

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perang Jawa 1741-1743 merupakan salah satu sejarah perang terbesar di Indonesia. Perang ini melibatkan dua etnis Jawa dan Tionghoa dalam melawan penjajah Belanda. Sayangnya masih media edukasi belum mengangkat sejarah ini, padahal Perang Jawa 1741-1743 menceritakan kesatuan dan toleransi antara Tionghoa-Jawa beserta kontribusi Tionghoa dalam catatan perjuangan sejarah Indonesia. Ironisnya, di era kini diskriminasi etnis terhadap Tionghoa berkoar dan remaja *Gen Z* yang paling rentan untuk terpapar. Maka dari itu, penulis merancang *web-based interactive storytelling* menyerupai Line Webtoon atau komik *digital* tentang Perang Jawa 1741-1743 sehingga relevan bagi generasi muda khususnya remaja akhir berusia 18-25 tahun berdomisili Jakarta.

Penulis menggunakan metode penilitian *mixed method* dalam pengumpulan data. Kualitatif seperti studi leteratur melalui sumber *online*, wawancara dengan narasumber ahli atau *extreme*, dan kuantitatif seperti kuesioner dengan 111 responden yang mewakili target audiens. Untuk perancangan itu sendiri, penulis menggunakan metode *Design Thinking* berisi fase *empathize, define, ideate, prototype* dan *test*. Semua itu dilakukan dengan tujuan menambah wawasan penulis sehingga perancangan tercipta dengan maksimal.

Web-based interactive storytelling ini mencakup cerita sejarah Perang jawa 1741-1743 yang sudah sudah disesuaikan dengan preferensi target audiens melalui kuesioner, *alpha test* dan *beta test*. Pengumpulan data terkait topik pun didasari berbagai tinjauan pustaka, studi referensi hingga konsultasi dengan ahli sejarah. *Interactive storytelling* ini dikemas dengan bentuk *simple* sehingga mudah dicerna dan dimengerti akan tetapi memiliki konten yang banyak dan lengkap dengan 2 *act* masing-masing 10 *chapters* bersi cerita dan interaktivitas. Untuk berpindah dari satu *chapter* menuju *chapter*, target audiens harus menyelesaikan misi interaktif *simple* seperti *tap* serta *hold & drag* sehingga pengalaman lebih *engaging* dan aktif.

5.2 Saran

Pasca penyelesaian perancangan *web-based interactive storytelling* mengenai Perang Jawa 1741-1743, penulis menerima banyak masukan yang penting untuk dipertimbangkan kedepannya oleh dosen penguji dan ketua sidang. Salah satunya berupa mencantumkan *brand mandatory* yang mendukung pelestarian sejarah seperti Kementerian Kebudayaan (Kemenbud) sebagai investor modal realistik untuk meminjami dana sehingga perancangan dapat direalisasikan sepenuhnya. Secara visual, perlunya pertimbangan lebih tegas dalam mendesain aset visual yang berfondasi “multikultural” mencakup *background* Jawa dan Tionghoa sehingga lebih berharmonis dengan *big idea* yang terpilih. Hasil karya *characters* sebaiknya *di-polish* kembali sehingga perbedaan antara tokoh etnis Tionghoa, Jawa dan Belanda lebih tampak agar mempermudah pembaca untuk mendiferensiasikannya. Terdapat pula beberapa pembelajaran dan saran yang dapat disampaikan kepada dosen atau peneliti yang akan meneliti topik atau media yang sama, juga kepada universitas mengenai teknis penulisan dan perancangan media interaktif.

1. Dosen/ Peneliti

Saran yang dapat disampaikan penulis bagi peneliti kedepannya berdasarkan proses dan hasil perancangan *web-based interactive storytelling* perang jawa 1741-1743 adalah memperkaya riset dengan lebih dalam mengenai Perang Jawa 1741-1743 melalui sumber-sumber yang lebih valid dan telusuri sejarah yang serupa untuk dibandingkan kelebihan dan kekurangannya. Maksimalkan pula hasil karyanya sehingga tingkat keberhasilan *output*-nya menjadi lebih tinggi.

2. Universitas

Saran yang dapat disampaikan kepada universitas berdasarkan proses perancangan *web-based interactive storytelling* Perang Jawa 1741-1743 adalah untuk memberikan waktu yang lebih panjang pada periode perancangan setelah prasidang agar desain *storytelling* interaktif, ilustrasi, dan misi interaktif dapat dikembangkan secara maksimal dan pengalaman belajar target audiens menjadi lebih maksimal.