



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 *interactive multimedia storytelling* berjudul “Menjelajah Kebudayaan Masa Lalu di Museum Purbakala Sangiran” ini merupakan sebuah karya *multimedia* berbasis *website* yang menampilkan tur virtual dari Museum Purbakala Sangiran. Karya yang mengadopsi bentuk *data visualisation* ini diunggah ke internet dengan alamat situs www.jelajahsangiran.com ini menampilkan sejumlah elemen *multimedia*, yakni foto 360 derajat, foto, teks, dan grafis.

Sesuai dengan judulnya, karya ini menampilkan tur virtual 5 klaster Museum Purbakala Sangiran yang terletak di Kabupaten Sragen. Karya ini memanfaatkan media foto 360 derajat, dengan tujuan agar pengguna dapat melihat bagian isi dari Museum Sangiran seolah-olah mereka berada dalam tempat tersebut. Penulis berharap karya ini dapat menarik minat masyarakat untuk turut mengapresiasi kekayaan peninggalan purbakala yang ada di Indonesia.

Berdasarkan hasil produksi karya tersebut, penulis menemukan bahwa setiap orang yang hendak memproduksi karya berbasis *interactive multimedia storytelling*, khususnya dalam bentuk *data visualisation* harus menguasai aspek-aspek *multimedia* seperti pembuatan dan pemanfaatan foto, teks, dan grafis. Selain itu, untuk dapat mengadirkan sebuah konten yang baik, orang tersebut harus memiliki fokus dalam penyajian materi sehingga hasil karya yang

dihasilkan memiliki alur yang jelas dan tidak membingungkan pembacanya. Pembuat karya juga diharuskan untuk memahami aspek-aspek dasar dari sebuah website karena bentuk *interactive multimedia storytelling* umumnya diunggah ke internet.

Penulis juga banyak belajar mengenai aspek-aspek yang dapat terjadi ketika peliputan di lapangan, serta mencari solusi dari sebuah permasalahan yang terjadi. Penulis juga memahami pentingnya pemahaman akan materi yang akan dibahas dalam karya tersebut, sehingga karya yang dihasilkan dapat disajikan dengan sejelas-jelasnya pada masyarakat luas.

Selain itu, karya ini memberikan sejumlah manfaat tersendiri bagi penulis, dunia akademis, masyarakat dan juga manfaat praktis bagi dunia jurnalistik, diantaranya.

- a. Penulis bisa memahami proses pembuatan sebuah karya *interactive multimedia storytelling*, terutama dalam bentuk *data vizualisation*
- b. Selama proses pembuatan karya, penulis mendapatkan pelajaran dan pengalaman baru dalam mengoperasikan kamera 360 derajat.
- c. Menjadi salah satu tolak ukur bagi mahasiswa lain untuk mengerjakan tugas akhir dengan tema serupa
- d. Memberikan informasi kepada masyarakat luas terkait hal-hal yang dapat dilihat dalam Museum Purbakala Sangiran, dan menyediakan media belajar dan eksplorasi yang menarik.

- e. Memberikan sumbangsih dalam bentuk sebuah kontribusi aktif dalam perkembangan peliputan dengan media *interactive multimedia storytelling* dengan menghadirkan konten melalui media internet.

Penulis juga menyadari bahwa dalam pembuatan karya ini masih terdapat sejumlah kekurangan, baik kekurangan teknis maupun kekurangan non-teknis. Namun dalam sejumlah kekurangan ini dapat menjadi sebuah pembelajaran penting bagi penulis dan akademisi yang tertarik untuk membuat konten serupa di masa yang akan datang.

Pembuatan karya yang penulis lakukan tentu tidak akan berjalan dengan lancar tanpa adanya pembekalan materi kuliah yang sudah penulis pelajari di Universitas *Multimedia Nusantara*. Namun, masih banyak hal yang penulis perlu ketahui dalam pembuatan sebuah konten *interactive multimedia storytelling*. Pembuatan karya ini memberi kesempatan penulis untuk dapat memberikan kontribusi dalam kelanjutan studi *multimedia journalism* dan juga menampilkan suatu karya yang dapat berguna bagi masyarakat luas.