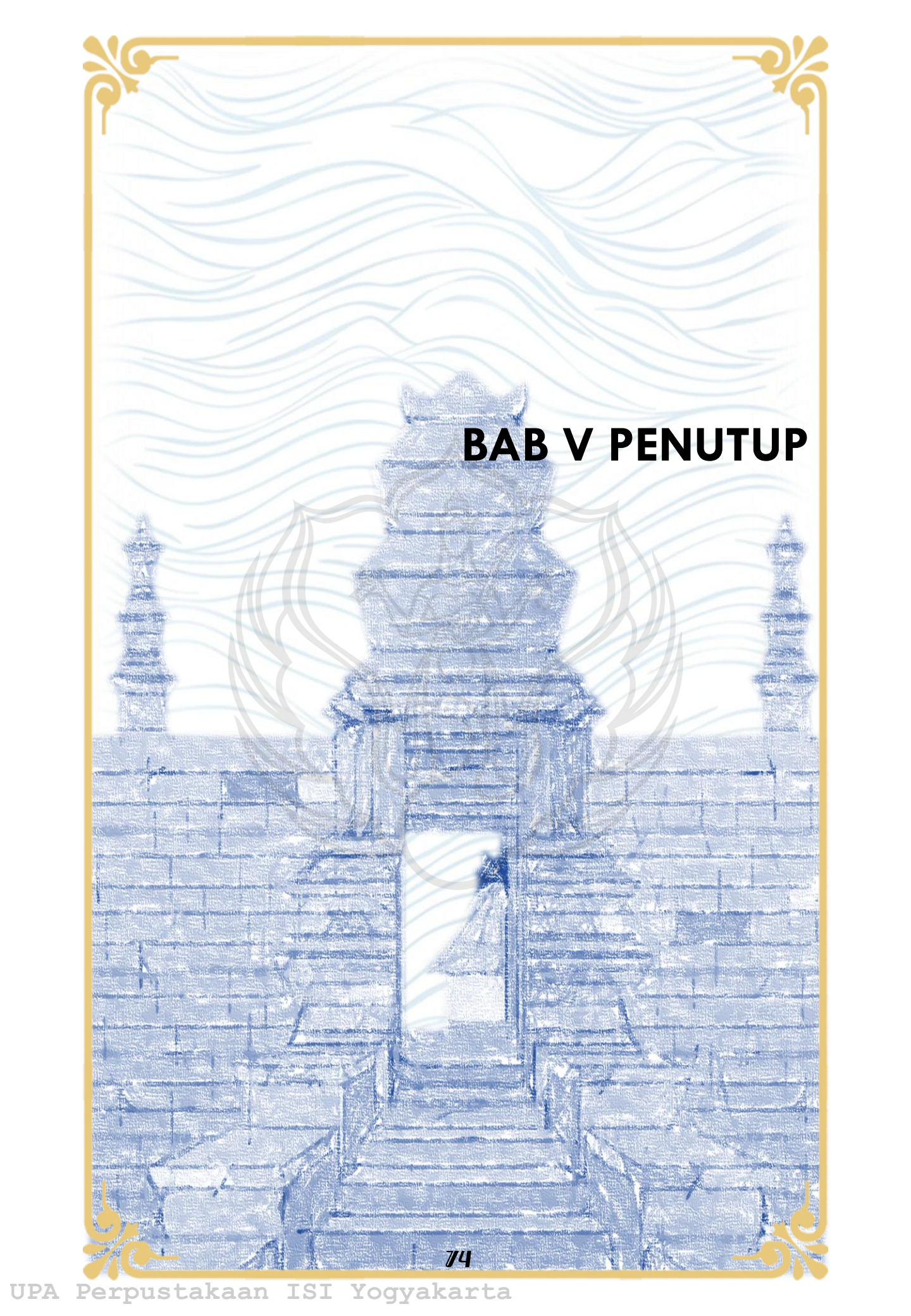




BAB V PENUTUP

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, film animasi 2D *Shinta & Ombak Selatan* dapat memvisualisasi unsur budaya Upacara Adat Labuhan secara efektif melalui pendekatan animasi berbasis riset, teori visual, dan proses artistik.

