

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan animasi cerita rakyat Banten asal-usul Gunung Pinang ini dapat dijadikan sarana pendukung untuk menyampaikan sebuah pembelajaran tentang nilai-nilai norma mengenai pentingnya menghormati dan tidak berlaku buruk pada orang tua dan tidak lupa diri karena gila harta, jabatan dan wanita secara eksplisit kepada anak-anak. Dimana seringkali bercerita hanya dilakukan dengan aktifitas lisan saja, dan juga cerita rakyat dipandang hanya sebagai mitos dan tahayul yang dimana mulai dilupakan oleh sebagian masyarakat, dengan adanya animasi ini bisa dijadikan sebagai pilihan ketika hendak menceritakan tentang Cerita rakyat asal-usul Gunung Pinang menjadi lebih menarik, yang dengan demikian pula animasi ini pun dapat dijadikan sebuah media pendukung bagi pihak pariwisata kota Serang Banten dalam memperkenalkan dan memperkaya identitas kota Serang Banten, yang dimana Gunung Pinang ini pun bisa menjadi salah satu tempat atau Kawasan ikonik pada kota Serang, Banten itu sendiri.

Cerita tentang asal-usul Gunung Pinang ini pun sangat beragam dan memiliki banyak versi dan varian yang berbeda, seperti salah satunya tidak adanya burung merpati atau berbeda wilayah dan ras dalam cerita, dan beberapa cerita lainnya mengenai asal—usul Gunung Pinang ini, hal ini pun baru diketahui ketika mulai melakukan penelitian dan memulai wawancara ke berbagai pihak yang berkaitan dengan Objek wisata Gunung Pinang. Adapun cerita yang ditampilkan pada animasi ini adalah bagaimana Gunung Pinang yang merupakan penjelmaan Kapal layar besar saudagar kaya yang bernama Dampu Awang yang dulunya seorang anak muda miskin tetapi sangat berambisi menjadi kaya raya yang meminta izin pada ibunya untuk pergi merantau ke Negeri Malaka dengan menumpang Kapal saudagar kaya bernama Teuku Abu Matsyah, dan sekian lama tidak pulang ke kampung halaman nya, Ia pun sukses menjadi saudagar dan menikahi putri Teuku Abu Matsyah, tetapi ketika sesampainya di kampung halaman nya, Dampu Awang merasa malu pada

ibunya sendiri yang sudah sangat tua dan tidak mengakui ibunya, karena sakit hati, ibunya pun berdoa pada Tuhan agar anaknya diberi peringatan, namun Tuhan malah memberikan hukuman langit pada Dampu Awang dan Kapal layarnya yang besar pun terlempar jauh dan terbalik dan menjelma menjadi Gunung Pinang.

Perancangan animasi ini sendiri membutuhkan dan melalui proses yang panjang seperti saat proses pengumpulan data, penentuan alur cerita yang pas dan juga warna yang sesuai dengan karakter dan background environment, music backsound, rekaman suara, dan berbagai hal lainnya. Perancangan animasi ini dimulai dengan membuat storyline cerita yang dimana cerita dari asal-usul Gunung Pinang itu sendiri sangatlah Panjang dan terlalu banyak cerita tambahan, maka cerita pun perlu di improvisasi dan di buat ulang sedemikian rupa tanpa menghilangkan inti permasalahan pada cerita, agar dapat dijadikan sebuah animasi yang tidak terlalu rumit dapat dinikmati dengan nyaman oleh anak-anak. Setelah menentukan storyline maka dilanjutkan dengan pembuatan script yang berisi percakapan, adegan, kejadian, dan aksi dari setiap karakter dan latar tempat. Dengan adanya sebuah script seluruh dialog dan cerita sudah dapat terbayang dan dilanjutkan dengan membuat storyboard. Storyboard pun dirancang sebagai inti daripada setiap adegan, kejadian dan gerakan setiap scene, setelah storyboard selesai disusun maka dilanjut dengan membuat sinematik storyboard, bagian ini sangat penting untuk dibuat secara detail karena menentukan panjang atau pendeknya sebuah adegan dan juga gerakan-gerakan karakter. Setelah proses-proses tersebut, baru bisa membuat animasi nya menggunakan software ToonBoom Harmony, dan after effect dengan software tersebut dapat membantu dalam proses perancangan animasi dalam bentuk 2D, baik dari penciptaan karakter, warna, dan penambahan efek visual lainnya.

