



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

### KESIMPULAN

#### 5.1 Kesimpulan

Saat melaksanakan tugas akhir *website* merakit.id, penulis berkesimpulan bahwa *website* yang berbentuk *reportase interactive multimedia storytelling* ini berusaha untuk memperkenalkan suatu barang secara detail dari mulai sketsa hingga hasil akhir barang tersebut. Walaupun penulis di awal hanya memfokuskan *website* ini dengan tujuan khusus mengulas kendaraan saja. Namun melihat potensi nama merakit.id yang memiliki makna luas, penulis merubah tujuan dengan tidak hanya fokus pada kendaraan saja namun bisa untuk mengulas barang lain di luar dunia otomotif seperti perangkat elektronik, furnitur, hingga mainan anak-anak pun bisa dijadikan konten perakitan dalam merakit.id.

Dengan merubah tujuan dari *website* interaktif ini, penulis melihat bahwa banyak sekali potensi yang bisa dikembangkan dari merakit.id. Seperti halnya bentuk tugas akhir yang memiliki hasil karya seperti *website* yang bisa memuat elemen-elemen multimedia dengan cara penyampaian yang beragam.

Pertimbangan untuk penempatan elemen multimedia seperti penataan elemen multimedia yang rapih, kualitas konten, hingga perencanaan dalam penyimpanan *hosting*, membuat penulis

harus memutar pikiran agar dapat mengakali keterbatasan tersebut dan bisa membuat pembaca.

Dari hasil melihat karya sejenis *website* interaktif, penulis yang sebelumnya memiliki ilmu desain yang minim menjadi tahu perihal bagaimana elemen-elemen multimedia tersusun rapih agar bisa dinikmati oleh pembaca *website*. Dari referensi tinjauan karya sejenis, penulis menerapkannya ke dalam *website* merakit.id ini dengan tujuan calon pembaca nanti bisa menikmati karya penulis dengan nyaman. Keahlian penulis dalam mengolah elemen teks, gambar atau foto, video, dan audio dalam aplikasi pengolahan multimedia pun diuji saat menyusun elemen-elemen tersebut hingga nyaman untuk dnikmati oleh calon pembaca *website* merakit.id.

Kualitas konten pun harus tetap diperhatikan agar tidak adanya kesalahan informasi yang tersedia dalam *website* merakit.id ini. Maka dari itu penulis menyiapkan bekal bahan konten berupa hasil liputan penulis mengenai motor Honda ADV 150 pada saat peluncurannya di GIIAS 2019 lalu. Setelahnya penulis juga melakukan riset bahan konten pasca-liputan dengan melihat beberapa video serta artikel ulasan motor tersebut guna mendapatkan *angle* atau sudut pandang orang yang sudah ahli atau biasa mengulas barang tersebut. Sayangnya penulis memang tidak bisa melakukan liputan selanjutnya dikarenakan keterbatasan perizinan liputan proses produksi pabrik Honda Cikarang yang tidak diloloskan oleh pihak PT Astra Honda Motor (AHM). Saat itu penulis tersadar bahwa kita harus selalu memiliki rencana cadangan agar bisa mengakali keterbatasan dalam proses produksi tugas akhir ini.

Agar sebuah *website* bisa menampilkan aspek multimedia yang baik, *hosting* digunakan untuk bisa menampilkan elemen multimedia dengan lancar. Maka dari itu penulis menyiapkan *hosting* sebesar dua *gigabyte* agar beragam teks, gambar, serta video yang dimuat dalam *website* penulis bisa diakses oleh pembaca tanpa ada gangguan sama sekali. Namun karena *merakit.id* adalah proyek yang bisa dikembangkan, penulis harus memanfaatkan sebaik mungkin penyimpanan sebesar dua *gigabyte* tersebut agar tidak cepat terkuras. Maka dari itu penulis mengakalinya dengan mengurangi durasi dari elemen video agar tidak menguras penyimpanan *hosting*.

Penulis berharap bahwa dengan adanya *merakit.id*, *website* ini bisa bermanfaat untuk masyarakat luas dengan memberikan informasi yang mendetail terkait suatu barang sekaligus memberitahukan proses bagaimana barang tersebut bisa menjadi sebuah produk utuh. *Merakit.id* sendiri memiliki keunggulan dari *website* lain karena menerapkan prinsip multimedia dengan memiliki banyak interaksi, sehingga penyampaian berita bisa terlaksana saat calon pembaca *merakit* konten produk yang diulas dalam *website* ini. Dengan adanya fakta menarik juga kelebihan serta kekurangan produk yang diulas, *Merakit.id* berusaha untuk menyampaikan berita dengan objektif tanpa dipengaruhi oleh individu maupun organisasi tertentu. Dengan hadirnya kuis di akhir halaman *website*, *Merakit.id* berkeinginan agar proses penyampaian informasi dalam konten berita *website* tidak berakhir begitu saja. Kuis diadakan guna menguji keefektifan penyampaian berita yang disajikan dalam *Merakit.id*, serta menguji kemampuan memahami informasi calon pembaca *website*.

Pada saat proses pembuatan *website* interaktif ini, penulis juga mendapatkan manfaat dengan lebih memperdalam ilmu multimedia jurnalistik, desain, pembuatan *website*, hingga mengenal lebih banyak relasi yang terkait dalam bidang ilmu-ilmu tersebut.

Merakit.id penulis akui masih memiliki banyak kekurangan seperti elemen video dan audio yang sangat sedikit serta akses *website* yang masih terbatas pada perangkat keras seperti *personal computer* (PC) atau laptop saja, dan tidak bisa dibuka lewat gawai karena ukurannya yang hanya sesuai format *desktop* atau *personal computer* atau laptop. Elemen video dan audio yang sedikit disebabkan karena penulis yang tidak bisa melanjutkan proses liputan kedua karena terkendala perizinan. Sehingga narasumber-narasumber yang potensial tidak bisa penulis temui untuk diwawancarai. Untuk akses *website* yang terbatas, hal tersebut dikarenakan proses pengerjaan yang memakan waktu cukup lama untuk membuat desain yang berbeda menyesuaikan format ukuran PC dan laptop berbeda jauh dibandingkan gawai sehingga bisa merubah desain secara keseluruhan jika membuat keduanya sekaligus.

## **5.2 Saran**

### **5.2.1 Saran Untuk Akademisi**

Saran untuk akademisi yang ingin mengerjakan tugas akhir *interactive multimedia storytelling*, yaitu memilih tema sesuai dengan apa yang disenangi agar tidak bosan dalam mengerjakannya. Dengan kalian mendalami apa yang kalian senangi, maka kreatifitas bukan menjadi halangan dalam memikirkan

interaksi serta desain *website* yang bagus karena kalian mengerti soal apa yang ingin disampaikan kepada pembaca. Rencana cadangan juga sangat diperlukan karena proses produksi bisa terhenti karena satu dan lain hal sehingga rencana awal kalian bisa saja tidak terlaksana. Maka dibutuhkan rencana cadangan jika saat rencana pertama kalian tidak berhasil, kalian bisa langsung memproses rencana kedua agar terus memiliki kemajuan dalam mengerjakan tugas akhir dan tidak diam saja tanpa proses.

### **5.2.2 Saran Untuk Universitas**

Saran untuk universitas adalah terus berinovasi dalam menyediakan mata kuliah untuk mengembangkan ilmu jurnalistik masa kini yang sudah mengaplikasikan aspek interaksi dalam mengakses sebuah berita.