

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perkembangan anak usia dini sangat dipengaruhi oleh pengalaman pribadi, penampilan, perilaku individu, dan nilai-nilai budaya di lingkungannya. Kurangnya media pembelajaran, hiburan dan tontonan yang dapat membantu mengarahkan anak untuk berperilaku sesuai norma dan budaya lokal menjadi salah satu masalah tersendiri. Berdasarkan data verbal yang diperoleh, orang tua dan masyarakat pada umumnya kurang memperhatikan hal tersebut, karena sudah menganggap hal yang biasa dengan membiarkan anak memilih hiburan dan tontonan mereka sendiri. Secara tidak langsung banyak orang tua yang tidak mempertimbangkan dampak negatif dari hiburan dan tontonan tersebut untuk tumbuh kembang anak kedepannya. Memberi hiburan kepada anak dengan cara mendongeng cerita rakyat khususnya dengan media animasi “Situ Bagendit” dapat membantu menumbuhkan daya imajinasi, memperbanyak pembendaharaan kata, serta secara tidak langsung dijadikan contoh untuk pembelajaran sosio-emosional dan moral sesuai norma-norma budaya lokal.

Cerita rakyat Situ Bagendit sangat banyak versinya, namun penulis memilih meringkas dan memodifikasi hasil cetakan CV. Pionir Jaya Bandung, karena cerita yang terdapat pada buku tersebut lebih lengkap dan memiliki alur yang jelas, sehingga animasi Situ Bagendit dapat lebih dinikmati. Perancangan animasi Situ Bagendit menggunakan teori pembelajaran sebagai landasan, karena sejalan dengan data verbal yang didapat dalam kuisioner. Data verbal dari kuisioner sangat berpengaruh besar dalam perancangan animasi cerita rakyat Situ Bagendit, karena berdasarkan narasumber guru di beberapa sekolah TK dan 100 orang tua siswa, cara menyampaikan pesan yang efektif terhadap anak usia dini adalah dengan menggunakan bahasa berkarakter yang diulang-ulang secara terus menerus sampai pada akhirnya anak menjadi terbiasa dan meniru. Bahasa

berkarakter adalah bahasa yang diucapkan dengan nada membujuk, mudah dimengerti anak, dan sopan. Contoh bahasa berkarakter yang diaplikasikan dalam animasi Situ Bagendit ini adalah “sini nak, sayang, bantu emak mencari siput. Sini sayang”. Pemilihan jenis animasi motion dengan teknik *tweening* dan *inbetweens* sangat membantu untuk menghindari pemberian pola-pola baku berlebih, sehingga anak tetap bisa mengembangkan daya imajinasinya. Dengan pemakaian teknik *tweening* dan *inbetweens*, proses produksi animasi Situ Bagendit relatif lebih cepat pengerjaannya. Proses *composing* dan *rendering* animasi cerita rakyat Situ Bagendit ini dikerjakan dengan bantuan software Adobe After Effect dan Adobe Premiere. Dalam proses sinkronisasi antara audio dan visual, bantuan timing dari storyboard sangat membantu, sehingga mempercepat produksi.

Perancangan bentuk visual setiap tokoh dalam animasi Situ Bagendit ini relatif cepat pengerjaannya karena banyaknya referensi karakter yang tersedia dalam berbagai literatur dan di halaman web Pinterest. Pemilihan bentuk tokoh merujuk terhadap masing-masing sifat, contohnya Kakek Pengembara digambarkan dengan kulit lebih terang, rambut putih, mata terpejam, dan menutupi sebagian muka karena memiliki sifat bijak, baik hati, dan misterius. Dalam proses pengerjaan *background*, waktu yang dibutuhkan cukup lama, karena bentuknya yang agak rumit. Bentuk properti dan bangunan pada animasi ini masih memerlukan studi yang lebih jauh. Karena kurangnya data visual rumah tradisional sunda pada jaman dahulu, penulis lebih memfokuskan kepada audience tentang nilai moral, sikap baik, sikap buruk, bentuk visual pakaian tradisional sunda seperti kebaya, kebat batik, dan baju pangsi beserta aksesorisnya. Untuk mendukung hal-hal tersebut, dibuatlah media pendukung berupa T-Shirt, kartu permainan karoseri yang berisi tentang sifat-sifat setiap tokoh, sticker dan tempat pensil bergambar tokoh-tokoh dalam animasi. Pemilihan audio track juga membutuhkan ketelitian agar lebih membangun suasana dalam setiap adegan yang berbeda-beda.

B. Saran

Perancangan animasi cerita rakyat “Situ Bagendit” sebagai media pembelajaran karakter untuk anak usia dini masih banyak memiliki kekurangan dan jauh dari sempurna. Penulis memberikan beberapa saran bagi para orang tua untuk mengawasi dan membatasi hiburan yang memuat budaya luar, karena anak usia dini cenderung meniru segala sesuatu disekitarnya. Perbanyak mendongeng cerita rakyat untuk anak, karena disamping melestarikan budaya juga merupakan alternatif hiburan serta pembelajaran seperti animasi Situ Bagendit ini.