Terdapat pula kendala selama proses pengerjaan animasi asal-usul Gunung Pinang ini adalah banyak waktu yang dibutuhkan dalam proses membuat ulang dan mengimprovisasi alur cerita, script, dan storyboard menjadi satu kesatuan sehingga memulai proses pengerjaan animasi menggunakan software menjadi tertunda, sedangkan hal yang seharusnya paling memakan

banyak waktu adalah menganimasikan atau menggerakkan karakter pada animasi tersebut. Dan ada pula beberapa hal yang tidak dimengerti mengenai software animasi tertentu yang mengakibatkan waktu terbuang untuk menonton tutorial dari berbagai sumber informasi.

Hasil akhir dari film animasi asal-usul gunung Pinang ini adalah animasi 2D dengan durasi sekitar 8-15 menit dimana setelah menyelesaikan semua animasinya akan satukan dan diselesaikan menggunakan Adobe Premiere pro dan after effect. Dengan demikian animasi pun dapat di tonton dengan nyaman oleh anak-anak dan dapat pula ditayangkan di berbagi media social dan juga objek wisata Gunung Pinang itu sendiri yang berguna sebagai media pengenalan, pembelajaran dan tentunya juga menjadi sarana hiburan.

B. Saran

Dalam proses perancangan tugas akhir animasi asal-usul Gunung Pinang ini, maka adapun saran yang bermanfaat dapat dijadikan sebagai acuan dalam perancangan animasi lainnya.

1. Perancangan animasi dibutuhkan proses dan waktu yang panjang, sehingga diperlukan perencanaan dan persiapan diri baik dalam hal pra produksi, produksi, hingga pasca produksi sehingga hasil karya pun mendapatkan hasil yang optimal.
2. Perlunya dibuat tim dalam membantu proses pengerjaan dan merancang animasi, karena perancang sendiri tidak punya tim yang berguna untuk mempercepat proses pengerjaan dan tentunya sebagai *support system* dalam mengerjakan berbagai hal yang rumit dan detail.
3. Pengumpulan data dan referensi seoptimal mungkin yang memungkinkan akan dipakai dalam pembuatan animasi.
4. Pelajari dan kuasai software dan materi perancangan sebelum melakukan perancangan. Hal ini akan sangat membantu dan mempercepat pengerjaan perancangan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Danandjaja, James. 1994. "Folklor Indonesia *Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*". Jakarta: PT. Pustaka Utama Grafiti.
- Gunawan, BB. 2013. "NGANIMASI Bersama Mas Be!". Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Soenyoto, Partono. 2017. "Animasi 2D. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Suwasono, AA. 2016. "PENGANTAR ANIMASI 2D Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional". Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Ollie Jhonston & Frank Thomas. 1995. "*The Illusion of Life: Disney Animation*". New york: Walt Disney production.
- Ibiz Fernandez McGraw-Hill/Osborn, (2002) *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide*, California

Jurnal

- Kusumah, Azi. 2015. "Perancangan Animasi Cerita Rakyat "Situ Bagendit", abstrak. Tugas Akhir. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Proklamasi, Beni Agustinus. 2015. "Perancangan Motion Comic Cerita Rakyat "Jaka Kendil", abstrak. Tugas Akhir. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Wawancara

- Jaelani, Subhan. Tokoh kesepuhan sekaligus pengelola wisata Gunung Pinang. Wawancara tanggal 21 November 2020, Serang, Banten.

Website

- <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2020/05/13/nikmati-alam-di-wisata-gunung-pinang-banten>, diakses 24 November 2020, pukul 11:54 WIB.

<https://serangid.id/wisata/2018/07/yuk-berkunjung-ke-gunung-pinang-di-serang.html>, diakses 24 November 2020, pukul 13:05 WIB.

<https://dongengceritarakyat.com/cerita-rakyat-dari-banten-asal-usul-gunung-pinang/>, diakses 24 November 2020, pukul 15:10 WIB.

<https://serangkota.go.id/page/3-sejarah-kotaserang/>, diakses pada 27 November 2020, pukul 20:17 WIB.

