

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 melauai 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.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Albertus, Dony Koesoema, *Pendidikan Karakter - Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*, Jakarta: Grasindo, 2007
- Albertus, Dony Koesoema., *Pendidik Karakter di Zaman Keblinger - Mengembangkan visi guru sebagai pelaku perubahan dan pendidikan Karakter*, Jakarta: Grasindo, 2010
- Bonneff, Marce.l, *Komik Indonesia*, Jakarta: KPG, 1998
- Danandjaja, James., *Foklor Indonesia*, Jakarta: Grafitipers, 1986
- Darmawan, Hikmat., *How To Make Comic – Menurut Para Master Komik Dunia*, Jakarta, Plotpoint Publishing, 2012
- Maharsi, Indiria., *Komik Kreatif Tanpa Batas*, Yogyakarta: Kata Buku, 2011
- McCloud, Scott., *Understanding Comics*, Jakarta: KPG, 2001
- Papalia, Diane E., *Human Development (Psikologi Perkembangan)*, Jakarta: Kencana, 2008
- S.Tary dan Retno W., *33 Cerita Rakyat Menakjubkan*, Bandung: DAR! Mizan, 2009
- Sawasono, Arief A., *Pengantar Film*, Yogyakarta
- Sihombing, Danton., *Tipografi Dalam Desain Grafis*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2001

B. Pertautan

- <http://www.jagoancomic.com/>. Diunduh pada 22 Desember 2014
- <http://id.scribd.com/doc/175734604/Perkembangan-Anak-Usia-6-8-Tahun#scribd>, diunduh pada 6 Januari 2015
- <http://pixels-portal.blogspot.com/2011/08/komik-dan-perkembangannya-di-dunia.html>, diunduh pada 15 November 2014

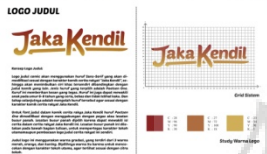
LAMPIRAN



**Perancangan Motion Comic
Cerita Rakyat "Jaka Kendil"
Sebagai Pembentukan Karakter Anak**

Perancangan motion comic cerita rakyat "Jaka Kendil" ini digunakan untuk memberikan edukasi guna meningkatkan kualitas moral yang lebih baik di dalam tumbuh kembang anak dalam pergaulan di keluarga, teman dan masyarakat serta merancang media belajar yang baru, yang inovatif dan artistik berupa motion comic tentang cerita rakyat "Jaka Kendil" yang dapat mengembangkan potensi dasar anak sehingga anak-anak memiliki kualitas moral yang lebih baik, diantaranya seperti : berhati baik, berpikiran baik, dan berperilaku baik.

Display Pameran



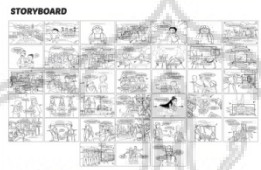
Logo Judul Cerita Rakyat Jaka Kendil



Karakter Tokoh



Media Sosial & Aplikasi



Storyboard

Screenshot



Panel Screenshot

Profil :



Agustinus Beni Proklamasi lahir di kota Daerah Istimewa Yogyakarta, pada tahun 1990. Menempuh pendidikan Desain Komunikasi Visual pada tahun 2009, di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia. Minat Utama dalam desain pada branding, logo, layout, vector, komik, advertisement dan photography. Keahlian yang dikuasai dan didalam antara lain yaitu Graphic Design, illustration, Manual Drawing, Comic/ Cartoon dan Photography.

Pengalaman Pameran:

- Pameran karya perancangan landmark & sign system PASTHY, kampus DKV ISI Yogyakarta, 2010
- Pameran karya perancangan desain poster ILM human trafficking, kampus DKV ISI Yogyakarta, 2012
- Pameran Disambar Desember, Galeri UPT ISI Yogyakarta, 2012
- Pameran karya DKV 3, Perancangan Makam Kerkhoff sebagai salah satu heritage kota Yogyakarta, kampus DKV ISI Yogyakarta, 2012
- Pameran karya DKV 4, DKV Bertindak, Kongkalikong : Andri Korupsi, Bentara Budaya, Yogyakarta, 2013
- Pameran karya DKV 5, Galeri Soetopo, ISI Yogyakarta, 2013

Thanks To :

Puji syukur penulis sampaikan kepada Tuhan YME karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Karya Desain serta Display Pameran ini.

Karya yang berjudul "Perancangan Motion Comic Cerita Rakyat Jaka Kendil Sebagai Pembentukan Karakter Anak" ini merupakan salah satu syarat guna mengakhiri studi Jenjang Sastra Satu (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya yang ditujukan kepada Allah SWT, kedua orang tua dan keluarga, Bapak M. Faizal Rochman, S.Sn., MT., Andi Haryanto, M.Sn., Bapak M Sholahuddin, S.Sn., MT., Bapak Drs. Hartono K. M.Sn., Staff pengajar dan karyawan Prodi DKV ISI Yogyakarta, Tabita Widiastuti, Iwan, Angga, Ega, Ronji, Ica, Danang, Uki, Agung, Nain, Meda, Yongki, Azi, Wisnu Iele, Bram, Adi, Panggih, Uza, Bagus, Bintang, Deka dan Tangguh, serta seluruh teman-teman DKV angkatan 2009, serta semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu persatu hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.



