



### **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**

### **KESIMPULAN**

#### **11.1. Kesimpulan**

Setelah menjalani proses perancangan tugas akhir ini, penulis mendapatkan kesimpulan bahwa media interaktif sangat membantu dalam proses pengajaran. Perancangan media interaktif ini, dibuat dengan karakter kartun dengan proporsi 1:3.5, dengan gaya *blocking shading*. Penulis membuat ilustrasi karakter pada aplikasi ini dapat bergerak seperti animasi. Dengan warna – warna yang cocok untuk anak. Dilengkapi juga dengan narasi, suara efek dan suara latar yang mendukung.

Interaktif pada aplikasi ini menjadi salah satu poin penting. Oleh sebab itu penulis merancang aplikasi ini dengan banyaknya interaktifitas didalamnya. Sehingga dengan begitu anak usia 6 – 10 tahun dapat mengerti Alkitab dengan mudah dan menyenangkan.

#### **11.2. Saran**

Penulis berharap aplikasi yang sudah dirancang dalam laporan Tugas Akhir ini tidak berhenti sampai disini. Akan lebih baik bila aplikasi ini diteruskan dengan tokoh – tokoh Alkitab lain yang ada diperjanjian baru, yang jarang diceritakan disekolah minggu. Penulis juga berharap ada yang mau membuat inovasi – inovasi baru yang ditujukan untuk anak, sehingga semakin mudah memperoleh pelajaran. Inovasi seperti pembuatan *game* bertemakan Alkitab. Dimana *game* tersebut

merupakan permainan, namun terdapat pelajaran – pelajaran didalamnya. Sehingga belajar bukan lagi hal yang sulit bagi anak. Karena semakin mudah belajar akan semakin banyak juga pelajaran yang didapat seiring pertumbuhan anak.

