

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari rumusan masalah yang telah ditentukan dalam pembuatan Aplikasi Cerita Digital Cindelaras maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Perancangan design produk Cerita Digital Cindelaras menggunakan grafis 2D dengan warna yang beragam, serta suara-suara sebagai penjabar isi cerita.
2. Aplikasi di peruntukan bagi anak-anak usia 5 - 10 tahun sehingga dibuat sederhana agar dapat di gunakan dengan mudah dan memahami isi cerita yang di sampaikan.
3. Aplikasi Cerita Digital Cindelaras di rancang untuk dapat di gunakan pada semua ukuran layar komputer dekstop maupun laptop agar mempermudah penggunaan aplikasi pada semua jenis layar monitor.
4. Penyusunan struktur aplikasi di buat secara jelas dan teratur sejak awal agar proses produksi tidak membingungkan.
5. Aset yang di butuhkan dalam aplikasi di olah terlebih dahulu sebelum di import kedalam lembar kerja Adobe Flash CS3 agar mempermudah proses produksi.

5.2 Saran

Dari pembuatan Aplikasi Cerita Digital Cindelas ini ada beberapa saran yang dapat dikembangkan untuk penelitian berikutnya, adapun sarannya sebagai berikut:

1. Diharapkan bagi para produser media interaktif selanjutnya dapat membuat dan mengembangkan aplikasi ini dapat berisi lebih banyak cerita di dalamnya.
2. Aplikasi Cerita Digital Cindelas masih terbatas pada penggunaanya yang di khususkan pada Komputer dekstop dan Laptop, maka di harapkan untuk peneliti selanjutnya agar dapat membuat Aplikasi Cerita Digital Cindelas ini bisa di gunakan pada mobile handphone berbasis Android.
3. Bagi para peneliti selanjutnya di harapkan agar dapat mengembangkan *Storytelling* bukan hanya untuk kalangan anak-anak namun juga untuk semua kalangan yang lebih luas.
4. Aplikasi Cerita Digital Cindelas akan lebih menarik jika peneliti selanjutnya memberikan database agar tiap tahapan cerita dapat tersimpan.
5. Di harapkan agar peneliti selanjutnya dapat menggunakan animasi 3D sebagai animasi aplikasi cerita Digital Cindelas.