

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya serta penyelesaian dalam pembuatan multimedia interaktif sebagai aplikasi cerita dongeng dengan karakter jajanan pasar dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan aplikasi multimedia interaktif pada cerita dongeng "Cleo si Penyihir Cilik" diolah menggunakan software Adobe Flash CS3.
2. Karakter jajanan pasar yang digunakan pada aplikasi cerita dongeng "Cleo si Penyihir Cilik" terinspirasi dari boneka jajanan pasar.
3. Pembuatan karakter pada aplikasi cerita dongeng dengan judul "Cleo si Penyihir Cilik" ini menggunakan software CorelDRAW X5.
4. Aplikasi cerita dongeng dengan karakter jajanan pasar ini dilengkapi juga penjelasan makanan jajanan pasar yang digunakan sebagai karakter.
5. Aplikasi cerita dongeng dengan karakter jajanan pasar ini dilengkapi dengan tombol navigasi dan permainan *puzzle* untuk menumbuhkan interaktif anak dalam pengoperasiannya.

6. Cerita dongeng dengan karakter jajanan pasar yang berjudul "Cleo si Penyihir Cilik" ini memiliki pesan moral yaitu mengajarkan budi pekerti, dan mendorong anak untuk berperilaku positif seperti ramah, tolong menolong dan saling memberi.

## 5.2 Saran

Pembuatan multimedia interaktif sebagai aplikasi cerita dongeng dengan karakter jajanan pasar ini diharapkan dapat dinikmati oleh *user* atau pengguna. Setelah menyelesaikan skripsi ini, ada beberapa saran yang harus disampaikan sebagai masukan antara lain sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan aplikasi dilakukan perancangan terlebih dahulu dengan tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca produksi agar mendapatkan hasil yang maksimal.
2. Keterampilan dalam pembuatan karakter, background, foreground, dan penerapan tekniknya harus sesuai.
3. Pembuatan gambar karakter harus mirip dengan gambar aslinya. Pembuatan gambar dilakukan dengan teknik *tracing* agar lebih cepat prosesnya.
4. Dalam pembuatan film animasi harus dijelaskan tokoh-tokoh dalam film tersebut diawal cerita.