

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Rancang bangun aplikasi berbasis android sebagai media informasi cerita Serat Damar Wulan berdasar kajian bahasa rupa melalui enam tahap dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Peneliti memulai dengan menentukan konsep aplikasi mulai dari tujuan aplikasi, target pengguna, dan spesifikasi umum lainnya dari aplikasi. Setelah konsep dibuat dengan baik, peneliti melanjutkan dengan perancangan kerangka aplikasi dan dilanjut dengan pembuatan elemen visual, seperti tampilan antarmuka pengguna aplikasi. Selain elemen visual, dilakukan juga analisis gambar pada Serat Damarwulan dengan teori bahasa rupa untuk mendapatkan cerita yang akan dimuat dalam aplikasi.

Berdasarkan hasil analisis dengan teori bahasa rupa tersebut, ditemukan penggunaan cara wimba dan tata ungkapan dalam pada gambar-gambar atau imaji yang ada pada Serat Damar Wulan. Cara wimba 1 mengenai ukuran pengambilan gambar diambil dari kepala sampai kaki. Cara wimba 4 mengenai penggambaran wimba dengan cara perwakilan, seperti jumlah jari yang seharusnya lima, digambarkan dengan tiga jari. Cara wimba 5 mengenai arah dilihat dengan berbagai arah lihat pada setiap imaji, arah lihat kanan kiri, kiri kanan, ataupun saling berhadapan. Terdapat penggunaan tata ungkapan dalam 1 yang menyatakan ruang dengan cara khas digeser horizontal sehingga semua terlihat dan bercerita. Tata ungkapan dalam 2 sebagai ciri gerak pada wimba. Tata ungkapan 3 yang menyatakan ruang dan waktu dengan dengan urutan di suatu layar se sesuai dengan arah lihatnya. Sehingga gambar pada serat tersebut menggambarkan cerita mengenai keributan yang terjadi di Kerajaan Majapahit dengan tokoh utama Damar Wulan, yang berhasil menyelesaikan keributan tersebut.

Setelah aplikasi sudah selesai dan dapat dijalankan, aplikasi diuji cobakan dengan pengujian *alpha-beta* dari ahli media, ahli materi, dan pengguna. Uji coba

yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan pengguna dengan rentang usia 18-21 tahun menghasilkan kesimpulan sangat layak untuk digunakan. Terdapat beberapa saran yang disampaikan oleh pengguna, saran tersebut harus diterapkan oleh peneliti selanjutnya untuk menghasilkan inovasi atau media yang lebih baik. Produk aplikasi didistribusikan melalui Google Drive dengan penyebaran tautan kepada pengguna yang lebih luas, khususnya generasi muda dengan rentang usia 18-21 tahun. Sehingga membantu meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai keberadaan dan cerita Serat Damar Wulan.

## 5.2 Implikasi

Implikasi dari pelaksanaan penelitian rancang bangun aplikasi berbasis android sebagai media informasi cerita Serat Damar Wulan menghasilkan kesimpulan bahwa aplikasi tersebut sangat layak digunakan, sebagai media untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat umum terutama generasi muda mengenai keberadaan dan cerita Serat Damar Wulan. Dari hasil uji coba dengan pengguna pun, aplikasi ini berhasil menyampaikan cerita Serat Damar Wulan dengan jelas kepada pengguna.

## 5.3 Rekomendasi

Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya sebagai upaya memperbaiki kekurangan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan aplikasi dengan menambahkan cerita Serat Damar Wulan secara keseluruhan.
2. Memperhatikan ukuran file aplikasi untuk mempermudah pengguna mengunduhnya.
3. Menyesuaikan rentang usia pengguna dengan tampilan antarmuka pengguna (*user interface*) aplikasi.
4. Pendistribusian aplikasi pun dapat dengan melalui Play Store untuk menjangkau target pengguna yang lebih luas.
5. Berdasarkan saran dari pengguna, aplikasi ini dikembangkan dengan adanya fitur mini games untuk meningkatkan interaktivitas dengan pengguna.