

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

V.1. Kesimpulan

Setiap cerita rakyat tentunya terkandung banyak nilai-nilai atau pesan-pesan bermanfaat dan dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Pada perancangan informasi berita bohong pada cerita rakyat Cindelaras yang melalui media aplikasi cerita interaktif ini diharapkan agar pembaca dapat memahami nilai-nilai serta informasi mengenai berita bohong yang terjadi pada masa lalu bahkan masih sering terjadi pada masa sekarang. Dengan adanya berita bohong tentunya tidak hanya merugikan satu orang namun juga dapat merugikan banyak orang. Aplikasi cerita interaktif Cindelaras dirancang bukan hanya sebagai bacaan, namun aplikasi cerita interaktif ini juga menjadi sebuah gambaran bagaimana keadaan pada masa kerajaan zaman dahulu serta sebagai bentuk pelestarian terhadap cerita rakyat di Indonesia.

Aplikasi cerita interaktif dapat menjadi sebuah alternatif bagi masyarakat khususnya para remaja untuk mengingat dan mempelajari nilai serta pesan yang terkandung dalam cerita rakyat melalui cara yang menyenangkan. Namun dikarenakan adanya batasan dalam perancangan ini, maka dalam perancangan ini hanya fokus terhadap nilai informasi berita bohong yang ada pada cerita rakyat ini.

V.2. Saran

Bagi perancang selanjutnya, nilai serta informasi dapat ditambahkan lebih luas lagi mengenai nilai yang terkandung pada cerita. Untuk perancangan informasi selanjutnya tidak dibatasi dengan nilai informasi berita bohong namun juga dapat menambahkan nilai-nilai atau pesan-pesan lain yang dapat menambah informasi serta edukasi melalui nilai yang ada pada cerita rakyat Cindelaras ini. Khusus untuk perancangan multimedia interaktif, dapat di perluas dari sisi visualisasi dan interaktifnya, karena saat ini multimedia interaktif memiliki minat yang besar di berbagai kalangan terutama remaja.