# BAB VPENUTUP

## Kesimpulan

Dari hasil tahap-tahap penelitian, perancangan dan pengujian video animasi 2D pengenalan *Lateral Thinking* untuk penguatan daya kreativitas dan inovasi pemuda dan muda dewasa di Kota Malang yang merupakan 10 Kota Kreatif di Indonesia didapat beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Isi video animasi 2D mudah dipahami dan berhasil mengenalkan metode berpikir lateral terhadap partisipan.
2. Estetika visual video, keunikan karakter animasi Prof. Modo, ilustrasi kisah, kualitas audio, dan gerakan animasi 2D *puppet mocap* menarik serta dapat diterima.
3. Hasil dari pra uji coba adalah semua partisipan belum mengenal istilah *lateral thinking*. Responden juga belum mengetahui hasil riset daya kreativitas dan inovasi di Indonesia adalah yang terendah di kawasan ASEAN-6. Selain itu, 90% responden menyukai video edukatif sebagai sarana atau media belajar daripada membaca buku pendidikan. Sebesar 88% responden tertarik dengan karakter antromorfik sebagai narator utama dan maskot video animasi.
4. Hasil pasca uji coba masuk dalam kategori *excellent* dengan *grade scale* A dengan skor SUS akhir 91,6.

## Saran

Dalam hasil analisis dan perancangan video animasi 2D pengenalan *lateral thinking* tentu memiliki kekurangan yang dapat disempurnakan lagi. Penulis memberi beberapa saran dalam rangka perbaikan hasil video animasi 2D tentang pengenalan *lateral thinking*, yaitu:

1. Pada perancangan video animasi 2D ini hanya menggunakan konsep *explainer* dengan karakter yang memiliki *motion* minimalis sehingga dapat dikembangkan lagi dengan memperhalus *motion* sesuai dengan prinsip-prinsip animasi.
2. Pada penelitian ini, lingkup uji coba hanya berfokus dan dikenalkan di Kota Malang saja sehingga dapat diperluas lagi dengan mengenalkan ke banyak wilayah di Indonesia.