

## BAB V

## PENUTUP

### 5.1 Simpulan

Melalui perancangan serta analisa yang dilakukan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa perancangan *website interactive storytelling* cerita rakyat Si Pitung dapat berperan dalam memecahkan rumusan masalah yang ditentukan pada awalnya. Perancangan tersebut menjawab pertanyaan terkait dengan bagaimana perancangan *interactive storytelling* cerita rakyat Si Pitung bagi siswa SD? Setelah dilakukan penelitian oleh penulis, ditemukan bahwa siswa-siswi SD kurang memiliki pengetahuan mengenai cerita rakyat Si Pitung dikarenakan penyampaian media eksisting dari cerita rakyat Si Pitung yang berbentuk one-way communication, sehingga kurang efektif untuk disimak oleh kalangan siswa-siswi SD. Kurangnya efektifitas dalam penyampaian media mengakibatkan cerita rakyat Si Pitung untuk ditinggalkan oleh kalangan siswa-siswi SD.

*Website interactive storytelling* tersebut disusun sebagai salah satu solusi terhadap fenomena masalah tersebut dengan penceritaan cerita rakyat Si Pitung dengan adanya gamifikasi. Media *website* difokuskan kepada target siswa-siswi kelas 5-6 dengan jangkauan usia 10-12 tahun, dimana ia bertujuan dapat menceritakan cerita rakyat Si Pitung dengan cara yang partisipatif bagi mereka. Menurut hasil *alpha-test* serta *beta-test* yang sudah dilakukan oleh penulis, *website* sudah efektif dalam menceritakan cerita rakyat Si Pitung kepada siswa-siswi SD dengan cara yang menarik dan interaktif.

### 5.2 Saran

Saat melewati proses perancangan tugas akhir, penulis mengalami berbagai macam tantangan serta pengalaman yang membawakan pembelajaran bagi penulis sendiri. Proses perancangan yang dihadapi tidak ada namanya sempurna, dimana adanya hambatan yang dapat datang. Saran yang diberikan kepada penulis terkait dengan konteks visualisasi dengan topik yang serupa diperlukan adanya

kumpulan referensi yang lebih representatif dalam penggambaran *environment*, yang dapat merefleksikan adat budaya serta era yang sesuai dengan konteks cerita rakyat yang diangkat. Pendalaman terhadap budaya yang diangkat perlu dilakukan melalui riset yang lebih dalam agar desain dapat mengangkat nilai budaya dengan akurat serta selaras dengan prinsip dari budaya tersebut. Contohnya seperti pada penggambaran kuburan dalam cerita untuk menyerupai kuburan yang sesuai dengan desain budaya Betawi. Dari pengalaman proses perancangan tugas akhir, penulis memiliki beberapa saran terkait dengan pengerjaan tugas akhir dengan topik yang sama seperti berikut:

#### 1. Dosen/ Peneliti

Penulis menyarankan bahwa dalam memilih topik perancangan terkait dengan budaya, dilakukan riset dalam serta berbicara dengan ahli yang sudah mahir dalam topik tersebut. Selain ini, terkait dengan penelitian berfokus pada target anak-anak, pastikan bahwa pertanyaan yang akan dituju kepada anak serta instruksi yang diberi kepada mereka dilakukan secara jelas agar tidak menimbulkan miskomunikasi, terutama dalam pengambilan hasil data.

#### 2. Universitas

Penulis mengharapkan kepada pihak universitas untuk pertimbangan waktu serta *clarity* dalam *timeline* yang diberikan untuk pengerjaan tugas akhir, agar hasil penelitian serta karya yang dibuat oleh peserta tugas akhir dapat berbuah lebih maksimal untuk kedepannya.