

BAB V

SIMPULAN SARAN

5.1 SIMPULAN

Karya *interactive storytelling* yang berjudul “Dapatkan Hakmu” ini dapat diakses melalui *website*. Karya ini menceritakan tentang seorang buruh yang bekerja di sebuah perusahaan di mana banyak peristiwa yang dianggap merugikan pihak buruh. *Interactive storytelling* ini berisikan teks, gambar, dan video untuk menjadikan karyanya lebih interaktif.

Isi dari *website* ini sesuai dengan judul yang diberikan yaitu “Dapatkan Hakmu” di mana pembaca akan mengikuti perjalanan tokoh utama mendapatkan haknya dan mendapatkan informasi apa saja hak ketenagakerjaan yang ada di Indonesia. Penulis juga membuat karya ini dengan sederhana agar pembaca dapat lebih mudah mengerti alur cerita dan informasi mengenai hak ketenagakerjaan yang ada. Penulis juga menambahkan wawancara dengan pakar hukum untuk menjelaskan beberapa hak ketenagakerjaan yang berhubungan dengan kasus tokoh utama. Tidak hanya itu, dengan adanya ilustrasi membantu pembaca untuk membayangkan kejadian yang dialami oleh Indra.

Dari hasil uji coba yang dilakukan oleh pengguna, secara keseluruhan pengguna dapat memahami alur cerita dari *interactive storytelling* “Dapatkan Hakmu”. Hal ini dapat dilihat saat pengguna berhasil menceritakan kembali *interactive storytelling* yang sudah diakses. 9 dari 15 *tester* menceritakan *interactive storytelling* “Dapatkan Hakmu” dengan benar, singkat, padat, dan

jas. Kemudian, 6 dari 15 *tester* menceritakan dengan cukup panjang dan sesuai cerita yang diberikan, tetapi tidak terlalu mendetail.

Selain itu, pengguna setuju jika *interactive storytelling* “Dapatkan Hakmu” membuat pengguna mengerti tentang hak-hak tenaga kerja di Indonesia dengan memberikan angka 5 lebih banyak yaitu 8 dari 15 orang. Tester juga berhasil menjawab *scene* yang paling diingat meskipun terdapat 1 jawaban yang tidak sesuai dengan pertanyaan. Namun, sebanyak 14 tester sudah menjawab sesuai pertanyaan.

Tester juga setuju *interactive storytelling* “Dapatkan Hakmu” memberikan rasa simpati kepada karakter utama dalam cerita tersebut. 11 *tester* memberikan angka 5 yang berarti sangat setuju dan 4 *tester* memberikan angka 4 yang berarti setuju. Melihat dari sisi tampilan *website*, 4 *tester* sudah setuju jika tampilan *website* sudah menarik dan 11 *tester* sangat setuju dengan memberikan angka 5. Sebanyak 12 *tester* (angka 5) sangat setuju bahwa warna tidak mengganggu tulisan dan 3 *tester* memberikan angka 4. Pemilihan *font* mudah dibaca dan 14 sangat setuju (angka 5) serta 1 *tester* memberikan angka 4. Sebanyak 14 *tester* sangat setuju bahwa ilustrasi yang disediakan sudah sesuai pada tiap cerita yang ada dengan memberikan angka 5 dan 1 *tester* memberikan angka 4. Kemudian, sebanyak 14 *tester* sangat setuju jika opsi yang diberikan mudah dilihat dan diakses, 1 *tester* memberikan angka 3 (netral). *Tester* juga setuju bahwa adanya video membantu penjelasan hak menjadi lebih mudah dengan 11 *tester* memberikan angka 5, 3 *tester* memberikan angka 4 dan 1 *tester* memberikan angka 3.

Penulis juga berhasil membuat *interactive storytelling* menjadi media digital dengan dapat diakses melalui *website* dan dikhususkan untuk pengguna *mobile phone*. Oleh karena itu, pengguna *mobile phone* akan lebih mudah mengakses *website* jika tersambung dengan internet.

Selama pengerjaan *interactive storytelling* ini, beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah membuat alur cerita. Alur cerita sangat penting dari *interactive storytelling* karena merupakan hal utama yang disajikan untuk pembaca atau pengguna. Dikarenakan *interactive storytelling* ini menggunakan kisah atau pengalaman dari tokoh nyata, maka awalnya alur cerita yang dibuat hanya mengikuti timeline waktu dan kurang menarik. Untuk itu, perlu menggunakan konsep dalam pembuatan alur cerita yaitu *narrative arc*. Dengan konsep ini sangat membantu mencari konflik dan kenaikan plot pada alur cerita agar lebih menarik.

Selain itu, dalam pembuatan *interactive storytelling* ini memerlukan pembuatan *website*. Situs web dibuat sendiri oleh penulis menggunakan bahasa pemrograman. Oleh karena itu, dikarenakan penulis hanya mengetahui bahasa pemrograman dari mata kuliah Web Apps dan ada beberapa teknik yang kurang dikuasai, maka perlu mempelajari kembali teknik pembuatan *website* melalui Youtube dan artikel.

5.2 SARAN

Pada dasarnya karya ini masih memiliki banyak keterbatasan. Keterbatasan ini dikarenakan adanya keterbatasan dari penulis dan tim penulis yang masih memiliki kekurangan dalam berbagai hal untuk membuat karya ini. Oleh karena

itu, dengan keterbatasan ini penulis ingin memberikan beberapa saran kepada mahasiswa yang ingin membuat karya dengan bentuk dan tema yang sama ataupun berbeda. Diharapkan beberapa saran ini dapat membantu dalam pembuatan karya yang lebih baik dari penulis. Berikut beberapa saran yang diberikan oleh penulis:

Penulis menyarankan kepada mahasiswa yang ingin membuat *interactive storytelling* dapat menggunakan Twine atau Figma sebagai sarana penyampaian *interactive storytelling*. Hal ini dikarenakan masih sedikit yang menggunakan twine sebagai sarana untuk menyampaikan *storytelling* secara interaktif. Twine dan Figma dapat membantu pembuatan *interactive storytelling* menjadi lebih mudah karena hanya perlu menyiapkan alur cerita saja kemudian dibuat interaktif menggunakan Twine dan Figma.

