

## BAB V

### SIMPULAN

#### 5.1 Simpulan

*Interactive Multimedia Storytelling* dengan judul “Sandiwara Sunda Miss Tjitjih: Perjalanan Mencapai Satu Abad” dibuat untuk memenuhi syarat kelulusan Universitas Multimedia Nusantara. Dalam pembuatannya, karya ini telah melewati beberapa tahap produksi, yakni tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Setelah karya dipublikasikan, penulis mendapatkan beberapa masukan dan saran, baik dari seorang ahli maupun pembaca mengenai karya secara keseluruhan. Meskipun demikian, penulis mampu merealisasikan tujuan penulis, yaitu untuk membuat karya *Interactive Multimedia Storytelling* yang menceritakan tentang sandiwara Sunda Miss Tjitjih.

Fenomena globalisasi telah mengubah minat masyarakat dalam mengonsumsi hiburan. Masyarakat kini lebih gemar untuk mengonsumsi budaya barat sehingga memudahkan minat terhadap budaya lokal. Sandiwara Sunda Miss Tjitjih adalah salah satu kelompok seni yang mengandung nilai-nilai budaya Sunda dalam pertunjukannya seperti bahasa, tarian, musik, dan adatnya. Namun, dalam ketatnya persaingan dunia hiburan, sandiwara Sunda Miss Tjitjih terabaikan sehingga peminatnya berkurang. Masalah ini mengancam punahnya pertunjukan sandiwara Sunda Miss Tjitjih yang telah berdiri sejak 1928 dan hilangnya budaya Sunda yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu, penulis membuat karya multimedia interaktif yang diharapkan dapat berguna untuk menumbuhkan kesadaran bagi masyarakat, terutama generasi muda akan pentingnya mengapresiasi dan melestarikan budaya lokal.

Dalam karya ini, penulis tidak hanya memberikan informasi mengenai

budaya Sunda yang terkandung dalam pertunjukan sandiwara Sunda Miss Tjitjih saja, tetapi juga menceritakan sejarah dan perkembangan kelompok seni tersebut. Karya ini memuat informasi mengenai asal-usul terbentuknya Kelompok Sandiwara Sunda Miss Tjitjih, sosok Nyi Tjitjih, perpindahan kelompok sandiwara dari lokasi pertama di Kramat Raya, Jakarta Pusat hingga sekarang menetap di Cempaka Baru, Jakarta Pusat. Dalam cerita tersebut, penulis juga menyampaikan informasi mengenai tradisi dan budaya Sunda dalam pertunjukan Sandiwara Sunda Miss Tjitjih yang mulai pudar karena perubahan zaman. Berbagai informasi yang dimuat dalam format *website* ini dipublikasikan secara mandiri dalam bentuk *website*. Penulis juga menggunakan berbagai elemen multimedia seperti teks, foto, video, dan animasi sebagai pelengkap informasi yang mendukung pemahaman pembaca.

Di samping itu, penulis tentunya juga mengalami hambatan dalam memproduksi karya ini, yaitu pada proses wawancara. Untuk mendapatkan informasi mengenai sejarah dan perkembangan Sandiwara Sunda Miss Tjitjih, penulis perlu melakukan wawancara dengan seniman senior yang sudah berusia lebih dari 50 tahun. Tantangan yang penulis hadapi adalah informasi yang kurang lengkap dan perlu diverifikasi berulang kali kepada seniman senior yang berbeda sebab mereka hanya mengingat sebagian dari peristiwa tersebut. Untuk memastikan akurasi informasi, penulis perlu melakukan wawancara kembali secara singkat.

## 5.2 Saran

Penulis memiliki saran yang ingin disampaikan kepada mahasiswa setelah menyelesaikan *Interactive Multimedia Storytelling* “Sandiwara Sunda Miss Tjitjih: Perjalanan Mencapai Satu Abad”. Pertama, penulis menyarankan untuk mengetahui dan mengenal riwayat para seniman di awal. Dengan itu, pembuat karya dapat mempertimbangkan narasumber mana yang perlu diwawancarai untuk dapat melengkapi kebutuhan data.

Kedua, untuk dapat menyajikan informasi tentang sejarah, sediakan waktu yang lebih panjang untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam dan akurat. Hal tersebut berguna untuk menemukan peristiwa menarik atau unik yang dapat memperkaya cerita. Namun, perlu diingat untuk memastikan informasi tersebut relevan atau tidak dengan fokus karya. Selain itu, apabila melakukan wawancara mengenai sejarah dengan seniman senior, perlu mengantisipasi kemampuan daya ingat mereka sehingga sediakan waktu lebih untuk melakukan verifikasi dan mengetahui informasi lebih dalam jika diperlukan.

Ketiga, penulis menyarankan agar karya *Interactive Multimedia Storytelling* mengenai budaya lokal dapat diperbanyak. Sebab, karya dalam format ini dapat menjadi sarana untuk menarik perhatian masyarakat, terutama generasi muda untuk mengetahui, mengapresiasi, dan melestarikan budaya lokal. Terakhir, penulis juga menyarankan untuk mempersiapkan dan selalu menjaga kesehatan fisik. Ini penting untuk dilakukan agar dapat memanfaatkan waktu dengan baik dalam melakukan pengumpulan data ataupun proses produksi karya.

