

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Perancangan *motion comic* Cindelaras yang dirancang dalam bentuk 2D ilustrasi ini dirancang untuk menunjukkan ke *target audience* khususnya generasi stroberi tentang pesan moral, dan sebagai penyemangat seputar degradasi mental pada remaja Indonesia, yang dikemas dalam cerita rakyat. Perancangan *motion comic* ini sudah melewati beberapa pertimbangan dan modifikasi seperti melakukan adaptasi cerita agar pesan lebih tepat, sehingga dapat diterima untuk remaja. Pembuatan *motion comic* Cindelaras juga tidak lepas dari unsur-unsur lokal dan penggunaan bahasa baku agar lebih mudah dipahami, dan *artstyle* berdasarkan *mobile game* AFK ARENA yang memiliki 10 Juta *download* sehingga berpotensi untuk diterima remaja. *Motion comic* 2D dalam bentuk cerita rakyat juga merupakan media yang unik, terutama untuk cerita rakyat seperti Cindelaras dan Ayam Ajaib yang belum pernah diangkat dalam *motion comic*, sehingga terciptalah *motion comic* ini.

Dalam pengerjaan ini, mulai dari tahap pengumpulan data, menyusun cerita, *script*, sketsa & ilustrasi, *layout*, *animating*, *editing*, dan *dubbing*, bisa diterima bahwa cerita rakyat Cindelaras dan Ayam Ajaib berpotensi menjadi bahan edukasi, yakni memadukan konten hiburan, karya seni, dan penyampaian pesan moral untuk remaja, maupun orang dewasa, sehingga sangat disayangkan jika cerita Cindelaras dan Ayam Ajaib tidak diangkat dalam suatu media, seperti *motion comic* yang bisa diakses oleh banyak orang secara digital.

Adapun kendala penulis dalam merancang *Motion Comic* Cindelaras dan Ayam Ajaib, seperti wawasan yang mahir untuk mempresentasikan cerita, dan materi yang dirasa sulit untuk disampaikan karena berusaha memastikan *motion comic* ini sesuai dengan naskah asli cerita, dan sekaligus mencoba mengadaptasi antara dua media agar bisa menarik perhatian *target audience* dengan pendekatan modern. Serta tekanan ekspektasi yang dikhawatirkan akan mengecewakan *target*

audience. Kendala lainnya adalah karya yang mungkin kurang maksimal mengingat perancangan ini dilaksanakan tanpa kemampuan fasih dalam animasi, dan juga karena *motion comic* ini menggunakan 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. Lalu durasi video yang cukup pendek, berkisar hampir 9 menit. Perancangan *motion comic* Cindelas dan Ayam Ajaib yang diadaptasi dalam bentuk 2D *motion comic*, dengan beberapa media pendukung yang mampu mengungkit karya diharapkan mampu menanamkan nilai moral dan menyemangati generasi stroberi, agar menghindari perilaku kekerasan dan tetap berjuang pantang menyerah. Terakhir diharapkan perancangan ini mampu menginspirasi banyak orang sehingga tujuan dari *motion comic* dapat tercapai.

B. Saran

Dalam perancangan ini, penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan dalam *motion comic* Cindelas dan Ayam Ajaib yang dirancang. Seperti kurangnya referensi cerita rakyat Cindelas yang asli dari asalnya, dan juga animasi terbatas pada karya yang masih kurang mencapai standar *motion comic*. Lalu penyampaian cerita pada *motion comic* juga berdasarkan pada cerita rakyat Cindelas dan Ayam Ajaib yang tidak memiliki kejelasan asal usul selain tempat asalnya, sehingga penulisan cerita juga harus berhati-hati agar tidak terlalu merubah apa inti dari sebuah cerita yang sudah melewati berbagai versi.

Penulis mengharapkan pesan dari *motion comic* Cindelas ini dapat diterima dan menjangkau banyak orang, meskipun berfokus pada demografis spesifik yaitu generasi stroberi, yang mungkin tidak merepresentasi pengalaman seluruh remaja Indonesia. Oleh karena itu penulis menyarankan untuk penelitian lebih lanjut mengenai dampak media bercerita pada remaja dengan narasi budaya. Dan juga dengan menjelajahi efek jangka panjang dari *motion comic* yang membahas kesehatan mental dan daya juang mampu menyediakan *insight* baru kepada pendidik dan

lembaga, sehingga kedepannya dapat tercipta *motion comic* dengan pemecahan masalah yang jauh lebih baik dan bisa disempurnakan.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Bajraghosa, T. 2020. *Onomatope Komik Indonesia*. Bantul: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Boneff, Marcel. 1998. *Komik Indonesia*, Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Damono, Sapardi Djoko. 2018. *Alih Wahana*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hutomo, Suripan Sadi. 1991. *Mutiara yang Terlupakan: Pengantar Studi Sastra Lisan*. Surabaya: Himpunan Sarjana Kesusastraan Indonesia (HISKI) Komisariat Jawa Timur.
- Hutcheon, Linda. 2006. *A Theory Of Adaptation*. New York: Routledge.
- Maharsi, Indiria. 2014. *Komik: Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- McCloud, Scott. 1993. *Memahami Komik*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- McCloud, Scott. 2001. *Understanding Comics*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).

Internet

- Dian, Rusti. 2023. *Generasi Stroberi, Si Kreatif yang Sering Dianggap Lembek Saat Menghadapi Tekanan*. Narasi. <https://narasi.tv/> . Diakses 18 April 2023.
- Luhulima, D. A., Degeng, I. N. S., & Ulfa, S. 2016. *Pembelajaran Berbasis Video Untuk Anak Generasi Z*. Prosiding Inovasi Pendidikan Di Era Big Data Dan Aspek Psikologinya, 85–92. Jakarta: Universitas Mercubuana.

- Nilamsari, Nilanur. 2023. *Menyoroti Kasus Anak Pejabat Pajak Terlibat Aksi Penganiayaan, Degradasi Mental Akut Generasi Strawberry*. Insiden24. <https://www.insiden24.com/> . Diakses 24 april 2023.
- Prihatina, Ratih. 2022. *Generasi Strawberry, Generasi Kreatif Nan Rapuh dan Peran Mereka Di Dunia Kerja Saat Ini*. Kementrian Keuangan Republik Indonesia. www.djkn.kemenkeu.go.id . Diakses 12 Januari 2023.
- Siregar, M., Meilani, S.M., & Purwanto, A.2021. Pengenalan Ecoliteracy pada Anak Usia Dini melalui Metode Bercerita. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 719-728. Jakarta : Universitas Negeri Jakarta.
- Smith, Craig (2015) *Motion comics: the emergence of a hybrid medium*. *Writing Visual Culture*, 7. ISSN 2049-7180. Diakses Juni 2024 .
- Tucker, Hardie James. 2019. *Exploring The Panel: Producing a Feature Length, Horror-themed Motion Comic Based on a Comic and Screenplay*. University of newcastle, pp.1-222.

