

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

*Graphic novel* tentang cerita rakyat Ande-Ande Lumut tersebut merupakan buku yang menceritakan tentang sebuah legenda dengan tokoh utama yaitu seorang putri bernama Putri Sekartaji dan pangeran yang bernama Panji Asmarabangun. Cerita ini berkaitan dengan bersatunya kerajaan Jenggala dan Kediri. Buku *graphic novel* yang dikemas secara interaktif bertujuan agar dapat membuat para pembaca tidak bosan. Di dalam buku *graphic novel* tersebut juga sangat banyak nilai-nilai moral yang dapat diambil dari cerita Ande-Ande Lumut.

Tujuan dari perancangan *graphic novel* tersebut adalah untuk memperkenalkan cerita legenda asli Indonesia, terutama cerita Ande-Ande Lumut kepada para remaja yang cenderung lebih tertarik akan cerita dongeng asing. Serta menarik minat anak remaja untuk lebih mencintai kebudayaan asli Indonesia.

Buku *graphic novel* tersebut akan disajikan dengan gaya visual yang sesuai dengan selera *target audience* yang sesuai, yaitu gaya visual 2D dengan metode *digital painting*, dengan gaya *fashionable*, dan warna-warna *vivid*.

Perancangan *graphic novel* tersebut sangat berpotensi untuk memperkenalkan kepada para remaja Indonesia tentang cerita legenda asli Indonesia yang sudah hampir dilupakan, namun masih besar ruang untuk meningkatkan efektivitas dalam segi visual dan segi promosi. Diharapkan melalui langkah kecil ini dapat memberikan dampak yang besar untuk remaja-remaja muda Indonesia untuk lebih mencintai kebudayaan asli Indonesia.

## 5.2 Saran

Saran dari penulis antara lain agar cerita legenda asli Indonesia dapat lebih diangkat dan dipopulerkan kembali dengan media-media yang menarik dan sesuai dengan *target audience*, karena cerita legenda Indonesia sebenarnya beragam-ragam, menarik, dan penuh dengan pesan moral.

