

Bab VI

Penutup

6.1 Kesimpulan

Cerita rakyat adalah salah satu budaya literatur Indonesia yang perlu dilestarikan. Nilai luhur dan moral yang terdapat pada cerita-cerita rakyat penting untuk ditanamkan, khususnya pada anak-anak. Penyampaian cerita rakyat pada zaman dahulu dilakukan secara lisan dan kemudian secara tulisan, akan tetapi dengan berkembangnya zaman semakin dibutuhkan adanya media-media lain. Perancangan ini menggunakan media animasi sebagai media yang efektif dalam memberi pembelajaran kepada anak. Menurut pengumpulan dan analisis data yang telah dilakukan penulis, anak-anak masih memiliki ketertarikan terhadap cerita rakyat, tetapi kurang tahu tentang cerita-cerita itu sendiri. Cerita rakyat yang diadaptasi menjadi animasi 2D pada perancangan ini adalah Asal Usul Reog Ponorogo. Cerita ini baik untuk diketahui anak-anak karena mengandung nilai sejarah seni Reog Ponorogo dan nilai moral tentang kejujuran.

Pada perancangan ini penulis melakukan pengumpulan data dengan 3 metode, yaitu observasi, wawancara, dan studi pustaka. Observasi dilakukan terhadap 1 anak dengan variable-variabel pengamatan seputar *behavior* anak secara dalam mengkonsumsi konten general. Wawancara dilakukan dengan 27 anak secara tatap muka maupun melalui angket daring. Pertanyaan-pertanyaan wawancara berupa seputar preferensi tontonan anak. Studi pustaka dilakukan terhadap kesenian Reog Ponorogo. Setelah pengumpulan data, penulis melakukan analisis data yang menggunakan metode 5W+1H. Kesimpulan yang didapat adalah anak-anak secara general tertarik dengan kartun dan cerita rakyat, sehingga diharapkan bahwa adaptasi animasi mengenai cerita rakyat dapat diterima dengan baik.

Proses pembuatan media utama dalam perancangan ini dimulai dari alur dan naskah cerita. Konsep secara tulisan kemudian divisualisasi secara kasaran pada tahap *Storyboard*. Setelah itu gambar-gambar dan arahan visual dari *storyboard* diperjelas dengan *animatic* yang berbentuk video. *Animatic* masih berupa kompilasi gambar dengan pergerakan kamera, dan pada tahap selanjutnya adegan-adegan

mulai digerakkan dengan proses menggambar *key poses* dan *inbetween*. Tahap produksi kemudian dilanjutkan dengan *coloring*. *Post-production* pada perancangan animasi ini adalah *editing*, penambahan teks, transisi, serta audio musik dan *sfx*. Selain media utama animasi 2D, terdapat 3 media pendukung yang berupa video *teaser*, poster A4, dan juga *merchandise* gantungan kunci.

6.2 Saran

Pengumpulan data studi pustaka terhadap kesenian Reog Ponorogo tidak memiliki banyak manfaat bagi perancangan media utama maupun pendukung, sehingga sebaiknya dilakukan studi lain atau metode pengumpulan data lain. Pengerjaan perancangan juga tidak sesuai dengan jadwal kegiatan yang telah dibuat, sehingga disarankan untuk melakukan proses pengerjaan dengan lebih terjadwal.