

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan Website Menceritakan Tragedi Mei 1998 untuk Remaja SMA ini menjelaskan perspektif masyarakat pada saat Tragedi Mei 1998 terjadi. Hal yang diajarkan dalam media ini bukanlah bentuk faktual, namun bentuk simpati terhadap sesama pada saat Tragedi Mei 1998 itu terjadi. Bentuk website dibanding buku juga sangat membantu dalam mencapai siswa-siswi SMA selain cukup ekonomis media ini dapat dibuka oleh semua orang.

Teknis yang digunakan adalah metode membuat interactive storytelling Luther C. Arc. Dibagi menjadi 3 bagian, yaitu *production*, *pre-production* dan *post-production*. Pembuatan ide dimulai dari *Mindmapping*, memecah bagian-bagian dari tragedi Mei 1998 dan konsep-konsep mengenai anak muda SMA. sehingga penulis mendapat *Big Idea* "Membuat Koneksi Untuk Memerangi Perbedaan".

Big Idea ini cocok dalam pembuatan *website* ini dikarenakan kemampuannya untuk membawa masyarakat terutama remaja SMA untuk berkoneksi, untuk bersimpati dengan sesama dan menggunakannya untuk melawan kekuatan-kekuatan yang ingin memisahkan Negara Republik Kesatuan Indonesia ini.

Selain *big idea*, penulis juga memulai desain dari *Moodboard* untuk memberi ide besar akan visual karya, dilanjut dengan menggunakan metode *LOCK* (*Lead*, *Objective*, *Climax* dan *knockout ending*) untuk membuat gambaran cerita, dilanjutkan dengan membuat outline besar cerita dari masing-masing karakter dan lalu membuat desain visual karakter dibantu dengan Sketsa-sketsa dan alternatif.

Setelah itu penulis membuat detail dari cerita Meilanie, salah satu karakter utama dan lanjut membuat *storyboard* dari cerita. Setelah revisi alur, penulis

akhirnya membuat semua aset dan menyatukannya dalam aplikasi Figma. Setelah itu, penulis mendistribusikannya dalam prototype day untuk melakukan testing dan revisi akhir terhadap aplikasi.

Dengan mengoptimisasi, menajamkan dan memperbanyak cerita, aplikasi ini dapat sangat berguna untuk tidak hanya memberikan informasi namun juga mengajarkan empati dan pemikiran yang mendalam mengenai sejarah terutama terhadap sejarah yang kelam dan taboo untuk diceritakan seperti Tragedi Mei 1998 karena aplikasi ini bukan untuk mengungkapkan misteri. Namun untuk melihat ke depan dan tidak mengulangi kesalahan yang mereka lakukan.

5.2 Saran

Untuk meningkatkan kualitas *website* tersebut, ada beberapa saran yang dapat diberikan, di antaranya:

1. Perlu dilakukan riset dan pengumpulan informasi mengenai preferensi ukuran *layout* karena setelah revisi post-alpha test pengguna masih ada yang merasa font dan gambar terlalu kecil.
2. Perlu adanya variasi media dan bentuk konten yang menarik, seperti audio dan animasi agar lebih mudah dipahami dan disimak oleh remaja. Hal ini di dukung oleh banyaknya pengguna di alpha dan beta test yang menginginkan musik untuk memberikan efek imersif.
3. Perlu dilakukan uji coba lebih terhadap *website* tersebut dengan mengajak remaja SMA sebagai sampel, untuk mengetahui apakah *website* tersebut memenuhi kebutuhan dan harapan mereka. Tidak sedikit pengguna di alpha maupun beta *test* yang kurang puas dengan cerita karena tidak terlalu membahas mengenai Tragedi Mei 1998.
4. Perlunya pendalaman pembuatan cerita terhadap karakter-karakter untuk memberikan pengalaman yang lebih matang dan imersif untuk pengguna. Banyak karakteristik yang tidak terlalu dimengerti oleh pengguna karena banyaknya *timeskipping*.
5. Diperlunya eksplorasi karakter untuk Bagas atau Aswan karena karakter susah dibedakan. Sesuai dengan hasil responden di alpha test dan beta

test walaupun mereka adalah saudara harus ada pengolahan karakter yang lebih matang.

6. Penggunaan lebih banyak warna lebih diapresiasi oleh pengguna dibanding skema warna yang monokrom. Namun ini perlu eksplorasi karena warna monokrom memang menjadi tujuan penulis dalam proyek ini untuk membawa kesuraman dan ketakutan ke pengguna.

Website ini memiliki potensi dalam membawa cerita tragedi Mei 1998 untuk remaja SMA. Media ini dapat menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan informasi dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang sejarah dan peristiwa yang terjadi pada saat itu. *Website* tersebut juga dapat meningkatkan kesadaran dan kepedulian terhadap masalah-masalah yang terjadi saat ini, serta memberikan inspirasi dan motivasi kepada remaja untuk terlibat dalam kegiatan-kegiatan positif. Namun diperlukan pematangan yang lebih intensif dari hasil yang telah di realisasikan pada masa penulisan laporan ini selesai untuk membuat produk yang profesional dan siap untuk di konsumsi massa.

