

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Karya sastra Pramoedya Ananta Toer dapat lebih dikenal di kalangan generasi muda Indonesia jika lebih banyak yang membacanya. Selain karena karya Pramoedya Ananta Toer seharusnya diketahui oleh masyarakat dalam negeri, banyak nilai moral yang dapat dipetik dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Penulis merancang novel grafis digital dengan tujuan memperkenalkan karya Pramoedya Ananta Toer dengan media baru yang menarik. Dengan banyaknya ilustrasi, media ini diharapkan lebih menarik minat baca generasi muda untuk mengetahui karya dalam negeri lainnya.

5.2. Saran

Kurangnya sumber tertulis mengenai penulis Pramoedya Ananta Toer membuat riset menjadi kurang mendalam dalam mencari artikel yang berhubungan dan juga tanya jawab dengan orang yang bersangkutan.

Dalam perancangan buku, banyaknya elemen yang digunakan seperti layout tulisan dan juga banyaknya ilustrasi berbagai jenis seperti ilustrasi gerak dan ilustrasi 360 yang banyak memakan waktu pengerjaan untuk hasil yang maksimal dan lebih mendetail.

Pandangan masyarakat akan novel grafis yang dianggap tidak mendalam dan selera yang berbeda-beda dalam membaca cerita. Untuk itu perlunya mempertimbangkan segmentasi yang sesuai dengan target agar novel grafis ini tepat sasaran.

Tidak menutup kemungkinan jika konsep novel grafis ini dibuat berdasarkan karya Pramoedya Ananta Toer ataupun karya sastra lainnya. Selain itu unsur interaktif

lainnya yang lebih menarik juga dapat menjadi pertimbangan dalam mengembangkan karya.

