



### **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**

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan, akhirnya penulis merancang buku cerita interaktif Kancil dan Buaya. Pemilihan tema cerita Si Kancil didasarkan pada fenomena yang sedang terjadi serta data-data yang mendukung. Oleh karena target sasarannya adalah anak-anak, maka desain buku cerita interaktif ini disesuaikan dengan kesukaan anak-anak serta karakteristik mereka. Desain buku cerita interaktif ini dibuat berdasarkan hasil analisis kuesioner, studi pustaka, serta analisis terhadap referensi atau desain yang sudah ada.

Penulis merancang buku cerita interaktif ini agar anak-anak lebih mengenal tokoh Si Kancil. Oleh karena itu penulis merancang karakternya sedemikian rupa agar disukai anak-anak. Selain itu dengan penyampaian melalui buku cerita interaktif, anak-anak akan lebih tertarik untuk mengenal tokoh Si Kancil. Selain media utama berupa buku cerita interaktif, nantinya akan ada *merchandise* seperti stiker dan pin yang diharapkan mampu membuat anak-anak makin akrab dengan tokoh Si Kancil.

## 5.2. Saran

Dengan wilayah yang sangat luas, Indonesia memiliki banyak ragam cerita rakyat dari berbagai daerah. Oleh karena itu tidak menutup kemungkinan untuk diciptakannya aplikasi interaktif serupa bertema cerita rakyat atau fabel nusantara. Desainer lain dapat mendesain karakter-karakter cerita rakyat atau fabel Indonesia dengan gaya unik mereka masing-masing. Untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi, aplikasi dapat dibuat untuk *platform mobile* seperti *Android* atau *iOS*. Dengan dukungan grafis yang semakin baik serta penggunaan teknologi *touchscreen*, proses interaksi akan menjadi lebih menarik.