

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### V.1 Kesimpulan

Dalam perancangan media Animasi 2D yang berjudul “*Martha; Srikandi Tanah Maluku*” ini merupakan upaya bentuk penyelesaian dari permasalahan yang dimana tokoh seorang pahlawan nasional ini belum banyak diketahui oleh masyarakat Indonesia terutama anak-anak muda dari kalangan para remaja, kemudian kurangnya pula media informasi yang menceritakan kisah perjuangan dari pahlawan nasional Martha Khristina Tiahahu. Maka dari itu, sebuah perancangan dari pembuatan Animasi 2D yang bertemakan sejarah perjuangan pahlawan ini akan menjadi motivasi bagi para remaja. Hal ini juga bertujuan agar perancangan Animasi 2D dapat menjadi wadah pembelajaran mengenai kisah perjuangannya dan Animasi 2D ini juga mampu menerapkan penampilan karakter yang baik serta jelas agar *target audience* tertarik untuk dapat mempelajari dan memahami kisah perjuangan dari seorang Martha Khristina Tiahahu. Perancangan pembuatan Animasi 2D ini menggunakan pendekatan elemen utama dari visualnya berupa ilustrasi yang menarik dan berfungsi sebagai penegasan dari setiap informasi kisah perjuangannya serta menjadi perancangan yang konsisten dan mudah dipahami oleh *target audience*. Dalam hal ini, media perancangan Animasi 2D akan hadir sebagai sumber informasi kisah sejarah perjuangan dari seorang Martha Khristina Tiahahu yang meliputi:

1. Pemahaman mengenai sejarah dari kisah perjuangan pahlawan nasional seorang Martha Khristina Tiahahu.
2. Dapat meningkatkan rasa patriotisme masyarakat untuk mengingat kisah perjuangan pahlawan nasional baik itu Martha Khristina Tiahahu maupun pahlawan nasional yang lainnya.
3. Perancangan Animasi 2D akan menjadi panutan dari sebuah contoh perjuangan perempuan kemerdekaan serta menambahkan rasa bangga emansipasi perempuan di Indonesia.
4. Perancangan Animasi 2D ini juga bermanfaat sebagai wawasan serta pengetahuan dari kehidupan perjuangan dari Martha Khristina Tiahahu.

## V.2 Saran

Perancangan media informasi mengenai sejarah kisah perjuangan para pahlawan dapat terbilang sangat minim yang beredar di Indonesia. Oleh karenanya, ada berbagai saran yang dapat diselesaikan bagi perancangan selanjutnya yaitu:

1. Memperluas pengetahuan dengan tema perjuangan para pahlawan nasional di Indonesia.
2. Diharapkan media Animasi 2D ini menjadi media interaktif yang dapat berperan penting untuk proses pembelajaran di masa mendatang, sehingga suasana pembelajaran dapat lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
3. Media Animasi 2D bertemakan pengenalan kisah perjuangan ini sebagai salah satu media informasi yang akan lebih maksimal jika didukung oleh media pembelajaran yang lainnya agar dapat memiliki kelebihan dan menutupi kelemahan dari masing-masing media pembelajaran.
4. Untuk perancangan berikutnya dapat difokuskan kedalam bentuk pengaplikasian permainan *pixel game* atau FPS (*First Person Shutter*) bertemakan sejarah kisah perjuangan pahlawan. Karena permainan adalah metode yang efektif untuk meningkatkan motivasi dari para remaja. Dengan ini akan memaksimalkan dan melibatkan aspek moral serta emosional dari pemberian *punishment* dan *reward*.