

BAB V

KESIMPULAN & SARAN

5.1. Kesimpulan

Seiring melemahnya kecintaan anak terhadap budaya Indonesia, mulai melemah pula kecintaan anak-anak terhadap cerita rakyat. Sangat disayangkan apabila anak-anak tidak lagi mendapat cerita rakyat, karena cerita rakyat dapat menjadi hiburan dan pendidikan bagi mereka. Cerita rakyat Indonesia yang disampaikan dapat menjadi contoh nilai kehidupan dan memberi rasa nikmat bagi anak-anak. Selain untuk hiburan, dengan mendengarkan cerita rakyat dapat membantu perkembangan daya imajinasi anak.

Cerita *Biwar sang Penakluk Naga* dari Papua adalah salah satu cerita yang memiliki elemen yang disukai anak-anak. Unsur tersebut berupa genre aksi dan petualangan, kasih sayang seorang ibu, dan adanya makhluk mitos berupa naga yang menjadi banyak tema film dan cerita modern saat ini. Selain adanya unsur-unsur tersebut, cerita ini juga memiliki pesan moral yang baik dibandingkan dengan cerita rakyat Indonesia lain yang kebanyakan memiliki pesan negatif dibalik cerita yang menarik. Cerita ini mengajarkan anak-anak untuk berbakti kepada orang tua dan selalu berusaha untuk tidak mengecewakan ibu yang telah melahirkan kita.

Cerita rakyat ini diangkat dalam bentuk komik. Komik merupakan salah satu bacaan yang digemari banyak anak Indonesia. Komik memiliki gambar yang dapat mempermudah anak untuk menikmati konten dan mengerti jalan cerita. Gambar

memiliki kekuatan dalam menyampaikan pesan dibandingkan hanya sekedar tulisan. Komik ini juga ditampilkan dengan unsur teknologi dan multimedia. Anak kelas tiga hingga enam SD sudah mahir membaca dan menggunakan komputer. Anak – anak pada jangka umur tersebut juga gemar menggunakan perangkat komputer untuk membaca komik digital. Dengan menghadirkan unsur multimedia dan interaktif seperti animasi dan permainan , anak- anak dapat berinteraksi dan ikut terlibat dalam cerita. Anak – anak juga akan lebih berkonsentrasi terhadap suatu hal apabila mereka turut dilibatkan.

Komik digital interaktif *Biwar sang Penakluk Naga*, adalah komik yang memadukan unsur multimedia interaktif dengan komik. Pembaca dapat menikmati membaca komik seperti biasa namun dengan pengalaman interaktif seperti permainan. Pembaca juga mendapatkan pengalaman multimedia dengan adanya suara dan animasi. Komik digital interaktif ini ditujukan bagi anak – anak kelas tiga hingga enam SD dengan tujuan untuk meningkatkan minat anak terhadap cerita rakyat dengan menggunakan komik dan teknologi digital sebagai sarana penyampaianya.

Komik digital interaktif ini didisplay dalam bentuk halaman *web* yang dapat diakses di www.biwarsangpenaklunaga.com. Pengaplikasian penempatan ini mengacu pada teori mengenai *page fold*. *Page fold* menjelaskan mengenai peletakan konten diatas garis bawah *web browser* untuk menampilkan konten yang disajikan. Penggunaan satu halaman penuh tanpa adanya scroll untuk memudahkan user dalam mengakses dan meningkatkan efektifitas halaman web,

ditambah peletakan navigasi yang jelas akan meningkatkan usability halaman tersebut.

5.2. Saran

Penulis berharap dengan adanya komik digital interaktif ini, anak – anak dapat menikmati cerita rakyat, terutama cerita rakyat dari Indonesia Timur yang kurang mendapat perhatian. Cerita rakyat *Biwar sang Penakluk Naga* ini memiliki nilai – nilai moral dan budaya yang dapat diajarkan kepada anak – anak. Penulis juga menyarankan bagi para sesama akademika yang ingin mengangkat cerita rakyat dalam penelitian mereka, terutama mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Diharapkan agar dapat memilih cerita rakyat yang berkualitas, dan memiliki lebih banyak pesan positif, dibandingkan sekedar cerita yang populer dan disukai anak – anak. Sangat disarankan pula untuk mencari hal hal baru sebagai saran eksplorasi dalam berkominik.

Penulis juga berharap agar semakin banyak komikus lokal yang mengangkat tema budaya dan cerita rakyat untuk mengangkat kembali budaya Indonesia. Setidaknya sekarang sudah mulai gencar lagi pembuatan komik dengan tema cerita rakyat seperti yang terbaru *The Grand Legend Ramayana* dan *Garudayan* karya Is Yuniarto. Diharapkan dengan banyak komikus lokal yang mengangkat tema ini, foleklor dapat mencapai masa jaya seperti pada tahun 1980-an di mana foleklor sangat dinanti – nanti sebagai satu hiburan yang bermutu.

Untuk penggunaan web, sebaiknya memperhatikan usability layout dan *page fold* dalam halaman *web*. Hal ini akan membantu para peneliti untuk dapat melakukan penempatan konten dengan tepat berdasarkan kepentingannya.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada segala pihak yang terlibat dalam pembuatan laporan dan tugas akhir ini. Penulis menyadari bahwa, apa yang dikerjakan saat ini masih jauh dari sempurna dan masih memiliki ruang untuk perbaikan dan perkembangan. Penulis akan sangat berterima kasih untuk setiap kritik dan saran yang membangun untuk kemajuan pribadi penulis, maupun bersama. Terima kasih, Tuhan memberkati.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA