

## **BAB VI PENUTUP**

### **6.1 Kesimpulan**

Berdasarkan identifikasi masalah yakni kurangnya kesadaran bagi generasi muda di zaman modern seperti sekarang ini dalam melestarikan cerita rakyat menghasilkan solusi alternatif salam menjawab rumusan masalah berupa rancangan video animasi yang mampu memperkenalkan cerita Putri Mandalika untuk anak Sekolah Dasar usia 6-12 tahun. “Video Animasi 2d Cerita Putri Mandalika Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Untuk Anak Sekolah Dasar” merupakan media alternatif dalam menarik minat generasi muda melalui pemanfaatan teknologi informasi berbasis multimedia. Konsep video animasi cerita Putri Mandalika menjelaskan tentang sejarah dari cerita yang berasal dari pulau Lombok dan kaitannya dengan salah satu tradisi yakni, tradisi *Bau Nyale*. Video animasi cerita Putri Mandalika diadaptasi dalam wujud dua dimensi dengan gaya *story telling* dan menggunakan gaya *paper cut* agar lebih menarik. Adapun luaran yang dihasilkan dari perancangan tersebut adalah format video animasi berdurasi enam menit tiga puluh tujuh detik yang ditargetkan untuk anak Sekolah Dasar usia 6-12 tahun.

Video animasi cerita Putri Mandalika memenuhi target indikator capaian dikarenakan mampu menyelesaikan visual multimedia yang disajikan dalam wujud dua dimensi sesuai standar durasi capaian awal, yakni +/- 5 menit yang diselesaikan menjadi enam menit tiga puluh tujuh detik. Selain itu, terdapat poster digital dan cetakan fisik, *sticker*, *t-shirt* dan *x-banner* Sebagai media pendukung.

### **6.2 Saran**

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti dalam merancang animasi cerita Putri Mandalika, memberikan saran kepada peneliti agar memperbanyak dan memperdalam referensi literatur dalam bentuk buku sejarah budaya lokal, buku yang mengulas tentang proses penelitian dan perancangan secara testruktur agar menghasilkan deskripsi dan analisis data yang optimal. Selain itu disarankan bagi animator selanjutnya yang ingin membuat

animasi bertemakan budaya lokal agar mencari berbagai macam referensi gaya seni yang sedang berkembang pada industri animasi.