

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil Perancangan berupa *Playbook* Cerita Rakyat Ande-Ande Lumut ini digunakan untuk upaya membangkitkan minat baca dan menambah wawasan cerita rakyat anak usia 6-10 Tahun. Berawal dari permasalahan kurangnya minat baca pada anak usia dini. Media buku menjadi media yang dipakai atau ditujukan kepada target *audience*. Ilustrasi dalam *Playbook* tersebut menggunakan desain kartun 2D dengan warna yang *full colour*. Dalam perancangan media ini selain menggunakan media utama buku ada juga media pendukung seperti kaos, tas serut, pin, dan pembatas buku.

5.2 Saran

Dengan adanya *playbook* ini diharapkan dapat membangkitkan minat baca pada anak sejak dini dan menambah wawasan cerita rakyat. *Playbook* ini diharapkan juga oleh penulis agar bisa dikembangkan dalam bentuk videografi maupun bentuk komunikasi visual yang lainnya.