

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan permasalahan yang diangkat penulis pada penelitian ini, yaitu mengenai pembuatan animasi 2D berbasis *mobile* sebagai media untuk meningkatkan minat dan pengetahuan remaja di Kabupaten Wonosobo terhadap kuliner daerahnya, diperoleh beberapa kesimpulan.

Pertama, proses perancangan animasi 2D berbasis *mobile* memerlukan beberapa tahapan yang harus dikerjakan secara runtut. Diawali dengan penggalan ide dasar perancangan, pra produksi, produksi, pasca produksi, hingga penerapan pada media. Pada penelitian ini, sangat penting untuk mengetahui minat serta kebiasaan dari *target audience* sehingga media pembelajaran yang dibuat tidak hanya mengedukasi, namun juga dapat disukai oleh para remaja di Kabupaten Wonosobo. Menentukan ide dasar perancangan merupakan tahap terpenting pada perancangan ini, karena digunakan sebagai acuan yang berpengaruh pada keberhasilan hasil perancangan animasi 2D berbasis *mobile*. Dari ide dasar perancangan tersebut, animasi 2D kuliner khas Kabupaten Wonosobo dibuat dalam beberapa episode yang dilengkapi teks berdasarkan topik yang dibahas, kemudian dikemas kedalam media aplikasi *mobile* yang dilengkapi dengan rangkuman pembuatan untuk memudahkan pengguna dalam menangkap informasi yang disajikan.

Kedua, media pendukung berperan penting pada pengenalan animasi 2D kuliner khas Kabupaten Wonosobo berbasis *mobile*. Dimana pemilihan media pendukung disesuaikan dengan karakteristik *target audience* dan mampu menjelaskan secara singkat isi, maksud, dan tujuan dari pengenalan media utama. Pada penelitian ini digunakan media pendukung berupa trailer yang menginformasikan gambaran singkat aplikasi *mobile*, poster yang bersifat persuasif untuk meningkatkan rasa penasaran *target audience* kepada

media utama, dan *merchandise* berupa buku tulis untuk meningkatkan *brand awareness* dari media utama.

Berdasarkan pada hasil perancangan, dapat diketahui bahwa Pembuatan Animasi 2D Kuliner Khas Kabupaten Wonosobo sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Mobile* dapat menjadi salah satu alternatif media dari permasalahan yang ada pada penelitian ini. Yaitu dengan menghadirkan media pembelajaran yang sesuai dengan minat para remaja melalui aplikasi *mobile* yang dapat diakses setiap saat.

6.2. Saran

Pada perancangan animasi 2D kuliner khas Kabupaten Wonosobo berbasis *mobile* ini masih terdapat banyak hal yang dapat dikembangkan dan disempurnakan pada penelitian selanjutnya. Adapun saran yang dapat diberikan oleh penulis diantaranya:

1. Mengembangkan isi dari perancangan animasi 2D ini dengan kuliner khas Kabupaten Wonosobo lainnya, terutama kuliner-kuliner yang belum banyak dikenal masyarakat.
2. Menggunakan perancangan ini sebagai acuan pengembangan aplikasi pembelajaran tentang kuliner daerah berbasis *mobile*.
3. Pembuatan media pengenalan dan promosi mengenai kuliner daerah dengan data yang diperoleh dari penelitian ini.
4. Para remaja dapat berinovasi dengan produk kuliner daerah Wonosobo dengan melakukan pembaharuan pada kuliner yang ada saat ini.