Untuk perancangan animasi dengan tema serupa agar lebih baik, disarankan untuk memperbanyak sumber referensi, terutama data visual mengenai peradaban dan suasana masyarakat pada jaman dahulu. Setiap elemen desain yang dibuat sebaiknya memiliki makna berdasarkan data atau teori yang bisa dipertanggungjawabkan. Perancangan animasi Situ Bagendit juga bisa menggunakan tehnik berbeda, yaitu *union skinning* dengan jenis animasi *cell animation* atau *cut-out animation* karena gerakan yang dihasilkan akan lebih natural namun membutuhkan waktu produksi lebih lama dan rumit. Dengan animasi tersebut, jenis multimedia bisa dikembangkan menjadi multimedia interaktif seperti menambahkan quiz. Sedangkan untuk jangka panjang, pembuatan media pendukung berupa buku cerita sangat cocok sebagai *reminder*.

Pembuatan animasi melalui beberapa tahap yang panjang, mulai dari pra-produksi sampai pasca-produksi. Disarankan untuk perancangan animasi, agar membentuk suatu tim yang terdiri dari beberapa orang spesialis untuk proses pengerjaan lebih cepat dengan hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Bambang Gunawan, Bambi. 2009. *Nganimasi Bersama Mas Be!*, Yogyakarta: Elex Media Komputindo
- Binanto, Iwan. 2008. *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta : Andy Publisher
- Byrne, Mark T. 1999. *The Art of Layout and Storyboarding*, Ireland: Leixlip, Co.
- Chong, Andrew. 2008. *Digital Animation*, United Kingdom: AVA Publishing SA.
- Darmawan, Deni. 2009. *Inovasi Pendidikan*, Malang: Pustaka Hidayah
- Fabry, Gleen. 2005. *Anatomy for Fantasy Artist*, Newyork: Barror's Educational Series Inc.
- Hamm, Jack. 1972. *Drawing Scenery: Landscape and Seascape*, Canada: General Publishing Co. Limited
- Hart Christoper. 2004. *Drawing Cutting Edge Anatomy, Reference Guide for Comic Book Artists*, Newyork: Watson-Guption Publications.
- Harold, Whitaker., Halas, John. 2006. *Timing for Animation*, USA: Focal Press Elsevier
- Hasan, Maimunah. 2009. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, Yogyakarta: DIVA Press
- Izzaty, Rita Eka, et al. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press
- Loomis, Andrew. 1947. *Creative Illustration*, Newyork: The Viking Press
- Papalia, Diane E. et al. 2008. *Human Development*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Rustandie, A.M., Suryaatmaja, Endang. 1991. *Situ Bagendit*, Bandung: CV. Pionir Jaya Bandung

- Tiner, Ron. 2001. *Figure Drawing Without A Model*, United Kingdom: David & Charles
- White, Tony. 2009. *How To Make Animated Films*, USA: Focal Press Elsevier
- Wright, Jean Ann. 2005. *Animation Writing and development*, USA: Focal Press Elsevier
- Yusuf, Syamsu. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya

B. Pertautan

- Aion Concept Art*. [Online]. Tersedia: <https://creativeuncut.com/aion>. [1 Juli 2014]
- Animasi Claymation Shaun the Sheep*. [Online]. Tersedia: <https://wallaceandgromit.wikia.com>. [1 Juli 2014]
- Cara Mengatasi Ketika Si Kecil Suka Meniru*. [Online]. Tersedia: <http://tipsanak.com/316/cara-mengatasi-ketika-si-kecil-suka-meniru/> [17 Maret 2014]
- Cell Animation Spongebob*. [Online]. Tersedia: fanpop.com/images/photos/31300000/Spongebob-Squerepans dan. [1 Juli 2014]
- Contoh Animasi Cut-Out "The Carpenter and the Winter"*. [Online]. Tersedia: <https://michaeleyecheck.livejournal.com>. [1 Juli 2014]
- Character Design*. [Online]. Tersedia: <https://pinterest.com/explore/character-design>. [25 April 2015]
- Contoh Key frame dan Inbetween*. [Online]. Tersedia: http://all-about-multimedia.blogspot.com/2012_07_01_archive.html. [2 Juli 2014]
- Contoh Stop Motion*. [Online]. Tersedia: <https://vimeo.com/41346679>. [1 Juli 2014]
- Contoh Motion Graphic Opening Guild Wars 2*. [Online]. Tersedia: <https://youtube.com/guildwars2motiongraphic>. [1 Juli 2014]
- Contoh Teknik Rotoscooping*. [Online]. Tersedia: <https://benjaminbernarddigital.com>. [1 Juli 2014]

Elemen Air. [Online]. Tersedia: [https:// wallpaperswide.com](https://wallpaperswide.com). [25 Oktober 2015]

