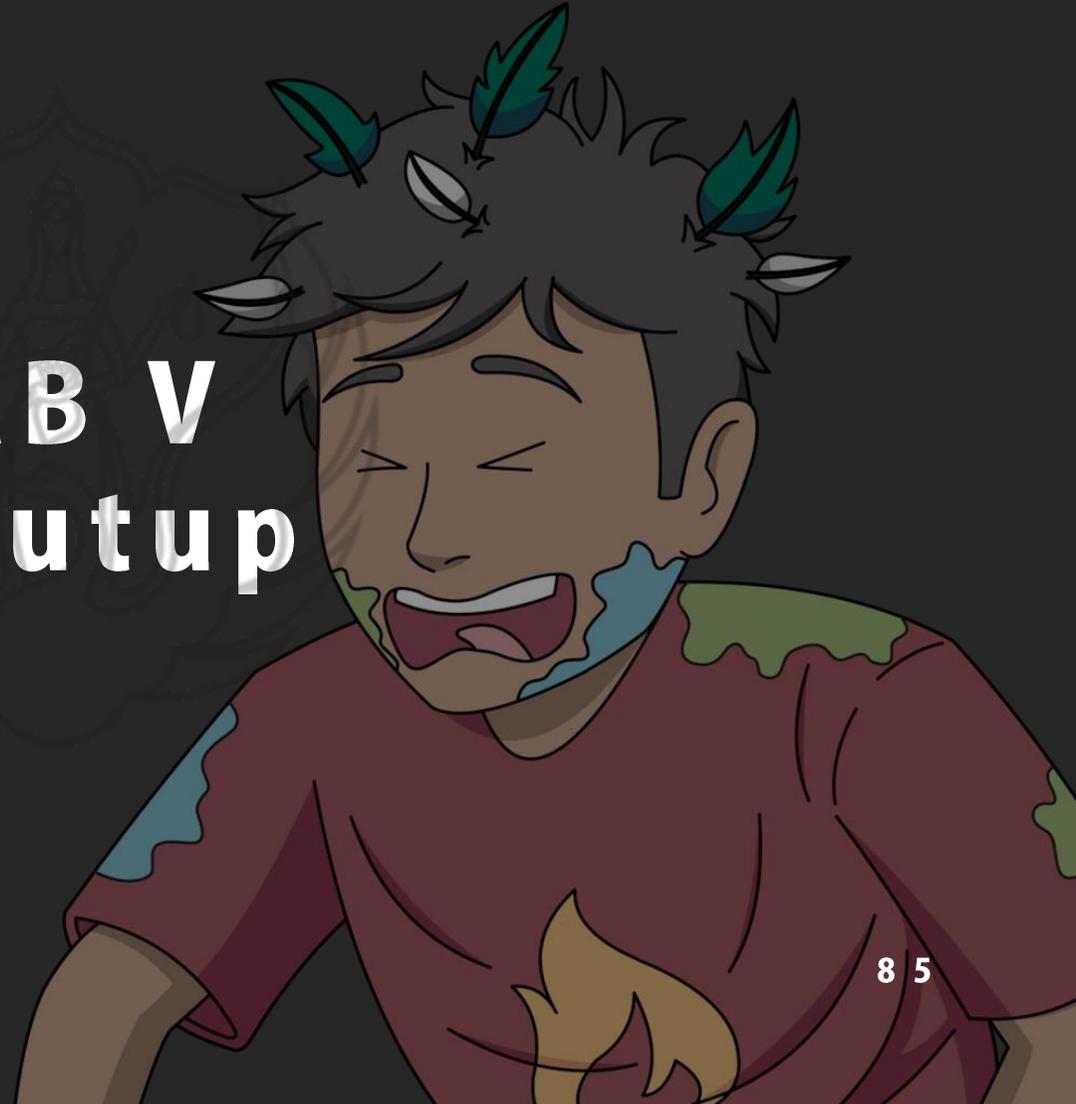


BAB V

Penutup





1. Kesimpulan

Film edukasi berupa animasi yang mengangkat tentang *unggah-ungguh* masih sangat jarang sekali terlebih dengan menggunakan komedi *slapstick* pada penceritaannya. Padahal jika melihat penelitian sebelumnya tentang animasi sebagai media edukasi sudah banyak digunakan dan lumayan efektif karena minat masyarakat dari berbagai kalangan terhadap animasi cukup tinggi. Oleh karena itu film edukasi animasi “*Unggah-Ungguh*” ini dibuat sebagai karya Tugas Akhir untuk menjadi media edukasi yang dapat mengkampanyekan nilai *unggah-ungguh* yang mulai bergeser di kalangan remaja, dengan menggunakan gaya komedi *slapstick* pada penceritaannya berharap target *audience* mendapatkan hiburan yang edukatif. Dengan menggunakan metode penciptaan Graham Wallas, yaitu mulai dari tahap persiapan dengan meninjau dan mencari fakta pada studi kasus yang terjadi di lapangan, lalu dilanjutkan pada tahap inkubasi dengan menelaah sumber literasi hingga selanjutnya menghasilkan konsep penceritaan berupa premis, logline dan sinopsis, lalu selanjutnya iluminasi yang mana sudah menghasilkan skenario dan konsep desain karakter dan yang terakhir yaitu verifikasi dengan diwujudkan dalam bentuk

animatic storyboard yang selanjutnya dievaluasi apakah penempatan dan penggunaan komedi *slapstick* pada plot cerita sudah sesuai dengan target *audience* atau belum.

