

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Di daerah Lampung Raden Intan II sosoknya dikenal sebagai pahlawan yang berperang membela hak rakyatnya. Ia melawan kolonialisme Belanda dimulai pada umur 15 tahun dan ia wafat pada umur 22 tahun. Tetapi sosok Raden Intan II hanya dikenal sebagai seorang pahlawan yang membela hak warga pada daerah Lampung pada masanya, tidak banyak orang yang tahu bagaimana perjuangan Raden Intan II melawan kolonialisme Belanda di daerah Lampung. Maka dari itu dirancang sebuah cergam interaktif Sejarah perjuangan Raden Intan II, dengan menarik dan informatif, dengan melibatkan pengguna *smartphone* dalam aplikasi tersebut.

Cergam interaktif memiliki potensi yang baik untuk menceritakan kisah perjuangan Raden Intan II, karena perkembangan *smartphone* pada masa sekarang ini sangat pesat. cergam interaktif ini dibuat dengan menggunakan cerita hasil wawancara dengan ahli waris dari Raden Intan II dan menggunakan buku-buku yang menceritakan kisah perjuangan Raden Intan II, untuk mendapatkan informasi yang akurat seputar Raden Intan II, hal ini akan dikemas dalam cergam interaktif yang sudah disusun dengan *storyline* agar cerita yang ada menjadi menarik untuk dinikmati.

Merancang cergam interaktif perjuangan Raden Intan II dilakukan dengan memikirkan bagaimana alur cerita yang tepat untuk dinikmati anak-anak, pembuat juga harus memikirkan bagaimana visual yang ditampilkan juga interaktivitas disetiap halaman. dalam perancangan cergam interaktif ini software yang digunakan adalah *Construct II*, software ini adalah software untuk membuat *game* baik *game* untuk komputer, maupun *game* untuk *smartphone*, tahap pembuatannya setelah mendapat cerita adalah penyusunan halaman, setiap halaman yang diberi gambar harus dipikirkan interaktivitasnya. Tujuan dari interaktivitasnya adalah agar membaca cergam lebih menyenangkan, lalu setelah tahap

peyusunan halaman yang telah digambar berikutnya adalah tahap pemrograman, semua gambar dibuat menjadi gambar yang dapat digerakkan jika terkena sentuhan jari, dan setelah selesai tahap pemrograman adalah tahap memasukan suara dan tahap *finishing* dimana cergam interaktif dijadikan file *apk* untuk dapat dibuka pada *smartphone* yang memiliki sitem operasi *android*.

Tujuan dirancangnya cergam interaktif ini adalah untuk memberikan informasi seputar Raden Intan II dengan cara yang menyenangkan. Agar pembaca menjadi tertarik untuk membaca dan memberikan nilai-nilai dalam kehidupannya, juga untuk menjaga kekayaan sejarah yang dimiliki oleh Lampung.

B. Saran

Dalam perancangan cergam interaktif ini pembuat masih menemukan cukup banyak masalah, waktu yang dibutuhkan cukup pendek untuk mengerjakan cergam interaktif ini, pengerjaan cergam interaktif ini dilakukan hanya seorang diri, dan software yang digunakan masih banyak memiliki kekurangan, sehingga cergam interaktif ini memiliki kekurangan yang cukup banyak, lebih baik pengerjaan dilakukan tidak sendirian, sebaiknya yang membuat cerita, yang menggambar, dan yang membuat program, dikerjaka secara tim untuk mendapatkan cerita, gambar dan hasil pemrograman yang lebih baik.

Banyak juga tokoh-tokoh pahlawan Nusantara yang dapat dibuatkan cergam interaktif. Karena dengan adanya cergam-cergam interaktif yang memberi edukasi pada anak, dapat membentuk karakter bangsa, dan menjaga kekayaan sejarah yang ada.

Daftar Pustaka

Buku

- Anhar Gonggong, M. Soenjata Kartadarmadja, Muchtaruddin Ibrahim. 1993. *Sejarah Perlawanan Terhadap Imperialisme Dan Kolonialisme Di Daerah Lampung*. Jakarta : CV. Manggala Bhakti.
- Bonneff Marcel. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia.
- Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Kantor Wilayah Propinsi Lampung. 1997/1998. *Sejarah Daerah Lampung* : Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Kantor Wilayah Propinsi Lampung Bagian Proyek Pengkajian Dan Pembinaan Nilai-Nilai Budaya Lampung.
- De Tecno. Jenis-Jenis *Os Smartphone*. (<https://de-teknologi.com/2015/03/jenis-jenis-os-smartphone/> Diakses 3 Januari 2017)
- Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Lampung Selatan. 2105. *Cerita Sejarah Lampung Selatan*. Lampung : Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Lampung Selatan.
- Duncan Randy, J. Smith Matthew. 2012. *Critical Approaches To Comics Theories And Methods*. New York: Routledge.
- Maharsi Indiria, 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta : Kata Buku.
- Munir, 2012. *Multimedia dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung : CV, Alfabeta.
- Peterson, S Robert. 1961. *Comics, Manga, And Graphic Novel. United States Of America* : Praeger.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana. Yogyakarta : Jalasutra

Webiste

- De Tecno. Jenis-Jenis *Os Smartphone*. (<https://de-teknologi.com/2015/03/jenis-jenis-os-smartphone/>)
- Ensiklopedi Tokoh Indonesia. Raden Intan II Meregang Nyawa Demi Kemerdekaan. (<http://www.tokohindonesia.com/biografi/article/295-pahlawan/913-meregang-nyawa-demi-kemerdekaan>,

Mutiawati Cut. Sejarah Perjuangan Radin Inten II Sebagai Pahlawan Nasional Lampung. <http://malahayati.ac.id>

Ruri Musik. Macam-Macam Resolusi Layar *Smartphone*.
<http://www.aganponse.com2016/04/macam-macam-resolusi-layar-smartphone>

<http://www.mykidsmusic.net>

<http://www.play.google.com>

<http://www.s-media-cache-ak0.pinimg.com>

<http://www.fudgekids.com>

<http://d28hgpri8am2if.cloudfront.net>

<https://i.gr-assets.com>

<https://i.ytimg.com>

<http://a4.mzstatic.com>

<http://www.googleplaystore.com>

<https://3.bp.blogspot.com>

<http://comicvine.gamespot.com>

<http://sgcafe.com>

<https://upload.wikimedia.org>

<http://1.bp.blogspot.com>



<http://www.jatikom.com>

<http://www.Cavalerie-O.I.-leger.-Marsch-en-kleine-tenue.-1896.oldtimejava.com>

[http:// jeffsbeardboard.yuku.com](http://jeffsbeardboard.yuku.com)

