

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan *website interactive storytelling* cerita rakyat “Legenda Danau Batur” dilatarbelakangi oleh kurangnya pengetahuan masyarakat Bali khususnya kalangan anak-anak akan keberadaan cerita rakyat atau yang sering disebut dengan *satua Bali*. Salah satu cerita rakyat tersebut adalah Legenda Danau Batur yang merupakan cerita yang mengisahkan mengenai kehidupan Kebo Iwa hingga terbentuknya Danau Batur. Cerita ini memiliki pesan moral yang masih relevan dengan kondisi dan sikap di kalangan anak-anak di Bali saat ini. Oleh karena itu penulis tertarik untuk memberikan sebuah inovasi dengan mengikat cerita itu dalam bentuk media informasi interaktif kepada anak-anak yang ada di Bali.

Media perancangan yang digunakan oleh penulis adalah dalam bentuk *interactive storytelling* pada media *website*, hal ini dikarenakan dapat membuat anak-anak beraktivitas saat membaca cerita sehingga bisa berperan baik untuk membangun pemahaman moral dan melestarikan budaya Bali ini. Target audiens yang ditentukan oleh penulis adalah anak-anak berusia 9 – 12 tahun yang memiliki tempat tinggal di Bali. Anak berusia 9-12 tahun (*late childhood*) dipilih karena pada masa ini anak-anak mulai berpikir logis dan memahami moral mengenai hal yang baik atau buruk melalui pengalaman yang pernah dialaminya secara langsung. Target geografis perancangan dipilih audiens yang tempat tinggal di Bali karena berdasarkan wawancara, studi kasus, dan kuesioner yang telah dilakukan, penulis mengetahui bahwa masih banyak ada anak yang belum mengetahui cerita rakyat Legenda Danau Batur. Jika dibiarkan begitu saja, maka anak-anak di Bali bisa kehilangan salah satu sarana penanaman moral dan juga warisan budaya Bali.

Metode perancangan ini didasarkan dengan metode oleh Handler Miller (2020) yang membagi tahap perancangan sebuah *digital interactive storytelling* menjadi 10 tahap yaitu *premise and purpose, audience and market, medium,*

platform, and genre, narrative or gaming elements, user's role and POV, character, structure and interface, storyworld and subsetting, user engagement, dan overall look and sound. Pada tahap pertama, penulis melakukan *brainstorm* untuk mengumpulkan ide dari permasalahan yang kemudian akan dibentuk menjadi sebuah *mindmap*. Dari *mindmap* ini penulis mendapatkan empat kata kunci yaitu eksploratif, imajinatif, naturalis dan interaktif yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah *big idea* “Eksplorasi Keajaiban Bali Melalui Kisah Danau Batur”. Pada tahap kedua dan ketiga penulis menetapkan target audiens dan *platform* yang akan digunakan dalam menyampaikan cerita. Pada tahap keempat hingga delapan penulis melakukan perancangan berdasarkan ide yang telah dikumpulkan pada tahap pertama, lalu dibuat 18 total halaman dan sebuah menu utama pada *website*. Pada tahap ke sembilan dan sepuluh penulis menentukan bentuk interaksi dan audio yang akan digunakan dalam perancangan. Interaksi yang dapat audiens lakukan berupa *tap* dan *swipe*. Lalu untuk menarik perhatian audiens, penulis menambahkan audio berupa *foley* dan *background* menggunakan lagu tradisional Bali.

Penulis melakukan *alpha test* dan mendapatkan hasil *Feedback* yang cukup baik, tetapi masih terdapat kekurangan dan masukan pada beberapa aspek dari perancangan. Setelah melakukan revisi pada beberapa aspek yang kurang tersebut, penulis kemudian melakukan *beta test* kepada target audiens dari perancangan yaitu anak berumur 9-12 tahun yang bertempat tinggal di Bali. Selama *beta test*, *user* telah memahami nilai moral dari Legenda Danau Batur dan mengatakan bahwa ia perancangan adalah alternatif yang baik untuk membaca cerita rakyat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perancangan tugas akhir sudah mencapai tujuannya.

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

5.2 Saran

Selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini, penulis memiliki beberapa saran bagi peneliti lain dalam pembuatan perancangan yang mengangkat topik yang serupa, berikut adalah saran penulis:

1. Sebelum menentukan jenis karya yang akan dirancangan, pastikanlah untuk memilih topik yang familiar dan betuk karya yang sudah dikuasai sehingga tugas akhir dapat diselesaikan dengan tepat waktu.
2. Dalam perancangan diperlukannya yang dalam mengenai topik yang digunakan dalam perancangan sebuah media, sehingga tidak menghasilkan karya yang tidak benar.
3. Manfaatkan waktu dengan baik dan juga melakukan eksplorasi terhadap referensi lebih jauh, sehingga akan dapat menghasilkan sebuah perancangan yang lebih maksimal.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA