

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Cerita rakyat merupakan salah satu budaya yang sangat perlu dilestarikan, karena cerita rakyat sarat akan nilai-nilai moral dan kearifan lokal yang bisa menjadi salah satu sarana pembelajaran karakter anak dan mengajarkan nilai-nilai tentang kehidupan. Namun pesatnya perkembangan jaman dan beragamnya kesibukan yang dialami oleh para orang tua anak menjadikan cerita rakyat semakin lama semakin tergantikan peranannya. Sehingga banyak anak-anak yang tidak mengetahui cerita rakyat yang ada di Indonesia. Ketidaktahuan anak-anak tentang cerita rakyat ini menjadi salah satu faktor Indonesia mengalami kekurangan budaya ataupun bisa disebut krisis identitas. Sehingga kalangan anak muda atau generasi muda khususnya anak-anak semakin kehilangan karakternya dan menjadi tidak terarahkan dengan benar.

Oleh karena itu diperlukan adanya sebuah media yang cocok dengan anak-anak untuk mengangkat cerita rakyat, sehingga mampu menarik minat anak terhadap cerita rakyat serta mengembangkan karakter anak untuk diajarkan kembali makna dari pembelajaran karakter. Pembelajaran karakter itu sendiri ditujukan supaya anak menjadi generasi yang baik dan benar, sarat akan nilai moral, dan dapat menentukan bagaimana mereka bertumbuh kembang untuk memilih mana yang baik dan mana yang tidak. Media yang dirasa cocok dengan anak-anak dan disesuaikan dengan perkembangan jaman adalah *motion comic*. *Motion comic* merupakan media yang efektif untuk anak-anak karena menggabungkan unsure gerak, gambar, dan tulisan sehingga anak-anak pun akan lebih mudah menangkap pesan yang akan disampaikan dalam *motion comic* ini nantinya.

Komik cerita rakyat Jaka Kendil ini menggunakan gaya ilustrasi dan pewarnaan yang mengikuti gaya modern namun tanpa merubah cerita tradisionalnya, sehingga akan mampu menarik minat anak-anak terhadap

cerita rakyat dan tentunya pada pembelajaran karakter yang diselipkan pada *motion comic* ini. Dengan adanya perancangan *motion comic* cerita rakyat Jaka Kendil ini diharapkan mampu menumbuh-kembangkan karkter anak dengan baik dan serta membantu melestarikan kebudayaan lokal khususnya budaya lisan yaitu cerita rakyat melalui media *motion comic*.

Dalam perancangan *motion comic* cerita rakyat Jaka Kendil ini ada beberapa faktor yang mempengaruhi. Baik itu dari faktor pendukung dan faktor penghambat. Faktor penghambat yang paling utama dalam perncangan komik ini adalah dalam pencarian data. Kurangnya data literatur yang membahas tentang cerita rakyat Jaka Kendil, sehingga cerita hanya berpatok pada dua data saja, yang meliputi isi dari cerita rakyat Jaka Kendil itu sendiri.

B. Saran

Dalam perancangan media *motion comic* ini, penulis sangat perlu memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas mengenai media dan objek yang dirancang. Proses perancangan media *motion comic* dengan tema pembentukan karakter melaui cerita rakyat “Jaka Kendil” dilakukan dengan beberapa tahap. Proses analisis data permasalahan, pembatasan masalah dan perancangan, menyusun data media dan data objek, dan data lapangan merupakan bagian dari proses tahapan awal perancangan. Selanjutnya mempersiapkan bahan naskah yang menjadi isi *motion comic* hingga pembuatan *storyline dan storyboard* yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik anak.

Perancangan media *motion comic* cerita rakyat Jaka Kendil sebagai media pembelajaran pembentukan karakter belum terwujud dengan sempurna. Semoga perancangan ini dapat memberikan manfaat dan menambah pengetahuan dan wawasan dalam proses pembuatan karya *motion comic* selanjutnya. Adapun saran dari penulis untuk penggunaan *motion comic* kedepannya nanti, diantaranya yaitu:

1. Bagi Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Pengaplikasian motion comic dapat diterapkan dan dijadikan sebagai mata kuliah umum jurusan Disain Komunikasi Visual

2. Bagi Masyarakat

Motion comic ini dapat digunakan sebagai pengetahuan bagi masyarakat mengenai perkembangan dunia komik yang komunikatif yang sudah berkembang pesat dan dapat membantu proses pembelajaran pembentukan karakter anak tentang pengenalan nilai-nilai budi pekerti yang terkandung dalam setiap cerita rakyat-cerita rakya yang ada.

3. Bagi Mahasiswa Disain Komunikasi Visual

Mahasiswa dapat memanfaatkan perancangan motion comic ini sebagai referensi kepustakaan mengenai media pembelajaran alternatif yang inovatif dan lebih efektif.

4. Bagi Target Audience

Dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif, interaktif, dan inovatif tentang pembelajaran karakter anak, khususnya untuk umur 6 sampai 8 tahun.