

## **BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **V.1. Kesimpulan**

Pada setiap cerita sejarah pastinya mengandung banyak sekali nilai-nilai yang dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Pada perancangan informasi nilai patriotisme dan nasionalisme pada cerita Nagabonar dengan menyalurkannya melalui media komik digital ini agar pembaca dapat merasakan dan memahami dari nilai-nilai yang bersangkutan. Komik digital Nagabonar ini dibuat bukan hanya sebagai bahan bacaan saja, akan tetapi komik digital ini juga menggambarkan bagaimana dan apa yang terjadi pada masa lalu serta sebagai bentuk pengingat atas sejarah yang pernah terjadi di Indonesia.

Komik digital dapat menjadi sebuah alternatif bagi para remaja untuk mengingat dan mempelajari nilai yang ada pada cerita sejarah dengan cara yang menyenangkan. Akan tetapi, mengingat adanya batasan dalam perancangan ini, maka perancangan ini hanya memfokuskan 2 (dua) nilai saja dari sekian banyak nilai yang ada pada cerita sejarah ini, yaitu nilai patriotisme dan juga nilai nasionalisme.

### **V.2. Saran**

Bagi perancang, selanjutnya dapat menambahkan informasi dan nilai yang lebih luas lagi mengenai nilai yang terkandung pada cerita Nagabonar. Perancangan informasi selanjutnya ini tidak dibatasi pada kedua nilai itu saja yaitu nilai patriotisme dan nilai nasionalisme. Dapat juga menambahkan nilai-nilai yang lain yang dapat menginformasikan dan mengedukasi melalui nilai yang ada pada cerita Nagabonar yang isi nilainya sangatlah luas. Khususnya untuk perancangan komik digital, dapat dieksplorasi dari segi gaya visual dan juga penambahan *genre*, dikarenakan pada saat era digital ini, komik digital memiliki minat baca yang besar oleh berbagai kalangan.