

## **BAB V**

### **SIMPULAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan respon dari *beta testing* yang dilakukan, menunjukkan bahwa komik interaktif "Bertaruh Nasib Demi Pengantaran Paket Secepat Kilat" berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman pembaca tentang tantangan yang dihadapi oleh kurir ekspedisi di Kota Tangerang Selatan. Hal ini juga dikarenakan adanya visual dan elemen interaktivitas yang mampu menarik minat pembaca. Selain itu, komik interaktif sebagai media baru dalam pengembangan produk jurnalistik juga telah menunjukkan adanya potensi besar dalam meningkatkan literasi dan keterlibatan masyarakat terhadap isu-isu aktual, karena adanya faktor pendukung seperti elemen interaktivitas dalam komik yang mampu memberikan pengalaman yang lebih imersif dan memungkinkan pembaca untuk lebih terlibat dengan cerita yang disajikan.

Meskipun komik interaktif ini diterima baik oleh sebagian besar orang, tetapi dibalik produksi karya ini terdapat beberapa tantangan yang penulis hadapi seperti kesulitan melakukan wawancara dengan pihak perusahaan yang enggan di ajak berbicara khususnya membahas seputar informasi sistem kerja perusahaan. Hal ini tentunya membuat penulis harus mencari informasi dari sumber lain untuk memverifikasi data agar lebih akurat. Disatu sisi, dalam membuat komik interaktif penting untuk tetap mempertahankan kredibilitas cerita yang diangkat apabila nama-nama narasumber dalam cerita menggunakan nama samaran. Sebab, dalam memproduksi berita, kredibilitas informasi sangat penting. Sehingga penyamaran nama tokoh dalam pembentukan narasi, penting untuk dipertimbangkan kembali.

Sedangkan dari segi teknis, seperti *delay* visual dan penambahan audio juga menjadi salah satu area yang belum bisa diatasi karena keterbatasan keahlian. Oleh karena itu, penting untuk mempelajari website lebih dalam khususnya mencari tahu cara menambahkan audio kedalam laman website serta mengoptimalkan audio dapat berfungsi dengan baik.

Disamping itu, mengingat tujuan dibuatnya komik interaktif sebagai media alternatif yang mampu meningkatkan minat masyarakat dalam membaca berita digital dengan format interaktif, maka penting untuk membuat narasi dengan menerapkan strategi *interactive storytelling*. Sebab, dengan penerapan strategi *interactive storytelling* dapat memberikan elemen interaktif yang lebih kompleks, sehingga menciptakan pengalaman yang lebih dinamis dan imersif dibandingkan dengan narasi linear yang statis.

## 5.2 Saran

Untuk pembuatan komik interaktif selanjutnya, berdasarkan evaluasi dari *beta testing* dan evaluasi ahli sebaiknya bisa dipertimbangkan untuk menambahkan lebih banyak pilihan interaktif yang memungkinkan pembaca untuk memilih jalan cerita atau mengeksplorasi informasi tambahan, sehingga memberikan kontrol lebih kepada pembaca. Selain itu, menambahkan elemen audio dalam komik interaktif juga sangat penting untuk mendukung perasaan pembaca dalam mendalami isi cerita. Disamping itu, dalam mengemas komik interaktif yang menghibur tetapi tetap informatif, disarankan untuk dapat mencari keseimbangan antara visual dan teks. Dalam hal ini diperlukan pengembangan lebih lanjut yang mungkin melakukan pengurangan teks di beberapa area dimana visual sudah cukup kuat, atau peningkatan detail visual di tempat cerita membutuhkan dukungan emosional yang lebih besar

Selain itu, melakukan evaluasi berkelanjutan dengan melakukan *beta testing* sampel yang lebih banyak dapat memberikan data yang lebih representatif sehingga penulis bisa mendapatkan *feedback* dari pembaca secara rutin. Mengingat keberhasilan format komik interaktif dalam menyampaikan cerita yang kompleks dan mendidik, disarankan untuk menerapkan format serupa pada isu lain yang memiliki relevansi sosial tinggi untuk menarik minat baca yang lebih luas dan meningkatkan literasi informasi publik.