

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Sebagai penutup, dapat ditarik kesimpulan bahwa pendekatan berupa *interactive storytelling* sebagai bentuk penyampaian cerita rakyat Nyai Anteh Sang Penunggu Bulan kepada audiens yang lebih sesuai dengan jenis konten/topik yang terkandung di dalam kisahnya sudah cukup efektif memantik rasa ingin tahu para pengguna dengan adanya wujud visual dari para karakter dan penawaran pengalaman baru melalui animasi karakter, interaktivitas, dan eksplorasi dalam membaca komik—sesuai dengan resepsi para peserta *beta test*. Pendapat para *tester* dan analisis berdasarkan teori juga telah menunjukkan bahwa tingkat representasi budaya Jawa Barat secara umum sudah cukup baik melalui pakaian dan penggambaran latar tempat *interactive storytelling* ini, meski beberapa aspek dan akurasi *detail* dalam visual *environment* dapat ditingkatkan lebih lanjut. Panjang dari narasi dan dialog sudah cukup seimbang dan masih berada pada tingkat yang nyaman untuk dibaca sebelum membuat pengguna mengalihkan perhatiannya karena rasa bosan atau alasan lain.

Dengan kata lain, *interactive storytelling* ini dinilai cukup efektif sebagai solusi untuk pelestarian budaya yang ditujukan kepada audiens dewasa, yang akan lebih mengerti dan merasa *relatable* dengan topik seperti perselingkuhan yang terkandung dalam kisah orisinal Nyai Anteh Sang Penunggu Bulan.

5.2 Saran

Setelah menjalani rangkaian proses konsepsi media dan pengujiannya, beberapa saran diterima untuk pengembangan karya ke depannya. Pertama, media akan lebih baik menceritakan keseluruhan cerita dengan lengkap atau buatlah prototipe bagian cerita yang krusial yang dapat memenuhi tujuan penyampaian pesan moralnya. Kedua, tambahkan informasi tempat (misalnya dapur) melalui *hover mouse* dalam mekanisme eksplorasi ketika pemain diperintahkan untuk

mengunjungi suatu tempat agar pemain tidak merasa kebingungan dan alur penggunaan lebih halus. Berikutnya, tambahkan opsi atau fitur *save* secara manual dalam *Pause menu* dan aktifkan fungsi *Load Save* pada *Main Menu*. Terakhir, kembangkan lagi media sekunder untuk meningkatkan distribusi media agar *interactive storytelling* ini disadari keunikannya dan dapat bersaing di pasar/*marketplace*.

Ada pula saran yang ingin penulis sampaikan setelah melalui proses perancangan Tugas Akhir ini secara menyeluruh:

1. Dosen/ Peneliti

Bagi dosen/ peneliti, pastikan kembali untuk mencari tahu seluk beluk tentang budaya yang diangkat dan versi lain dari cerita rakyat yang ingin dilestarikan dalam tahap *Ideate*. Mengingat karya sastra ini bersifat anonim dan dinamis, banyak ruang untuk eksplorasi dan modifikasi selama berada dalam batasan budaya dan kepercayaan yang diperbolehkan atau yang diterima. Selain itu, dalam *Empathize*, perhatikan kembali jika ada keterkaitannya dengan isu sosial yang sedang terjadi, karena meski cerita rakyat berasal dari masa lampau, mengandung nilai moral yang relevan dengan kehidupan saat ini dalam masyarakat sosial.

2. Universitas

Bagi Universitas Multimedia Nusantara, untuk memperpanjang linimasa dengan memberi lebih banyak waktu untuk pengerjaan dan revisi karya setelah minggu ke-12 agar dapat meningkatkan kemungkinan kelanjutan pengerjaan yang lebih rapi dan konsisten.