

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir pembahasan “Perancangan dan Pembuatan Digital Storytelling Timun Mas Berbasis 2 Dimensi” maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Dalam Perancangan dan Pembuatan Digital Storytelling Timun Mas Berbasis 2 Dimensi langkah-langkah yang dilakukan yaitu mengumpulkan data, menganalisis sistem, merancang sistem, implementasi dan uji coba aplikasi.

Pembuatan desain menggunakan satu software Adobe Flash CS3 mulai dari pembuatan karakter, *coloring*, *background*, animasi, sound dan narasi menjadi satu. Pada proses pasca produksi file animasi yang di buat dari flash *.fla dan *.swf di render dengan format *.exe agar dapat di jalankan di komputer mana saja tanpa harus menginstal program flash.

Dalam pembuatan aplikasi ini memerlukan waktu Satu bulan. Aplikasi *Storytelling* Timun Mas menggunakan *ActionScript2.0* Aplikasi *Storytelling* Timun Mas berbasis desktop.

5.2 Saran

Dalam Perancangan dan pembuatan aplikasi *Storytelling* Timun Mas berbasis dekstop ini masih terdapat banyak kekurangan, seperti desain dan animasi. Untuk itu diharapkan nantinya dapat diberikan tambahan fitur-fitur, animasi yang lebih baik.

1. Untuk peneliti selanjutnya dapat membuat aplikasi ini berbasis mobile/smart phone dan di unggah pada google play.
2. Diharapkan pengembang dapat menambahkan lebih banyak dongeng pada halaman cerita.
3. Diharapkan pengembang dapat menambahkan aplikasi yang lebih banyak.

