



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

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan media narasi interaktif cerita “Asal Usul Kota Pekanbaru” dilatarbelakangi dengan adanya tingkat globalisasi yang tinggi dan membuat banyak kebudayaan daerah asing yang datang mempengaruhi Kota Pekanbaru, termasuk masyarakatnya. Sehingga terdengar banyak kasus kekerasan yang terjadi di Kota Pekanbaru, lalu dibuktikan juga pelajar remaja yang tidak mengetahui sendiri isi dari cerita Asal Usul Kota Pekanbaru yang memiliki karakter yang bersejarah yaitu Putri Kaca Mayang. Cerita rakyat ini juga didapatkan dari B.M. Syamsuddin yang menulis Asal Usul Kota Pekanbaru, dan menuliskan kalau pemimpin daerah pada saat itu menetapkan sumpahnya “Haram Bersiram Darah di Bumi Senapelan” yang berarti Kota Pekanbaru merupakan kota yang mengharamkan kekerasan, dan lebih baik melakukan musyawarah. Cerita tersebut memiliki pesan yang harus disampaikan kepada masyarakat Pekanbaru, termasuk anak remaja pelajar yang belum mengenal budaya Melayu, namun buku tersebut belum tersampaikan sehingga masih banyak yang belum mengetahuinya.

Sehingga penulis merancang cerita media interaktif digital yang akan membuat pengguna dapat terlibat dalam cerita, dan mengingat peristiwa yang disampaikan dalam cerita. Mengenai hal tersebut, sasaran dengan umur 12 sampai 17 tahun yang merupakan pelajar remaja karena mereka yang memiliki sikap ego dan mudah terpengaruh yang belum mengenal budaya Melayu di Pekanbaru. Maka itu, penulis lanjut melakukan studi pustaka, observasi referensi, observasi *existing*, wawancara kepada ahli seperti guru budaya Melayu, sastrawan Melayu Riau, dan ahli media, serta melakukan penyebaran kuesioner kepada sasaran.

Setelah melakukan penelitian, dilakukan perancangan dengan metode *Human Centered Design* oleh *ideo* dengan 3 tahapnya yaitu *inspiration*, *ideation* dan *implementation*. Pertama penulis menyimpulkan seluruh hasil penelitian yang

dimasukkan ke *Define your Target Audience, Expert Interview, Secondary Research, Interview, dan Observation*. Lalu dilanjutkan ke tahap *Ideation*, penulis melakukan *brainstorming* dari data hasil penelitian yang didapatkan, dibuat *mindmap*, lalu diolah menjadi ke *big idea preposition* yang mendapatkan *tone of voice explore, melayu dan harmony*. Setelah itu, dilakukan pembuatan moodboard yang menciptakan warna *analogus* dengan kuning sebagai warna utama, merah dan hijau sebagai warna sekunder, serta referensi ilustrasi, yang sesuai dengan *tone of voice*. Tahap selanjutnya dalam pembuatan *storyboard*, penulis mengutip narasi cerita dari B.M. Syamsuddin dan terbagi menjadi 3 babak. Terdapat juga aksi yang dapat dilakukan dalam tiap adegan agar dapat membuat pengguna terlibat dalam perjalanan ceritanya. Pembuatan ilustrasi dan aset atau *get visual*, terdiri dari karakter, lingkungan, dan *interface* berupa tipografi, tombol dan teks boks. Lalu membuat *prototype* dari aset-aset tersebut dapat diinteraksikan dan dapat digunakan oleh pengguna, sehingga dilakukan *alpha test*.

Alpha tes ini menghasilkan berbagai tanggapan sehingga dilakukan revisi terhadap masukan yang diberikan. Sehingga hasil akhir tersebut dilakukan untuk melanjutkan ke *beta test*, kepada sasaran pengguna yang memberikan tanggapan yang positif baik dari penilaian penyampaian cerita, tampilan, dan pemakaian. Menyimpulkan bahwa pengguna puas dengan hasil perancangannya, seperti mereka yang baru mengenal cerita tersebut, dan mendapatkan pesan dari cerita. Sehingga perancangan ini dapat disimpulkan juga berhasil dalam mencapai tujuannya.

5.2 Saran

Saran dari penulis untuk ke depannya, yaitu pentingnya dilakukan riset awal untuk menentukan topik secara aktual dan terdapat urgensi, hingga penting juga untuk mendalami topik tersebut sebelum melakukan perancangan media dengan cara melakukan penelitian, terutama untuk yang meneliti sastra budaya, disarankan untuk mewawancarai ahli sastra budaya untuk lebih mendalami topik, dan juga meriset tentang kebiasaan sasaran bisa kepada yang memiliki pengalaman dengan

sasaran, seperti mewawancarai guru budaya yang memantau anak muridnya terhadap ajarannya.

Untuk media, perlu diketahui juga apa tujuan media yang ingin dirancang agar dapat menyampaikan pesan dengan sesuai yang dibutuhkan. Perlu dilakukannya juga strategi perancangan dan bagaimana cara mempromosikan perancangan agar ke depannya perancangan dapat digunakan secara nyata dan dimanfaatkan oleh sasaran secara langsung.

Dalam perancangan itu perlu diadakannya tes ataupun permintaan tanggapan mengenai perancangan yang berguna untuk mendapatkan tanggapan yang dapat meningkatkan kualitas baik sebelum maupun sesudah merealisasikan perancangan tersebut. Penulis juga menyarankan, sebelum diadakannya acara tes tersebut kepada peserta, perlu memperhatikan kembali perancangan yang telah dibuat seperti terdapatnya *bug* atau kesalahan kecil yang sempat diperbaiki secepatnya sebelum tes dengan pengguna langsung.

