



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang dilakukan, dapat ditarik kesimpulan utama yaitu pentingnya penerapan seni budaya Indonesia dalam perancangan animasi lokal. Tidak sedikit dari karya animator nusantara yang menggunakan konsep seni budaya Indonesia kedalam cerita, karakter, properti, maupun *environment*. Sebagai contoh animasi “Battle of Surabaya”, “Adit Sopo Jarwo”, “Kuku Rock You”, dan masih banyak lagi. Karya tersebut lebih memfokuskan ke konten atau alur cerita yang menyangkut nusantara, berbeda dengan animasi “Binekon” yang fokus menggunakan elemen nusantara pada perancangan karakternya, sementara itu untuk alur cerita mengangkat kehidupan sehari-hari masyarakat pada umumnya. Memang tujuan dari “Binekon” adalah mempromosikan kekayaan Indonesia melalui karakter animasi yang *berstyle iconic* dengan menggunakan bentuk seni budaya Indonesia seperti, makanan khas, pakaian tradisional, hewan lokal, ukiran, rumah adat dan patung; hal ini membuat animasi “Binekon” menjadi animasi lokal pertama yang menggunakan bentuk *non human* kedalam karakter dan propertinya.

5.2. Saran

Dalam tulisan ini penulis melakukan penelitian terhadap animasi lokal yang berjudul “Binekon”. Penelitian ini dapat disebut belum sempurna sebab, penulis menghadapi

keterbatasan dalam menganalisa karakter dan properti dalam animasi “Binekon” yang menggunakan latar belakang budaya Indonesia. Maka sangat disarankan untuk melakukan observasi lebih lanjut seperti memperbanyak studi literatur, sumber data dari kreator dan narasumber lainnya yang menyangkut dengan topik yang dibahas dalam laporan ini. Penelitian ini menghadapi kesulitan karena terbatasnya informasi dari narasumber, diharapkan agar melakukan wawancara kembali secara tatap muka agar lebih bisa menggali informasi yang lebih mendetil. Jika diperlukan, lakukan observasi langsung obyek yang akan diteliti tidak hanya berdasarkan data dari buku dan internet saja.

The logo of Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is displayed in a large, light blue, stylized font. It consists of the letters 'U', 'M', 'M', and 'N' arranged horizontally.