



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

Karya *multimedia interactive storytelling* berjudul *'Inside The Shelter'* ini merupakan sebuah karya multimedia berbasis *website* yang menceritakan mengenai *Shelter* Pak Johan (SPJ). Karya yang mengadopsi bentuk *longform scrollytelling* ini memiliki durasi baca selama kurang lebih 18 menit. Tidak hanya itu, karya yang diunggah ke dalam internet dengan alamat situs www.insidetheshelter.com ini mengusung beberapa elemen multimedia, yakni audio, grafis, video, dan juga teks. Selain itu juga karya ini mengusung tiga bentuk interaktivitas yang dipaparkan oleh Miller, yakni *"The user can send information"*, *"The user input a stimulus, program produces a response"*, dan *"The user can retrieve or acquire things"*.

Berdasarkan hasil produksi karya tersebut, penulis menyimpulkan bahwa setiap orang yang ingin memproduksi karya serupa harus menguasai beberapa kemampuan. Kemampuan yang pertama adalah penguasaan aspek – aspek multimedia, baik dari alat yang digunakan maupun aspek penggunaannya. Aspek multimedia tersebut dapat meliputi video, audio, grafis, dan juga teks. Hal tersebut diperlukan karena multimedia merupakan substansi utama dari karya tersebut. Tidak hanya

itu saja, dengan menguasai aspek multimedia yang baik, orang tersebut dapat menghadirkan produk multimedia yang baik. Selain itu, untuk membuat karya ini juga diperlukan kreativitas yang bagus untuk menghasilkan bentuk interaktivitas yang baru. Untuk membuat karya *multimedia interactive storytelling* juga membutuhkan kemampuan dasar untuk membuat sebuah *website*. Hal itu dikarenakan karya *multimedia interactive storytelling* merupakan karya yang diunggah pada sebuah *website*.

Sesuai dengan judul dan juga tema ceritanya, karya ini membahas seluruh tentang *Shelter* Pak Johan (SPJ). Dimulai dari sejarah *shelter* tersebut, program atau aktivitas yang dilakukan *shelter* itu, permasalahan yang dihadapi oleh *shelter* itu, dan juga cerita mengenai kisah para pembantu dan pengurus di *shelter* itu. Dari hasil produksi karya ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa SPJ merupakan sebuah *shelter* yang memiliki permasalahan dengan tempat yang ditempatinya sekarang. Tempat yang kotor dan juga tidak tertata rapi merupakan hal yang biasa yang ada di *shelter* itu. Hal itu tidak luput dari sejarah *shelter* itu yang merupakan bekas tempat pengolahan limbah plastik milik pak Johan. Karya ini juga dibuat sedemikian rupa dengan pengalaman penulis ketika mengunjungi *shelter* itu. Tujuannya adalah juga untuk mengajak para pembaca mengetahui bagaimana keadaan saat mengunjungi *shelter* itu.

Selain itu juga, karya ini memberikan beberapa manfaat tersendiri bagi penulis, dunia akademis, masyarakat, dan juga manfaat praktis bagi dunia jurnalistik, di antaranya :

- a) Penulis bisa memahami bagaimana proses pembuatan sebuah karya *multimedia interactive storytelling*, terutama dalam bentuk *longform scrollytelling*.
- b) Selama proses pembuatan laman karya, penulis bisa mendapatkan pelajaran baru, yakni pembuatan *website* dari segi tampilan dan juga *coding*.
- c) Karya ini dapat dijadikan sebagai salah satu tolok ukur bagi mahasiswa lain untuk mengerjakan tugas akhir serupa.
- d) Melalui karya ini, masyarakat bisa mengetahui seluk beluk tentang SPJ.
- e) Karya ini dapat memberikan sumbangsih bagi dunia pendidikan tinggi, khususnya bagi ilmu jurnalistik dalam pembuatan sebuah karya berbentuk *multimedia interactive storytelling*.
- f) Karya ini dapat menambahkan porsi informasi pemberitaan di media terkait tentang *shelter* anjing.
- g) Karya berjudul *Inside The Shelter* ini dapat memberikan sumbangsih berupa salah satu karya baru yang dikemas dalam bentuk *multimedia interactive storytelling*.

