

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Dalam pengerjaan karya “Pride Of The Nation” ini, penulis dapat memberikan kesimpulan bahwa *interactive website* yang telah dibuat oleh penulis merupakan sebuah reportase yang berbentuk *Interactive Multimedia Storytelling*, yang ingin memperkenalkan dan mengedukasi tentang kiprah atlet bulutangkis Indonesia di Olimpiade untuk masyarakat khususnya target pembaca yang penulis pilih. Dengan tujuan tersebut, penulis pun memberikan informasi mengenai sejarah Olimpiade, siapa saja peraih medali emas Olimpiade dari Indonesia, bagaimana pertandingannya, serta banyak hal lainnya yang dapat memperkaya pengetahuan mengenai bulutangkis di Indonesia.

Dari banyaknya proses yang telah penulis lalui, karya ini merupakan sebuah platform baru yang cukup unik. Dengan *output* berbasis *website*, harus ada beberapa pertimbangan saat memasukkan elemen-elemen ke dalam *website* tersebut agar terlihat rapi, nyaman, dan juga enak untuk dibaca oleh penulis. Selain daripada itu *website* ini juga harus diisi dengan informasi-informasi yang berkualitas untuk di tampilkan.

Dengan tantangan tersebut di atas, penulis pun memilih pernyataan narasumber-narasumber yang berkualitas. Penulis memilah beberapa artikel media daring yang terdapat pernyataan dari beberapa narasumber yang penulis

inginkan. Namun tidak semudah itu, penulis juga harus kembali memilih pernyataan yang relevan dan tepat dengan peristiwa yang terjadi.

Oleh sebab itu penulis harus selalu memiliki rencana cadangan, karena walaupun kita sudah merencanakan segalanya, hal tersebut dapat berubah seiring dengan perubahan waktu dan produksi yang dilakukan. Dalam pembuatannya, penulis harus memiliki keahlian dasar dalam penyuntingan foto, video dan audio serta penggunaan perangkat lunak untuk menyunting hal tersebut.

Dalam pengerjaan interaktif *website* prideofthenation.id, penulis berharap *website* ini dapat memiliki manfaat dan kontribusi, baik bagi penulis sendiri dan bagi para pembacanya. Penulis dapat mendapatkan banyak informasi dan pengetahuan mengenai dunia *website*, apa saja yang bisa dimasukkan dan apa saja yang bisa direalisasikan dalam sebuah *website*. Dalam produksinya, penulis mendapatkan relasi di bidang yang terkait, serta dapat memperdalam teknik memperoleh dan mengolah data. Bagi para masyarakat yang membaca diharapkan dapat mendapatkan informasi yang diberikan oleh penulis, dapat mengedukasi tentang perjuangan para atlet bulutangkis Indonesia khususnya di kancah internasional.

Penulis sadar prideofthenation.id juga masih memiliki banyak kekurangan, dikarenakan tidak adanya dasar dalam pemrograman *website*. Salah satunya adalah tidak bisa diakses melalui gawai, karena elemen-elemennya akan menjadi tidak proporsional dan tidak sesuai dengan dimensi

gawai. Dengan hal ini, penulis juga memiliki beberapa saran untuk para akademisi yang kelak ingin membuat karya akhir *interactive multimedia storytelling*, pilihlah tema yang unik dan juga dapat memiliki banyak interaktivitas dengan design yang baik dan lebih baru.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Untuk Akademisi

Saran bagi akademisi yang ingin menciptakan karya sejenis sebagai tugas akhir, matangkan konsep secara jelas di awal. Persiapkan seluruh tim dan anggaran sebelum memulai. Kemudian cobalah kembangkan karya sejenis yang lebih *mobile friendly*.

5.2.2 Saran Untuk Universitas

Saran bagi Universitas, terus meningkatkan ilmu jurnalistik modern yang mengikuti perkembangan zaman dan teknologi yang nantinya akan diajarkan kepada mahasiswa. Lalu menyediakan wadah untuk mahasiswa untuk berkolaborasi dengan seluruh program studi untuk menghasilkan karya jurnalistik baru.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A