

BAB V

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Cerita Angulimala merupakan sebuah cerita yang terkenal pada kalangan umat Buddhis. Banyak nilai-nilai moral yang baik yang dapat dicontoh dan dijadikan pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Namun sayangnya masih banyak umat terutama remaja Buddhis yang tidak mengerti maksud cerita tersebut karena media perantara yang terbatas sehingga penyampaian informasi tidak dapat disampaikan dengan baik.

Maka dari itu penulis melakukan perancangan terkait cerita Angulimala dengan membuat sebuah media interaktif yang berisikan informasi serta edukasi untuk umat-umat Buddhis terutama kalangan remaja awal agar mereka dapat mengerti serta memahami nilai-nilai yang ingin disampaikan. Dengan data yang sudah didapatkan, penulis mendapatkan sebuah *big idea* berupa “Nilai Moral sebagai Refleksi Diri dalam Ajaran Buddha”. Yang menjadi acuan dalam perancangan dari awal hingga akhir pembuatan.

Dengan adanya perancangan ini diharapkan umat-umat Buddhis dapat terus belajar Dhamma Ajaran Sang Buddha dengan cara yang lebih *fun* dan tidak membosankan.

5.2. Saran

Dalam perancangan buku ini merupakan hal yang tidak mudah karena banyak istilah yang harus dipelajari serta pencarian informasi yang terbatas yang membuat penulis kesulitan dalam menggali informasi yang kredibel.

Masalah selanjutnya yang akan dihadapi adalah pembagian waktu yang sulit karena masa pandemi yang mengharuskan penulis untuk mengerjakan dirumah dengan banyak distraksi. Dalam menyelesaikan permasalahan tersebut, alangkah lebih baik untuk menemukan seorang teman yang saling mendukung serta mengingatkan satu sama lain untuk saling menjaga konsistensi selama

mengerjakan Tugas Akhir ini, sehingga terdapat motivasi secara emosi selama proses merancang.