Meski proses produksi karya ini telah berakhir, masih banyak beberapa keterbatasan yang diakibatkan oleh keterbatasan penulis dalam pembuatannya. Keterbatasan pertama dan yang paling besar adalah kurangnya pemahaman dan pengetahuan penulis mengenai *coding* dan desain *website*. Keterbatasan tersebut cukup membuat penulis kesulitan dalam memproduksi situs karya ini. Penulis harus mempelajari dasar – dasar *coding* dan desain *website* terlebih dahulu melalui internet, buku, dan teman – teman. Penulis harus terus melakukan *trial and error*, untuk mencoba laman karya milik penulis. Hal tersebut cukup menghambat penulis, sehingga proses produksi laman karya pun menghabiskan waktu yang cukup panjang. Keterbatasan itu juga membuat laman karya penulis hanya bisa diakses dari tiga *browser*, yakni Google Chrome, Mozilla Firefox, dan Opera. Berdasarkan hasil produksi, karya penulis hanya bisa diakses secara normal melalui *browser* Mozilla Firefox dan Opera. *Audio background* yang penulis sematkan saat membuka laman dapat dimainkan pada kedua *browser* tersebut. Sedangkan untuk Google Chrome harus menggunakan versi yang terbaru untuk bisa memainkan *audio backgroundnya* secara terus menerus. Selain itu juga, tampilan laman karya penulis tidak menggunakan *responsive width and height*, sehingga laman karya penulis hanya bisa diakses melalui komputer atau laptop. Sedangkan untuk keterbatasan penulis yang kedua adalah keterbatasan dana. Keterbatasan dana penulis rasakan ketika ingin mendesain laman karya milik penulis. Penulis menginginkan beberapa

perangkat pembantu atau *widget* yang penulis ingin tambahkan ke dalam laman karya milik penulis. Namun sayangnya perangkat pembantu tersebut memiliki harga berlangganan yang penulis nilai cukup mahal dan melebihi kemampuan finansial penulis.

Terkait keterbatasan – keterbasatan itu, penulis memiliki saran bagi calon akademisi atau mahasiswa lain yang ingin membuat karya serupa, di antaranya :

- a) Memahami dan mempelajari dasar – dasar pembuatan *website* dari segi tampilan dan juga *coding*. Hal tersebut bertujuan agar mampu memproduksi laman karya yang lebih tertata rapi. Tidak hanya itu, dengan memahami dasar *coding* untuk *website*, para calon pembuat karya serupa bisa memodifikasi kode – kode atau *script* untuk membuat sebuah inovasi yang baru.
- b) Penulis menyarankan agar para calon akademisi yang juga membuat karya serupa untuk memahami konsep dasar *User Interface* dan juga *User Experience*. Hal tersebut dapat membantu untuk menilai karya tersebut kelayakan karya tersebut untuk dipublikasikan.
- c) Penulis menyarankan agar para calon akademisi atau mahasiswa bisa menggali dan mengeksplorasi terus berbagai perangkat atau program yang memungkinkan untuk produksi karya *multimedia interactive storytelling*.

Jika mahasiswa sudah paham dan menguasai program atau perangkat tersebut, para mahasiswa yang ingin membuat karya serupa dapat memodifikasinya. Selain itu, penulis menyarankan juga untuk memaksimalkan perangkat pendukung yang gratis untuk memaksimalkan produksi karya. Penulis beranggapan jika perangkat pendukung yang gratis tidak selamanya memiliki keterbatasan jika penggunaanya paham betul mengenai perangkat itu. Hal tersebut dapat memungkinkan para calon akademisi atau mahasiswa yang ingin membuat karya serupa tidak mengeluarkan biaya produksi yang terlalu besar.

- d) Penulis juga menyarankan agar para calon akademisi yang ingin membuat tugas akhir berupa karya serupa untuk menggali tema – tema baru yang lebih unik. Tujuannya adalah agar mampu memberikan variasi cerita baru dalam dunia jurnalistik.
- e) Penulis juga menyarankan agar untuk produksi karya – karya selanjutnya, para mahasiswa yang membuat tugas akhir berupa karya serupa dapat membuat pengemasan konten yang lebih menarik. Selain menambah bentuk atau variasi baru, pengemasan konten yang menarik tersebut juga dapat memacu mahasiswa lain untuk berbuat demikian.