Penerapan metodologi *Research and Development (R&D)* model 4D mampu mendukung proses visualisasi budaya secara sistematis, mulai dari pendefinisian unsur budaya Labuhan, perancangan konsep visual, pengembangan aset dan animasi, hingga evaluasi efektivitas visual melalui respon audiens.

Visualisasi budaya tidak ditampilkan secara dokumentatif, melainkan ditransformasikan ke dalam bahasa visual animasi melalui desain karakter, latar, dan *background* yang mengacu pada landasan teori artistik, dan prinsip *appeal*. Hasil perwujudan karya menunjukkan bahwa animasi 2D dapat berfungsi tidak hanya sebagai media estetika, tetapi juga sebagai media representasi, edukasi, dan pelestarian budaya.

Film Animasi “*Shinta & Ombak Selatan*” sendiri diharapkan bisa menjadi sebuah media untuk menambah wawasan tentang kegiatan adat khususnya Labuhan dan bisa memberikan pesan moral serta nilai-nilai budaya yang berguna untuk audiens.

SARAN

Untuk pengembangan selanjutnya, visualisasi unsur budaya dapat diperdalam dengan detail ritual dan visualisasi budaya yang lebih luas seperti variasi aset sesaji labuhan dan simbol budaya seperti ornament-ornamen yang terkandung di dalamnya yang berkaitan dengan kegiatan adat Labuhan.

Selain memperdalam detail bisa juga dengan menambahkan referensi seperti :

- Perbanyak Referensi background dengan observasi.
- Perlu banyak referensi, trial & eror pada teknis pembuatan efek ombak.
- Perbanyak referensi pertanyaan pada tahap wawancara sehingga beberapa detail penting tidak terlupakan.

DAFTAR PUSTAKA

- "Upacara Labuhan." *Dinas Kebudayaan (Kundha Kabudayan) Daerah Istimewa Yogyakarta*, budaya.jogjaprovo.go.id/artikel/detail/317-upacara-labuhan. Accessed 27 Nov. 2025.
- Armianti, Rifas Dwi. Perancangan film pendek animasi 2d sebagai media pelestarian legenda Kebo Kicak di kabupaten Jombang. Diss. Universitas Negeri Malang, 2025.
- Lestari, Putu Ayu Riyanta, and I. Ketut Setiawan. "Adaptasi cerita rakyat Jayaprana dan Layonsari dalam bentuk animasi 2d." *Jurnal Nawala Visual* 1.2 (2019): 88-94.
- Dinas Kebudayaan Kota Yogyakarta. (n.d.). Retrieved from <https://kebudayaan.jogjakota.go.id/page/index/panembahan-senopati>
- View of Representation of Cultural Values in Local 2D Animation: An Exploratory Study on Student Works, ojs.cahayamandalika.com/index.php/armada/article/view/5369/3977. Accessed 21 Dec. 2025.
- Prasetya, Irwan Adhi, and Iwan Ramadhan. "Implementasi motion grafis video animasi 2D untuk pengenalan seni, budaya, dan kuliner khas di Provinsi Kalimantan Barat." *Academy of Education Journal* 15.1 (2024): 34-52.
- Kuspiyah, Hastuti Retno, et al. "Visualisasi Karakter Video Animasi 2D Legenda Pulau Kemaro." *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT* 6.3 (2021): 145-149.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2017). *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill Education.
- Block, B. (2001). *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media*.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The illusion of life: Disney animation*. New York, NY: Disney Editions.
- Blair, P. (1994). *Cartoon animation*. Laguna Hills, CA: Walter Foster Publishing.

BIODATA PENULIS



Danang Dwi Kurniawan

Mahasiswa ISI Yogyakarta yang masih belajar membuat animasi dan sedang mendalami ilustrasi dengan *artstyle* marvel. Berpengalaman mengikuti kegiatan magang di PT Educa Sisfomedia / Gamelab.id dan mengerjakan beberapa *projectnya*, selain program magang saya juga berpengalaman ikut serta dalam beberapa *project Short Film* sebagai *CleanUp* dan *Coloring Artist*.



danangdwikurniawan77@gmail.com



@22dartzz



Program Studi Sarjana Terapan Animasi
Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

