

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Perancangan *interactive storytelling* cerita rakyat “Asal-Usul Tanjung Penyusuk” dilatarbelakangi oleh budaya yang ada di Bangka Belitung termasuk cerita rakyat yang tergolong banyak dan sebagian besar belum mengetahuinya salah satunya adalah cerita rakyat “Asal-Usul Tanjung Penyusuk”. Cerita rakyat “Asal-Usul Tanjung Penyusuk” asal Bangka Utara ini sempat diterbitkan dalam bentuk buku yang diadaptasi oleh Dwi Oktarina, namun cerita tersebut masih belum familiar di telinga masyarakat terutama di dalam daerahnya sendiri karena eksekusi *visual* yang ada dan penggunaan bahasa yang terlalu tinggi untuk anak-anak. Pesan moral yang ada pada cerita rakyat tersebut juga masih relevan dengan sikap anak-anak saat ini sehingga penulis tertarik untuk membuat inovasi dengan mengangkat cerita tersebut dan mengenalkannya pada anak-anak yang ada di Bangka Belitung.

Media perancangan yang dipilih oleh penulis adalah *interactive storytelling*, karena dapat membuat anak-anak ikut serta dalam cerita dan media interaktif berperan baik dalam memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan anak. Target yang ditentukan oleh penulis adalah anak-anak berusia 9 sampai 12 tahun yang tinggal di Bangka Belitung. Usia 9 sampai 12 tahun dipilih karena pada masa ini anak-anak mulai memahami hal baik dan buruk melalui kejadian yang dialami secara langsung dan dapat berpikir logis setelah mengalami

kejadian tersebut. Pada target geografis penulis memilih daerah Bangka Belitung karena anak-anak yang ada di Bangka pun masih belum mengetahui cerita rakyat yang berasal dari daerahnya sendiri. Setelah itu penulis melakukan studi pustaka, studi referensi, wawancara terhadap ahli, observasi, dan melakukan penyebaran kuesioner kepada anak-anak yang ada di Bangka Belitung.

Metode perancangan penulis menggunakan metode dari Handler Miller dengan 10 tahap perancangannya. Pada tahap pertama, kedua dan ketiga penulis melakukan *brainstorming* yang menghasilkan *medium* dan *platform* apa yang digunakan sebagai media inovasi untuk *target user*. Setelah itu penulis juga menghasilkan *mindmap* dan dari *mindmap* didapatkan tiga kata kunci yaitu kreatif, lokal dan melayu lalu penulis membuat *moodboard* untuk perancangan yang mewakili ketiga kata kunci tersebut. Pada tahap ke empat hingga delapan penulis menyusun narasi yang menghasilkan dua *chapter* dari total tujuh *chapter* asli dari buku cerita karya Dwi Oktarina. *Gameplay* berupa interaksi yang terdiri dari *click* atau *tap*, *timed tap*, dan *interaction card*. Penggambaran visual yang terdiri dari karakter, *background* dan *user interface* lalu tahap terakhir perancangan yaitu *user engagement* untuk menarik perhatian pemain dengan pertanyaan singkat yang diakumulasi dan penambahan *audio* khas dari daerah Bangka Belitung.

Penulis melakukan *alpha test* terhadap *prototype* yang memiliki satu *chapter* dari dua *chapter* dan mendapatkan berbagai *feedback* selama *alpha test*. *Prototype* yang telah mendapatkan *feedback* direvisi dan ditambahkan *chapter* kedua yang menghasilkan desain final dan akan diuji kembali pada *beta test*. Pada hasil akhir *user* memberikan *feedback* yang positif baik alur cerita, visual, dan

gameplay-nya. Selama permainan *user* sempat mengatakan bahwa media yang digunakan dapat menjadi alternatif yang bagus untuk membaca buku cerita dan sudah memahami pesan moral yang disampaikan dalam cerita selain itu beberapa *user* berhasil menjawab semua pertanyaan dalam satu kali percobaan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perancangan tugas akhir sudah berhasil dalam mencapai tujuannya.

5.2. Saran

Saran dari penulis terhadap peneliti lain berupa pentingnya melakukan riset lebih mendalam mengenai topik sebelum melakukan perancangan pada media. Karya yang dirancang juga harus memiliki dampak terhadap target *user*-nya walaupun kecil, tetapi masih memiliki estetika visual dan dapat membuat *user* ingin memainkannya kembali.

Saran lain dari penulis adalah membuat *list* pekerjaan yang rapih dan melakukan *quality check* terus-terusan sebelum melakukan *test* kepada calon *user*. Karena pada permainan *digital* selalu terdapat *bug* yang mungkin tidak dapat diselesaikan secara cepat dan dapat mengganggu kualitas bermain. Serta pembagian waktu yang optimal agar dapat membuat karya yang lebih baik.