

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Cerita rakyat Mirah Singa Betina dari Marunda adalah cerita rakyat yang jarang diketahui oleh warga Jakarta, khususnya anak remaja. Hal ini dikarenakan media yang ada dinilai tidak aktif karena masih mengusung konsep *one way communication*. Oleh karena itu, perancangan komik interaktif yang mengangkat cerita rakyat Mirah Singa Betina dari Marunda dilakukan dengan tujuan untuk memperkenalkan cerita ini kepada anak remaja di Jakarta. Setelah melalui rangkaian alpha test, dan beta test, media perancangan yang dibuat mendapatkan respon positif dari para pengguna, hal ini menunjukan bahwa perancangan komik interaktif Mirah Singa Betina Marunda dinyatakan berhasil.

5.2 Saran

Selama melalui proses perancangan, penulis mendapatkan informasi yang banyak terkait topik dan mendapatkan ilmu dan pelajaran tentang pembuatan komik interaktif secara sistematis dan ilmiah, selama melakukan proses perancangan, diperoleh berbagai saran yang dapat diberikan kepada peneliti selanjutnya dan pihak universitas.

1. Dosen/ Peneliti

Dalam merancang komik interaktif menggunakan figma, disarankan kepada peneliti untuk meyisihkan waktu yang banyak dalam pembuatan aset, karena pembuatan aset perlu dilakukan dengan memisahkan semua objek masing-masing baru kemudia disusun ulang dengan figma.

2. Universitas

Pihak universitas dapat memberikan dukungan untuk peneliti tentang topik yang serupa agar penelitian lebih berkembang di masa mendatang.