

Bab VI

Penutup

6.1 Kesimpulan

Cerita Rakyat Legenda Batu Menangis merupakan cerita rakyat Indonesia yang memiliki nilai moral yang baik yaitu nilai menghormati dan berbakti kepada orang tua. Di tengah era globalisasi, sangat penting untuk dapat menanamkan nilai-nilai tersebut khususnya kepada anak-anak yang masih belia sebagai generasi penerus bangsa. Tujuan dari buku cerita digital Legenda Batu Menangis dan *game* interaktif yaitu untuk menyediakan media atau tontonan yang menarik bagi generasi baru agar nilai moral tersebut dapat tersampaikan dan ditanamkan kepada anak sejak dini. Selain itu perancangan ini juga berguna dalam pelestarian budaya asli Indonesia. Dalam perancangan buku ilustrasi digital penulis menggunakan media *output* berupa aplikasi. Metode perancangan menggunakan metode *R&D*. Pengumpulan data yang dilakukan yaitu menggunakan pengumpulan data kualitatif yaitu dengan kuesioner, observasi, dan dokumen.

Setelah melakukan pengumpulan data maka data-data tersebut diidentifikasi dan dianalisis hingga mendapatkan sebuah sintesis dan konsep perancangan. Konsep perancangan tersebut meliputi perancangan aplikasi, perancangan naskah, konsep visual, dan juga media pendukung. Dalam proses tata visual desain dimulai dengan menjabarkan konten naskah cerita, perancangan *storyboard*, proses karakter desain (*bentuk dasar/shape psychology*, sketsa, *model sheet* dan *coloring, expression sheet*), Proses pewarnaan/ *coloring*, Desain aplikasi (sketsa *flowchart*, aset aplikasi, desain final aplikasi), serta media pendukung.

Hasil perancangan dibagi menjadi dua yaitu media utama dan media pendukung. Media utama dari hasil perancangan yaitu berupa aplikasi Legenda Batu Menangis yang berisikan buku cerita digital dan juga *game* interaktif. Sedangkan media pendukung terdapat 4 hasil perancangan yaitu sticker berjumlah 2 lembar ukuran 12 cm x 15 cm, *coloring book* ukuran 20 cm x 15 cm, *tumbler*, dan *filter* Instagram berjumlah 2 macam efek kamera.

6.2 Saran

Pada proses perancangan yang sudah dilakukan, penulis merumuskan beberapa saran yang membangun agar pada perancangan selanjutnya dengan tema serupa dapat dilakukan dengan lebih baik dan lebih maksimal. Dalam perancangan penulis menemukan adanya hambatan dalam melakukan observasi secara langsung di lapangan yang disebabkan oleh pandemi Covid-19 sehingga observasi tidak dapat dilakukan secara maksimal. Selain itu pada penelitian selanjutnya dengan perancangan serupa diharapkan dapat terus mengangkat kisah cerita rakyat Indonesia (khususnya yang belum banyak diketahui) ke dalam bentuk media yang menarik dan lebih inovatif untuk anak-anak generasi muda guna menanamkan moral dan melestarikan budaya Indonesia. Bagi pembaca diharapkan mendapatkan sebuah pemaknaan nilai moral dari cerita sehingga meningkatkan kualitas moral generasi penerus.