konteks maupun teknis karya.

Secara konseptual; pertama, LGBT masih menjadi hal yang berbalut stigma negatif di Indonesia. Dia merupakan contoh kecil dari kasus-kasus lain yang harus dialami kaum LGBT di Indonesia. Kedua, kasus opresi terhadap kaum LGBT dapat dilakukan oleh orang-orang terdekat, bahkan oleh anggota keluarga. Ketiga, sebagai masyarakat yang menjunjung kemanusiaan, maka penulis dengan kuat mengajak

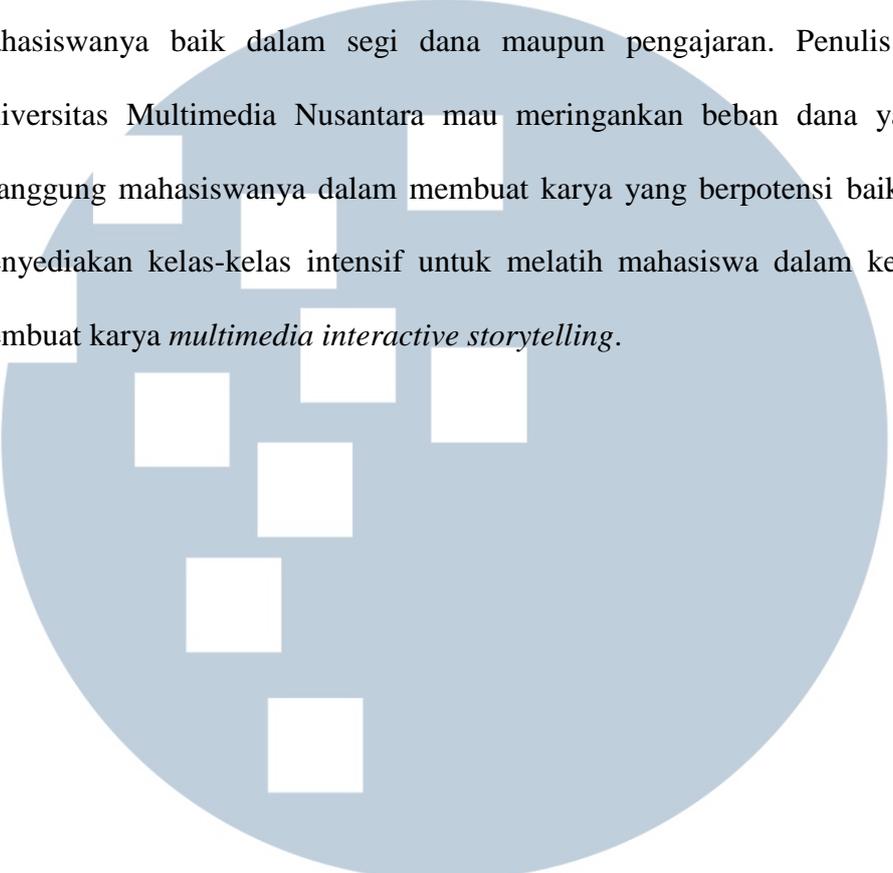
pembaca untuk mulai membuka pikiran dan tangan sebesar-besarnya untuk membantu kaum LGBT yang bernasib seperti Dia.

Secara teknis; pertama, penulis menyadari bahwa bentuk *multimedia interactive storytelling* merupakan suatu format yang efektif dan menarik untuk menyampaikan berita karena melibatkan banyak elemen multimedia yang tidak hanya menghibur, namun mengajak pembaca untuk berinteraksi guna mendapatkan informasi. Kedua, *multimedia interactive storytelling* melampaui batas tempat dan waktu, sehingga menciptakan penerimaan informasi secara efisien, yakni hanya dengan sebuah perangkat yang terhubung ke internet. Ketiga, *multimedia interactive storytelling* merupakan bentuk baru jurnalisme yang perlu dipertimbangkan atas penawaran elemen-elemen teknologinya yang berkembang seiring dengan zaman.

Dengan keterbatasan yang dimiliki karya, penulis memiliki beberapa saran yang dapat dipertimbangkan apabila karya akan dijadikan sebagai sumber inspirasi bagi karya-karya penyusul di kemudian hari. Pertama, untuk menelusuri dan membuat cerita yang lebih bervariasi, penelusuran terhadap tokoh-tokoh lain yang terlibat pada kehidupan satu korban dapat ditelusuri (misalnya orang-orang terdekat atau pendamping). Kedua, carilah dana yang cukup untuk memenuhi kebutuhan operatif perangkat pendukung konten interaktif multimedia pada karya. Ketiga, bergaul dengan banyak lapisan masyarakat sehingga dapat menemukan cerita-cerita yang tidak dapat ditemukan oleh media-media *mainstream*.

Bagi Universitas Multimedia Nusantara, penulis berharap dengan bentuk progresif tugas akhir yang dituntut, pihak universitas dapat membantu

mahasiswanya baik dalam segi dana maupun pengajaran. Penulis berharap Universitas Multimedia Nusantara mau meringankan beban dana yang harus ditanggung mahasiswanya dalam membuat karya yang berpotensi baik, maupun menyediakan kelas-kelas intensif untuk melatih mahasiswa dalam kemampuan membuat karya *multimedia interactive storytelling*.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA