

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan penelitian yang penulis lakukan, berikut simpulan yang dapat penulis uraikan:

1. Aplikasi ini merupakan alternatif lain dalam melestarikan budaya membatik.
2. Dengan aplikasi Animasi interaktif ini akan meningkatkan minat untuk mempelajari kebudayaan asli daerah khususnya batik Jogja.
3. Animasi interaktif ini dapat dijadikan sebagai media dan alat bantu dalam proses pembelajaran mengenal batik Jogja.
4. Terciptanya aplikasi perancangan animasi interaktif belajar mengenal batik jogja berbasis android menggunakan Adobe Flash CS 6.
5. Penanaman paham warisan budaya batik sejak dini diharapkan dapat meningkatkan identitas karakteristik bangsa.

4.2 Saran

Pembuatan animasi interaktif ini masih sangat sederhana, masih sangat mungkin untuk dikembangkan agar menjadi lebih baik lagi. Saran atau masukan dapat penulis berikan untuk pengembangan program selanjutnya sebagai berikut:

- a. Untuk membuat animasi interaktif ini sebaiknya dilakukan sebuah pengujian yang berulang-ulang agar dapat mengetahui kekurangan serta baik atau tidaknya program ini.

- b. Perlu diperhatikan membuat animasi buatlah perpaduan warna yang baik untuk penglihatan dan memilih objek gambar, suara, musik yang dapat menarik minat untuk belajar dan dapat memacu untuk kreatif dalam berfikir.
- c. Perlunya pengembangan lebih lanjut dari media berisikan materi yang lengkap dan dapat digunakan sebagai pengganti guru atau buku dalam memberikan materi batik.
- d. Karena masih dalam tahap pengembangan, penulis mengharapkan segala bentuk masukan positif sebagai acuan.