

# BAB V PENUTUP

## KESIMPULAN

Pembuatan Buku Cerita Rakyat Dewi Anjani sebagai Media Edukasi Bahasa Sasak Berbasis Animasi 2D Augmented Reality dilakukan sebagai upaya menghadirkan media edukasi yang mampu menggabungkan unsur cerita rakyat, bahasa daerah, animasi 2D, dan teknologi Augmented Reality dalam satu media interaktif. Perancangan ini dilatar belakangi oleh pentingnya pelestarian cerita rakyat Dewi Anjani dan Bahasa Sasak melalui media yang lebih sesuai dengan perkembangan teknologi digital dan kebiasaan generasi muda dalam mengakses informasi.

Proses pembuatan media dilakukan menggunakan metode Research and Development (R&D) yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan konsep, pengembangan media, implementasi, dan pengujian. Pada tahap perancangan, dikembangkan buku cerita rakyat Dewi Anjani yang dilengkapi ilustrasi, animasi 2D teknik cut-out, serta audio narasi Bahasa Sasak yang terintegrasi dengan teknologi Augmented Reality. Media dirancang agar pengguna dapat mengakses konten digital melalui smartphone dengan melakukan pemindaian pada halaman buku yang telah disiapkan.

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan, media yang dikembangkan dapat berfungsi sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Teknologi Augmented Reality berhasil dimanfaatkan untuk menampilkan animasi dan audio narasi Bahasa Sasak pada buku cerita rakyat Dewi Anjani sehingga dapat mendukung penyampaian cerita rakyat dan edukasi Bahasa Sasak melalui media interaktif. Integrasi antara buku cerita, animasi 2D, audio narasi, dan Augmented Reality menghasilkan media yang mampu menyajikan informasi secara lebih menarik dibandingkan penyajian cerita dalam bentuk teks saja.

Dengan demikian, media yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif sarana edukasi Bahasa Sasak sekaligus mendukung upaya pelestarian cerita rakyat dan budaya daerah. Selain sebagai media penyampaian cerita rakyat, karya ini juga menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dapat digunakan untuk memperkenalkan nilai budaya lokal kepada generasi muda dalam bentuk yang lebih sesuai dengan perkembangan zaman.

## SARAN

Media storytelling berbasis animasi 2D Augmented Reality ini masih dapat dikembangkan lebih lanjut, terutama pada aspek interaktivitas pengguna, kualitas animasi, dan pengembangan fitur audio yang lebih dinamis. Selain itu, pengembangan media pada platform lain selain smartphone dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan aksesibilitas pengguna. Pada penelitian selanjutnya, proses pengujian media dapat dilakukan dengan jumlah responden yang lebih luas agar memperoleh data evaluasi yang lebih mendalam mengenai efektivitas media sebagai sarana edukasi budaya dan bahasa daerah. Pengembangan cerita rakyat lokal lainnya juga dapat dilakukan menggunakan pendekatan storytelling berbasis Augmented Reality sebagai upaya pelestarian budaya daerah melalui media digital interaktif.

# Daftar Pustaka

- Alhakim, B. A. (2026). Digital storytelling sebagai strategi revitalisasi tradisi lisan untuk penguatan budaya lokal di Jawa Timur.
- Catatan Lombok. (2018, 26 Februari). Cerita rakyat suku Sasak Lombok: Legenda “Doyan Nada”. Diakses dari <http://catatanlombok.blogspot.com/2018/02/cerita-rakyat-suku-sasak-lombok-legenda.html>
- Duryana, N. K. S. T., Trinawindu, I. B. K., & Artha, I. G. A. I. B. (2025). Perancangan aset karakter animasi dua dimensi dengan teknik cut out untuk animasi horor “Lembar Diary Kirana” di Red Tail Animation, Denpasar.
- Habiburrahman, L. (2016). Pengajaran bahasa dan sastra Sasak di sekolah. Mataram: Geni (Genta Nusantara Indonesia).
- Harini, E. O., & Pujiriyanto. (2022). Analisis manfaat pengintegrasian augmented reality pada bahan ajar pembelajaran tingkat sekolah dasar. *Jurnal Epistema*, 3(2).
- Lionardi, A. (2021). Perancangan animasi 2D sebagai media edukasi tentang penyu bagi anak-anak. *Nirmana: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 21(1), 17–28. <https://doi.org/10.9744/nirmana.21.1.17-28>
- Madden, L. (2011). *Augmented reality browsers for smartphones: Programming for Junaio, Layar, and Wikitude*. Wiley Publishing, Inc.
- Magenta, A., Kurniawan, A., Muslihah, N. N., & Rachman, A. (2024). Animasi Nyi Roro Kidul melalui augmented reality sebagai Upaya melestarikan budaya cerita rakyat.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan augmented reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), 174–183.
- Muttaqin. (2016). Digitalisasi bahasa Sasak: Upaya edukasi siswa tentang urgensi pemertahanan bahasa daerah.
- Rahmaningrum, L. H. (2012). Pembuatan film animasi dengan teknik hybrid menggunakan media animasi tiga dimensi (3D) berjudul “Hati-Hati Berbahaya” (Skripsi, STIKOM Surabaya).
- Sanuaka, A. A., Arnyana, I. B. P., & Margunayasa, I. G. (2019). Pengembangan media pembelajaran electronic book (e-book) interaktif multimedia dalam mata pelajaran teknik animasi 3D dan teknik animasi 2D di Jurusan Multimedia SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 16(1).

Widianto, T. (2020). Video animasi 2D pencegahan stunting pada anak menggunakan teknik morphing (Studi kasus: Puskesmas Ajibarang 1) (Skripsi, Universitas Amikom Purwokerto).

Wirabhayu, D. A. K., & Widhiyanti, K. (2024). Penceritaan interaktif menggunakan mobile augmented reality sebagai sarana pelestarian cerita rakyat Roro Jonggrang.

Zulkarnain, I. A. (2019). Pembuatan video profil menggunakan flat animation sebagai media promosi pada developer aplikasi protokol (Tugas Akhir, Universitas Amikom Yogyakarta).

