

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan *motion comic* Suwidak Loro yang dirancang dalam bentuk 2D ini dirancang untuk menunjukkan ke *target audience* khususnya remaja tentang nilai-nilai moral seputar rentannya kasus *bullying* dan *body shaming* di masa remaja dan sulitnya mencintai diri sendiri, yang dikemas dalam cerita rakyat. Perancangan *motion comic* sudah melewati beberapa pertimbangan dan modifikasi sehingga dapat diterima untuk remaja. Pembuatan *motion comic* Suwidak Loro juga tidak lepas dengan unsur-unsur lokal dan menggunakan bahasa baku agar lebih mudah dipahami, dan *artstyle* komik digital yang familiar dengan remaja. *Motion comic* 2D dalam bentuk cerita rakyat juga merupakan media yang unik, khususnya untuk cerita Suwidak Loro yang belum pernah diangkat dalam *motion comic* sehingga terciptalah *motion comic* Suwidak Loro ini.

Dalam pengerjaan *motion comic* Suwidak Loro ini, mulai dari tahap mengumpulkan data, menyusun cerita, *script*, *sketch*, ilustrasi, *editing*, *animating*, dan *dubbing*, bisa dilihat bahwa cerita rakyat Suwidak Loro berpotensi menjadi bahan edukasi, yakni memadukan konten hiburan dan karya seni untuk remaja, maupun orang dewasa, sehingga sangat disayangkan jika cerita Suwidak Loro tidak diangkat dalam suatu media *motion comic* yang bisa diakses oleh banyak orang secara digital, mengingat cerita rakyat semakin kurang diminati karena globalisasi.

Adapun kendala penulis dalam merancang *Motion Comic* Suwidak Loro adalah kendala seperti wawasan yang mumpuni untuk merepresentasikan berbagai kalimat dan materi yang dirasa sulit untuk disampaikan kepada pembaca serta tekanan ekspektasi yang dikhawatirkan akan mengecewakan *target audience*. Kendala lainnya adalah karya yang mungkin kurang maksimal mengingat ini adalah *motion comic* di mana aset-aset baik karakter dan background yang harus menyesuaikan dengan komposisi dan tetap menarik sehingga setidaknya dapat memenuhi standar ekspektasi baik penulis maupun

target audiens, serta durasi video yang cukup panjang, berkisar hampir 40 menit. Perancangan *motion comic* Suwidak Loro yang diangkat dalam bentuk 2D, dengan beberapa media pendukung yang mampu mendongkrak media utama *motion comic* diharapkan mampu menanamkan nilai moral pada remaja agar menghindari perilaku *bullying* dan tetap berbuat baik kepada semua orang, dan menginspirasi banyak orang sehingga tujuan dari *motion comic* dapat tercapai.

B. Saran

Dalam perancangan ini, penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan dalam *motion comic* Suwidak Loro yang dirancang adalah kurangnya referensi cerita rakyat dalam bentuk *motion comic* dan juga cerita *motion comic* yang akan dinilai berdasarkan bagaimana cara pesan akan ditangkap bagi *target audience*. Penyampaian cerita pada *motion comic* juga berpusat pada cerita folklor Suwidak Loro, sehingga penulisan cerita juga harus hati-hati walaupun cerita sudah dimodifikasi sedikit agar cocok dengan *target audience*.

Penulis mengharapkan pesan dari *motion comic* 2D Suwidak Loro dapat diterima dan dijangkau oleh banyak orang, baik dalam cerita, *artstyle*, hingga *dubbing* nya, sehingga *motion comic* bisa menginspirasi anak muda. Penulis juga berharap, khususnya kontribusi *motion comic* ini dalam bidang DKV bisa menjadi referensi yang tepat sehingga kedepannya dapat tercipta *motion comic* dengan pemecahan masalah yang jauh lebih baik dan bisa disempurnakan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Bonneff, Marccel. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

Booker, M. Keith. 2014. *Comics through Time: A History of Icons, Idols, and Ideas, Vol.1*. America. ABCCLIO,LLC.

Brunvad, Jan Harold. 1984. *Folklore/Folklife*. USA: The American Folklore Society.

Danandjaja, James. 1984. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, dongeng, dan Lain-Lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.

Maharsi, Indira. 2016. *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta

McCloud, Scott. 2002. *UNDERSTANDING Comics : Memahami Komik* . Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

Jurnal

Fakihuddin, Lalu (2015) “*Eksistensi Masalah Supranatural Dalam Folklor Lisan Sasak: Suatu Kajian Tematis Terhadap Cerita Rakyat Sasak yang telah Didokumentasikan*”. Jurnal Mabasan Vol.9 No. 2, Juli-Desember 2015. NTB.

John Thoms, William (1846) “*Folk-Lore*”. California Folklore Quarterly Journal Vol. 5, No. 4 (Oct., 1946)

TribunNews. 2018. “*KPAI: Sepanjang 2018, Kasus “Cyberbully” Meningkat*”. <https://www.tribunnews.com/nasional/2018/12/27/kpai-sepanjang-2018-kasus-cyberbully-meningkat>. Diakses pada 25 Januari 2020 pukul 08.12

WIB.

Website

KPAI: Sepanjang 2018, Kasus “Cyberbully” Meningkat

<https://www.tribunnews.com/nasional/2018/12/27/kpai-sepanjang-2018-kasus-cyberbully-meningkat>. (Diakses pada 25 Januari 2020 pukul 08.12 WIB.)

Pengertian Cyberbullying

<https://mycyberbullying.wordpress.com/2014/05/25/pengertian-cyberbullying/>. (Diakses pada 25 Januari 2020 pukul 13.42 WIB.)

Mengapa Kita Sering Melakukan Body Shaming

<https://pijarpsikologi.org/mengapa-kita-sering-melakukan-body-shaming/>. (Diakses pada 26 Januari 2020 pukul 21.00 WIB.)

Memahami Lebih Dalam Pengertian Animasi 3D

<https://idseducation.com/articles/memahami-lebih-dalam-pengertian-animasi-3d/>. (Diakses pada 28 Januari 2020 pukul 17.25 WIB.)

Motion Comic

https://en.wikipedia.org/wiki/Motion_comic (Diakses pada 24 Februari 2020 pukul 17.00 WIB.)