Penyusunan dan pembuatan karya Tugas Akhir ini menggunakan dua landasan teori, pertama yaitu komedi *slapstick* dari buku *Comedy Slapstick and Comic Performance: Comic and Pain* oleh Louise Peacock, karena isi buku yang cukup lengkap mengulas tentang komedi *slapstick* dari pengertian, asal mula, unsur, teknik dan dinamikanya. Kedua 12 Prinsip Animasi diambil dari buku “*The Illusion of Life Disney Animation*” yang pertama kali diperkenalkan oleh animator dari *Walt Disney Studios*, yaitu Frank Thomas dan Ollie Johnston. Metode Graham Wallas cukup efektif dikarenakan dapat terstruktur dengan baik mulai dari tahap meninjau fakta lapangan sehingga tau permasalahan yang sebenarnya terjadi hingga tahap evaluasi. Namun karena film ini dipublikasikan secara terbatas hanya kepada beberapa *audience*, sehingga baru sedikit mendapatkan *insigh*. Tetapi beberapa *audience* yang sudah menonton, mereka rata-rata paham dengan maksud yang ingin disampaikan dan komedinyapun dapat diterima dengan baik.

2. Saran

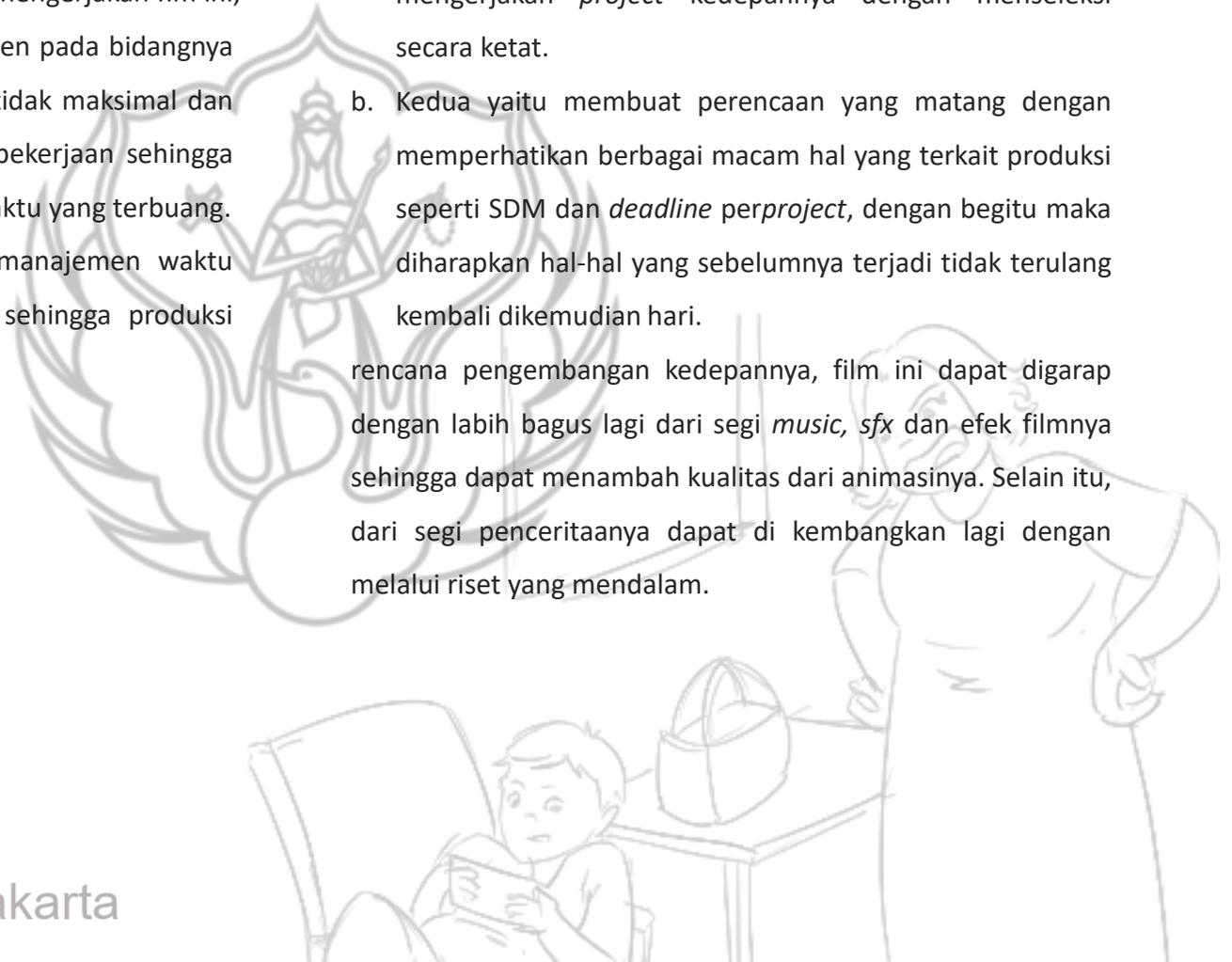
dalam proses produksi film edukasi animasi “Unggah-Ungguh” tak lepas dari berbagai kendala yang begitu terasa yaitu seperti :

