

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Cerita rakyat Indonesia adalah salah satu budaya lisan yang diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Namun seiring berjalannya perkembangan zaman dan teknologi, cerita rakyat tersebut sudah mulai dilupakan oleh generasi saat ini.

Menurut data yang didapat melalui hasil survey, penulis merancang sebuah *game* digital pada *smartphone* sebagai media yang digunakan untuk memecahkan masalah tersebut. *Game* yang dirancang akan menceritakan nasib cerita rakyat dimana dunia dan tokoh-tokoh dalam cerita rakyat mulai menghilang dan dilupakan. Menurut hasil survey, *smartphone* adalah media yang paling banyak digunakan, dan sangat akrab dikalangan remaja saat ini. *Smartphone* sendiri dinilai sebagai alat yang praktis, mudah digunakan dan dapat diakses dengan mudah.

Media promosi yang digunakan untuk mempromosikan aplikasi ini adalah media sosial *Facebook*, *Instagram*, dan poster. untuk mempromosikan *game Nusantara*

5.2 Saran

Cerita rakyat Indonesia seharusnya dapat dikembangkan lebih baik lagi sehingga generasi saat ini menjadi lebih tertarik. Disamping cerita yang menarik cerita rakyat sendiri memiliki banyak sekali manfaat yang bisa diambil diantaranya adalah mengajarkan dan menanamkan moral yang baik kepada remaja saat ini. Memperlihatkan bahwa Indonesia memiliki banyak suku budaya, ras, agama dan segala perbedaanya yang membuat Indonesia kaya akan kebudayaan.

Dengan adanya projek ini, diharapkan generasi muda saat ini dapat tertarik untuk mempelajari cerita rakyat yang ada di Indonesia

5.3 Saran dari Penguji

Gaya gambar pada game ini kurang terlihat ke khasan Indonesia dikarenakan bentuk gambar yang menyerupai penggambaran manga atau biasa disebut gaya Jepang

