BAB V. KESIMPULAN

Kesimpulan pada perancangan informasi Kitab Pararaton melalui media *card game* ini adalah Kitab Pararaton ibarat sebuah novel jika karyanya dipresentasikan saat ini. Hal ini bisa dilihat dalam banyak adegan dramatis seperti pengkhianatan, balas dendam, percintaan, kematian, kemenangan, kekalahan, jatuhnya raja bahkan kebangkitan kerajaan baru. pembahasan Ken Arok yang hampir setengah dari isi kitab pararaton tentang berdirinya kerajaan singasari hingga majapahit digambarkan kembali dengan cara yang berbeda dengan media yang baru yaitu permainan, agar dapat menarik kaum muda dan untuk mendapatkan informasi dengan cara yang menyenangkan bisa didapatkan di *THE PARARATON GAMES CARD* ini.

V.1 SARAN

Melihat hasil rencana yang ditemukan, pencipta mengajukan beberapa ide. Ide-ide saran ini meliputi:

- Mempelajari lebih dalam tentang sejarah kerajaan indonesia
- Meniru sifat Baik dari tokoh utama yaitu ken Arok, namun jangan meniru keburukannya.