



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Hoaks merupakan isu yang penting untuk diinformasikan kepada masyarakat. Salah satu cara untuk menginformasikan hoaks adalah melalui media komik digital interaktif. Perlu diperhatikan bahwa membuat komik digital interaktif tidak sama dengan membuat komik biasa. Untuk itu dalam pembuatan komik digital interaktif S(h)aring penulis merujuk pada teori-teori mengenai komik digital interaktif, *digital storytelling*, UI, serta UX agar hasil rancangan menjadi lebih otentik.

Dalam merancang komik digital interaktif perlu ada unsur digital seperti animasi, interaksi, pilihan, dan suara untuk mendukung komik. Tetapi unsur-unsur tersebut harus diberikan secara tepat agar tidak merusak pengalaman. Hal lain yang harus diperhatikan adalah tampilan komik di layar. Secara warna tampilan harus terlihat jelas dan tidak membuat mata lelah. Tak hanya itu, secara komposisi tampilan komik juga tidak boleh membuat bingung pengguna. Untuk mengetahui hal tersebut, penulis dan tim juga melakukan *testplay* kepada target pengguna.

Dari hasil *testplay* mayoritas pengguna menyatakan bahwa komik digital interaktif berjudul “S(h)aring” efektif sebagai media untuk pembelajaran hoaks (hlm. 123). Hal ini dibuktikan karena pengguna mengakui bahwa pengetahuan mereka bertambah setelah membaca komik ini (hlm. 124). Fitur untuk memilih jawaban pun membuat pengguna ingin mengeksplor cerita komik (hlm. 124).

Pengguna juga menyatakan bahwa penambahan unsur digital membuat pengalaman membaca komik menjadi lebih menyenangkan (hlm. 125). Tampilan komik yang disusun secara urut juga membuat mereka nyaman saat menggunakan aplikasi (hlm. 125). Oleh karena itu, penulis menyimpulkan bahwa komik digital interaktif berjudul “S(h)aring” bisa menjadi media alternatif untuk belajar mengenai hoaks.

## 5.2. Saran

Berdasarkan pengalaman penulis, ada beberapa saran yang penulis bisa berikan kepada orang yang ingin mengerjakan karya yang serupa:

1. Karya bisa dikembangkan lebih lanjut yaitu dengan penambahan chapter untuk mengetahui cerita dari sisi karakter lain.
2. Karya bisa menjadi bagian konten khusus remaja untuk *website* yang berisi informasi mengenai hoaks yang akan dikembangkan pada proyek berikutnya.
3. Kuasai materi yang ingin disampaikan, terutama bila tujuan karya adalah untuk mengedukasi. Perkuat juga teori untuk melandasi bagian teknis.
4. Buatlah konsep yang matang agar anggota tim tidak kebingungan saat mengerjakan karya.
5. Diperlukan komitmen dalam mengerjakan komik digital interaktif. Hal ini dikarenakan komik digital interaktif memiliki banyak unsur tambahan untuk mendukung komik tersebut. *Management* waktu dan pembagian tugas adalah hal penting yang harus diperhatikan.

6. Perbanyak referensi agar tahu mekanisme apa saja yang cocok dan bisa diimplementasikan untuk karya.
7. Buatlah karya sesuai dengan apa yang dibutuhkan target pengguna. Lakukan *testplay* secara berulang-ulang untuk mengetahui hal ini.



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA