

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Kesimpulan pada perancangan informasi cerita rakyat Belitung “Berasuk” melalui media aplikasi interaktif dapat menarik khalayak sasaran terutama generasi muda agar dapat menerima dan menginformasikan cerita rakyat Berasuk. Perancangan ini diinformasikan secara luas kepada khalayak untuk menginformasikan cerita dan nilai dari cerita rakyat Berasuk. Melalui media aplikasi interaktif yang mengikuti perkembangan zaman sehingga dapat relevan dengan kondisi saat ini dimana generasi muda sudah sangat dekat dengan perkembangan teknologi *smartphone*.

Perancangan media aplikasi interaktif menggunakan judul “Berasuk: Antu Penunggu Hutan Belitung” yang digambarkan sesuai cerita Berasuk kutipan Huzaini Sahib pada buku yang berjudul “Cerite Kampong dari Kampoeng Halaman: Petuah urang bari’ Belitung dalam Cerita Rakyat”. Media ini disebarluaskan secara *online* agar lebih banyak khalayak yang dapat menjangkau dan mendapatkan media ini.

V.2 Saran

Perancang dalam rancangan informasi cerita rakyat Belitung “Berasuk” melalui media aplikasi interaktif sadar bahwasannya rancangan ini belum dapat disebut menjadi suatu karya terbaik. Perancangan ini tentu masih dapat dikembangkan dalam segi desain, pembawaan cerita, dan informasi mengenai target khalayak agar lebih didalami sehingga dapat menjadi media perancangan yang lebih baik. Perancang menyarankan kepada para perancang berikutnya agar dapat lebih mendalami target khalayak dan media yang digarap agar menjadi lebih baik.