- a. SDM yang sebelum-sebelumnya ikut mengerjakan film ini, beberapa SDM dirasa kurang kompeten pada bidangnya sehingga pekerjaan yang dikerjakan tidak maksimal dan harus banyak mengulang dari awal pekerjaan sehingga tidak efektif dan memakan banyak waktu yang terbuang.
- b. Kendala selanjutnya adalah pada manajemen waktu produksi yang tidak begitu efektif sehingga produksi sempat molor.

Maka untuk mengantisipasi hal tersebut terulang kembali, hal yang dapat dilakukan yaitu :

- a. Pertama memahami terlebih dahulu SDM yang akan ikut mengerjakan *project* kedepannya dengan menseleksi secara ketat.
- b. Kedua yaitu membuat perencanaan yang matang dengan memperhatikan berbagai macam hal yang terkait produksi seperti SDM dan *deadline perproject*, dengan begitu maka diharapkan hal-hal yang sebelumnya terjadi tidak terulang kembali dikemudian hari.

rencana pengembangan kedepannya, film ini dapat digarap dengan lebih bagus lagi dari segi *music*, *sfx* dan efek filmnya sehingga dapat menambah kualitas dari animasinya. Selain itu, dari segi penceritaannya dapat di kembangkan lagi dengan melalui riset yang mendalam.



Kepustakaan

- Anggraini Lia, Fitriyani, Firanty, A., Dila, Y., & Aeni Ani. (2022). *PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA EDUKASI ADAB BERSOSIAL MEDIA PADA KELAS IV SEKOLAH DASAR Lia Nur Anggraini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Fitriyani Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Firanty Hafidzah Alqirany Unive.* 6(4), 1266–1279.
<https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1102>
- Fassa, N., Aryani, D. I., & Wianto, E. (2023). *Perancangan Animasi sebagai Media Edukasi Kesadaran Masyarakat terhadap Kasus Penipuan File APK.* 03(02), 204–221.
- Lafiyaningtyas, I. (2016). Pergeseran unggah-ungguh dalam keluarga Jawa di desa Cemangah Lor, kecamatan Ungaran Barat kabupaten Semarang. *Skripsi*, 4–5. <http://lib.unnes.ac.id/29067/>
- Nida, K. (2020). PERGESERAN NILAI UNGGAH-UNGGUH OLEH GENERASI MUDA DALAM MASYARAKAT JAWA (Studi Kasus Masyarakat Desa Getassrabi Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus). *Sosial Budaya*, 17(1), 46.
<https://doi.org/10.24014/sb.v17i1.9694>
- Peacock, L. (2014). *Slapstick and Comic Performance: Comedy and Pain*. Palgrave Macmillan UK.
<https://doi.org/10.1057/9781137438973>
- Sambudi, I. (2019). *Duduk Perkara Video Murid Dorong Guru di SMKN 3 Yogyakarta*. Tirto.Id. <https://tirto.id/duduk-perkara-video-murid-dorong-guru-di-smkn-3-yogyakarta-dhVE>
- Santoso, H. (2015). Upaya Meningkatkan Minat dan Budaya Membaca Buku Melalui Iklan Layanan Masyarakat. *Pustakawan Madya*, 1, 1–19.
- Tyas, A. K. (2022). Survei minat remaja terhadap jenis film. *ResearchGate*, May.
- Wallas, G. (1926). *Wallas, G. (1926). The art of thought.*
- Yasmin, P. (2023). *Viral Ayah Menangis usai Dibentak Anak karena Telat Datang Wisuda*. Inews.
<https://www.inews.id/news/nasional/viral-ayah-menangis-usai-dibentak-anak-karena-telat-datang-wisuda/all>