

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dalam proses pengumpulan data dari berbagai sumber, ditemui kesimpulan bahwa memang saat ini sebagian besar generasi muda di Indonesia lebih tertarik pada budaya asing yang masuk ke Indonesia dibandingkan wayang yang merupakan budaya asli yang dimiliki Indonesia. Banyak faktor yang menyebabkan hal ini terjadi, mulai dari fenomena sekularisasi yang terjadi di seluruh dunia, dan juga memang kurangnya informasi dan komunikasi tentang wayang kepada masyarakat awam.

Di tengah perkembangan jaman yang sangat pesat ini dan dengan kondisi minat generasi muda terhadap wayang yang rendah, terlebih lagi dengan adanya hiburan-hiburan lain yang dapat diakses dengan mudah dan cepat, maka diperlukan media yang dapat memperkenalkan wayang dengan cara yang lebih efisien dan digemari generasi muda saat ini. Salah satu cara yaitu dengan media animasi 3D.

Perancangan animasi 3D ini bertujuan untuk menjadi media yang dapat menjadi jembatan untuk memperkenalkan karakter wayang kulit koleksi Museum Wayang Kekayon yaitu Punakawan dan Arjuna, sekaligus mengajak target audiens untuk mengunjungi Museum Wayang Kekayon. Hal ini diperlukan karena generasi muda saat ini mulai kehilangan minatnya untuk sekedar menonton pertunjukan wayang apa lagi minat untuk mempelajari wayang di Museum.

Hal yang membedakan perancangan ini dengan perancangan sebelum-sebelumnya yaitu, dalam perancangan ini cerita yang digunakan tidak diambil secara langsung dari lakon cerita yang sudah ada, namun membuat cerita baru dengan pendekatan komedi yang dapat memperkenalkan karakter Arjuna baik secara implisit maupun eksplisit. Animasi ini pun juga menggunakan pendekatan komedi yang akan membuat informasi yang ingin disampaikan terasa lebih ringan dan tidak membosankan.

Beberapa kendala yang ditemukan dalam proses perancangan ini yaitu kesiapan alat yang kurang optimal untuk proses animasi, sehingga

memerlukan waktu lebih dalam menyelesaikan perancangan ini. Serta kendala kurang pahaman pada aplikasi yang menyebabkan beberapa kali harus menonton video penjelasan tentang aplikasi yang cukup memakan waktu.

B. Saran

Dalam menyelesaikan tugas akhir ini penulis ingin berbagi saran yang semoga dapat bermanfaat dan dapat dijadikan acuan perancangan animasi selanjutnya.

1. Fokuslah dalam pengerjaan animasi, jangan tinggalkan proses mengerjakan animasi untuk hal yang juga memiliki beban tanggung jawab agar tidak memecah fokus dan dapat menciptakan karya yang optimal.
2. Buatlah tim jika memungkinkan, selain membantu proses pengerjaan agar lebih cepat, tim mu juga dapat memberi support satu sama lain untuk sedikit melepas stress.
3. Pelajari baik baik aplikasi yang akan digunakan dalam pengerjaan untuk menghindari kendala teknis di kemudian hari.
4. Pastikan semua data yang diperlukan sudah terkumpul saat proses pengerjaan agar tidak perlu melakukan riset ulang yang cukup memakan waktu.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

Blech, G.E dan M.A. Blech. 2004. Advertising and Promotion: An Integrated Marketing Communication Perspective. New York: The McGraw Hill Heath, Chip dan Dan Heath. *Made to Stick: Why Some Ideas Survive and Others Die*. New York: Random House, 2007

Kaplan, Steve. *The Hidden Tools of Comedy: The Serious Way of Being Funny*. United States of America: Michael Wise Production, 2013

McGowan, Todd. *Only a Joke Can Save Us*. Northwestern: Northwestern University Press, 2017

Mulyono, Sri. Wayang Asal-usul dan Masa depannya. Gunung Agung: Jakarta, 1978

Munir. MULTIMEDIA Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta, 2012

Sunarto, dan Mas Wedana Perwitaguna/Sagio. Wayang Kulit Gaya Yogyakarta Bentuk dan Ceritanya. Yogyakarta: Dinas Kebudayaan DIY, 2019

White, Tony. *How to Makes Animated Films*. Oxford: Elsevier Inc, 2009

Wright, Jean Ann. *Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch*. Oxford: Elsevier Inc, 2005

B. Jurnal

Aziz, Zuhdan. Fluxus Animasi dan Komunikasi di Era Media Baru Digital. Vol.7 No.1, April 2019

- Denova, Ananti. Perancangan Mainan Edukatif Pengenalan Tokoh Pewayangan Bagi Murid Sekolah Dasar. Vol.2 No.2, 2013
- Kreps, Cristina. *Appropriate Museology in Theory and Practice. Museum Management and Curatorship*. Vol.23. No.1:pp.23-41, 2008
- Fakhriza, M Hilman. Perancangan Animasi Edukasi Bahasa Inggris Tingkat Dasar. Vol.15 No.1, Januari 2018
- Fathurohman, Irfai. Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Terpadu untuk Memacu Keaksaraan Multibahasa pada Siswa Sekolah Dasar. DOI: 10.24176/re.v5i1.430, Desember 2015
- Ramadhana, Avisenna E. dkk. Kajian Daya Tarik Visual Pada Karakter Pokemon. Institut Teknologi Bandung. Vol.5 No.2, 2013
- Sunarto. Punakawan Wayang Kulit Purwa: Asal-usul dan Konsep Perwujudannya. Institut Seni Indonesia. Vol. 22, No. 3, 2012
- Tanudirjo, Daud Aris. Menuju Kebangkitan Permuseuman Indonesia Reposisi Museum di Indonesia. Peringatan 100 Tahun Kebangkitan Nasional. Jakarta, 2008

C. Website

- https://www.rottentomatoes.com/m/frozen_ii (diakses penulis pada tanggal 25 Oktober 2020, jam 22.16 WIB)
- https://www.rottentomatoes.com/m/how_to_train_your_dragon_the_hidden_world (diakses penulis pada tanggal 25 Oktober, jam 22.18 WIB)

Dika, Raditya. “Raditya Dika-Theory of Comedy | BukaTalks” Youtube, diunggah oleh Bukalapak, 13 Juni. 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=aHn1HJ4SDPQ>. diakses penulis pada 2 November, jam 20.15 WIB

Nas.”Why We Need Another Trump” Youtube, diunggah oleh Nas Daily, 4 Juli. 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=GUzjYXVrPvM>. diakses penulis pada 3 November 2020, jam 23.02 WIB