Flinstone. [Online]. Tersedia: <https://cartoonhdwallpapers.com>. [1 Juli 2014]

How to Train Your Dragon by Nico Marlet. [Online]. Tersedia: [https:// www.cartoonbrew.com](https://www.cartoonbrew.com). [25 April 2015]

How to Train Your Dragon. [Online]. Tersedia: <https://fansshare.com>. [1 Juli 2015]

How To Train Your Dragon [Online]. Tersedia: <https://www.pinterest.com/pin/283515739015636276/>. [25 April 2015]

How To Train Your Dragon [Online]. Tersedia: <https://www.pinterest.com/pin/401172279277308930/>. [25 April 2015]

How To Train Your Dragon [Online]. Tersedia: <https://www.pinterest.com/pin/457045062158679739/>. [25 April 2015]

Huruf Sunda Kuna. [Online]. Tersedia: [https:// blogbarengkita.blogspot.com](https://blogbarengkita.blogspot.com). [25 April 2015]

Jenis Totopong. [Online]. Tersedia: <https://nuansajabaronline.blogspot.com>. [30 April 2015]

Kebaya Sunda. [Online]. Tersedia: <https://archive.kaskus.co.id>. [30 April 2015]

Kebaya Sunda. [Online]. Tersedia: [http:// fitinline.com](http://fitinline.com). [30 April 2015]

Kebaya Sunda dan Baju Pangsi. [Online]. Tersedia: <https://kotabogor.go.id>. [30 April 2015]

Masya and the bear. [Online]. Tersedia: <https://www.pinterest.com/pin/559713059911919435/> [25 April 2015]

Mengapa Anak Berperilaku buruk. [Online]. Tersedia: <http://berandapsikologi.blogspot.com/2012/04/mengapa-anak-berperilaku-buruk.html?m=1> [17 Maret 2014]

Monster inc concept. [Online]. Tersedia: <https://www.pinterest.com/pin/449093394067305952/>. [1 Juli 2014]

- Pengertian Edutainment.* [Online]. Tersedia: <http://www.scribd.com/doc/94632780/Pengertian-Edutainment> [26 Februari, pukul 22.00]
- Onion Skin.* [Online]. Tersedia: <https://docs.toonboom.com>. [1 Juli 2014]
- Persawahan dan Kebun Pisang.* [Online]. Tersedia: <https://discouverfriere.com>. [25 April 2015]
- Persawahan dan Kebun Pisang.* [Online]. Tersedia: <https://www.uca.org.au>. [25 April 2015]
- Persawahan dan Kebun Pisang.* [Online]. Tersedia: <https://wallpaperswide.com>. [25 April 2015]
- Petunjuk Penulisan Karya Tulis Ilmiah.* [Online]. Tersedia: <http://www.abasshare.blogspot.com> [20 April 2014]
- Rumah Adat Sunda.* [Online]. Tersedia: <https://anjjabar.go.id/rumah-tradisional>. [25 April 2015]
- Sejarah Seni Lukis.* [Online]. Tersedia: <http://www.abasshare.blogspot.com> [20 April 2014]
- Sistim Pendidikan TK.* [Online]. Tersedia: <http://www.rumahilmuindonesia.or.id>. [26 Februari 2014]
- Situ Bagendit.* [Online]. Tersedia: <https://ihsankusasi.files.wordpress.com>. [25 April 2015]
- Situ Bagendit.* [Online]. Tersedia: <https://kotagarutdotcom.blogspot.com>. [25 April 2015]
- Situ Bagendit.* [Online]. Tersedia: http://pariwisata.garutkab.go.id/index.php?mindex=daf_det_wisata&id_wisata=7. [14 November 2015]
- Situ Bagendit.* [Online]. Tersedia: http://pariwisata.garutkab.go.id/wisata/files/Situ%Bagendit_3. [14 November 2015]
- Situ Bagendit.* [Online]. Tersedia: http://pariwisata.garutkab.go.id/wisata/files/Situ%Bagendit_9. [14 November 2015]
- Situ Bagendit.* [Online]. Tersedia: <https://wisatawan.net>. [25 April 2015]

Tekken. [Online]. Tersedia: [https:// ncloud.blogspot.com](https://ncloud.blogspot.com) . [1Juli 2015]

Tehnik Morphin. [Online]. Tersedia: <https://ccrma.stanford.edu>. [1 Juli 2014]

Teknik Rotoscooping. [Online]. Tersedia: <https://jamieking2010.blogspot.com> . [1 Juli 2014]

Tehnik Tweening. [Online]. Tersedia : <https://rolliu.com>. [1 Juli 2014]

Topi Caping dan Boboko. [Online]. Tersedia: <https://prinxmas.jogjaplaza.com>. [30 April 2015]

C. Kuisisioner

Kuisisioner diperoleh dari orang tua murid dan guru di TK An-Nijam, TK. Mutmainah, dan TK. PGRI 2 Karangpawitan.