PAMERAN TUGAS AKHIR



**Perancangan Motion Comic
Cerita Rakyat "Jaka Kendil"
Sebagai Pembentukan Karakter Anak**

**26-28 Januari
2015**

Disain Komunikasi Visual
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

LOGO JUDUL

Jaka Kendil

Konsep Logo Judul:

Logo judul cerita akan menggunakan huruf Sans-serif yang akan di-modifikasi sesuai dengan karakter cerita rakyat "Jaka Kendil", sehingga akan menghasilkan ciri khas tersendiri yang diaplikasikan dengan judul cerita yang lain. Jenis huruf yang terpilih adalah Fontem One-Condensed ini memberikan kesan yang tegas. Huruf 'n' juga diganti menjadi anak pada umur 6-8 tahun yang ceria, bebas dan tidak terlihat kaku. Dan tidak ada bagian yang terlihat membulat agar sesuai dengan karakter cerita rakyat Jaka Kendil.

Untuk font judul dalam buku cerita rakyat Jaka Kendil huruf Fontem One-Condensed dengan menggunakan dengan angka dua karakter di bawah judul. Untuk huruf akan digantikan dengan angka di bawah cerita dalam cerita rakyat Jaka Kendil ini. Selain huruf panjang ini akan lebih mudah dibaca, untuk menggunakan karakter tidak menggunakan pembatasan logo judul cerita rakyat di sendiri.

Judul logo ini menggunakan warna gradasi, yang terdiri dari 3 warna merah, oranye, dan kuning. Digunakan warna ini karena untuk memunculkan dengan karakter tokoh utama, agar terlihat sesuai dengan cerita rakyat.



Crid Sistem



Study Warna Logo

KARAKTER

Jaka Kendil



Deskripsi: Jaka Kendil merupakan tokoh utama dalam cerita, ia adalah seorang anak yang terlihat diajak oleh salah teman-teman dan orang-orang di sekitarnya karena bentuk tubuhnya yang terganggu karena.

Ciri Bisk: Postur tubuh pendek, sekitar 100cm, berbadan gemuk, menggunakan kaus. Menggunakan selendang berwana putih, menggunakan rompi berwarna merah, warna kulit kuning terang.

Bifat: Seorang yang pemarah, tidak berakur pasif, baik hati, dan cinta teman.

Si Gundul



Deskripsi: Si Gundul merupakan tokoh pembantu pemenuhan cerita, ia adalah orang yang tinggal di kampung lain dan pindah menetap di kampung tempat Jaka Kendil tinggal.

Ciri Bisk: Berbadan kurus, tinggi 180cm, dan berbadan gemuk. Menggunakan rompi hitam, warna kulit terganggu dan berkulit putih.

Bifat: Seorang yang pemarah, kasar, dan tamak dalam bermain legang-legang dan memarah.

Ibu Jaka



Deskripsi: Ibu Jaka adalah seorang ibu yang gemuk dan memiliki rumah yang luas, dan memiliki 100 cm, warna kulit merah. Menggunakan dan biru sebagai pakaian dengan kulit berwarna merah.

Bifat: Baik hati, pemarah, dan pemarah semangat.

Putri Bungsu



Deskripsi: Putri Bungsu adalah putri cantik dari seorang raja yang mempunyai tiga orang anak, hidup di istana dan sangat terhormat. Dia adalah seorang gadis dari keluarga yang kaya.

Ciri Bisk: Berbadan tinggi, langsing, cantik. Tinggi badan 150cm, menggunakan kaus berwarna kuning terang, pakaian menggunakan kaus putih 3 strand, menggunakan postur ke-10 dan menggunakan mahkota kerajaan untuk putri-putri.

Bifat: Baik hati, pemarah, dan pemarah.

Kaibria



Deskripsi: Kaibria adalah pembantu majar dari Jaka Kendil. Berbadan tinggi yang pemarah dan pemarah di rumah dan putri bungsu. Seorang yang baik dalam memarah.

Ciri Bisk: Tinggi, dan orang yang pendek. Tinggi badan 150cm. Menggunakan kaus berwarna hitam, menggunakan kaus merah berwarna merah, warna kulit kuning terang. Baju legang-legang Jaka Kendil yang pendek dan pendek.

Bifat: Seorang yang pemarah, tidak berakur pasif, baik hati, dan cinta teman.

SKALA



MEDIA SOSIAL & APLIKASI

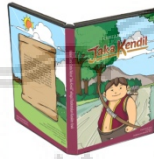
Facebook Page



Twitter Page



Aplikasi Smpul dan CD



STORYBOARD

