



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Tugas akhir yang dibuat Penulis adalah *sebuah digital story telling* berjudul Penebang Kayu yang Jujur. Berbeda dengan karya *2D Vector Animation* lainnya, *digital story telling* ini memiliki konsep awal yaitu sebagai salah satu sarana untuk merelaksasikan anak sebelum tidur atau sebagai pengantar tidur anak. Untuk itu, teknik yang digunakan pun bukan interaktif melainkan bersifat *linear*. Gaya yang digunakan dalam tampilan grafisnya menggunakan prinsip penyederhanaan bentuk karakter tokoh atau yang lebih dikenal dengan gaya gambar *super deformed*. Hal ini menyesuaikan dengan target marketnya yaitu anak-anak yang cenderung menyukai karakter dengan bentuk yang sederhana namun unik, dengan warna yang solid, untuk itu, dipilihlah jenis gambar vektor.

Proses perancangan *digital story telling* ini meliputi perancangan elemen-elemen utama, perancangan penerapan multimedia dan interaktivitas, dan juga perancangan alur interaktif. Pada perancangan elemen-elemen utama dibahas mengenai perancangan karakter, *setting & environment*, kata & balon kata, button, dan sound. Penerapan *multimedia* dan interaktivitas dibahas mengenai gerakan animasi, fungsi-fungsi *button*, dan juga jenis *sound-sound* yang dimasukkan (*background song*, narasi, *sound effect*). Di dalam perancangan alur interaktif

dijelaskan mengenai pemenggalan adegan-adegan serta penjelasan mengenai alur kognitif dari keseluruhan cerita.

Dalam perancangan *digital story telling* ini, dikarenakan konsepnya adalah pengantar tidur, maka *visual* yang disampaikan cenderung mengalun (gerakan animasi maupun trasisi) didukung dengan instrumen klasik dari Mozart yang menenangkan sehingga membantu anak agar dapat menikmati *digital story telling* ini dengan lebih tenang dan rileks. Pada bagian akhir dari *digital story telling* ini akan digunakan transisi *fade to black*, di mana setelah semua pesan yang ingin disampaikan telah selesai layar akan berubah menjadi hitam. Hal ini dilakukan agar anak-anak tidak terkecoh dengan visual gambar yang lain, melainkan dapat segera tidur.

Proses pembuatan *digital story telling* ini dimulai dengan sketsa tangan yang dilakukan secara manual-tradisional, kemudian dengan proses *scanning* untuk memindahkan data ke dalam bentuk digital. Seusai *scanning*, dilakukan *tracing* dengan menggunakan *software Adobe Illustrator* sehingga menghasilkan tampilan grafis berbasis vektor. Setelah tampilan grafis berbasis vektor selesai dibuat, maka masuklah ke dalam proses animasi, *linking (button)*, dan juga penambahan *sound* dengan menggunakan *software Adobe Flash*.

Selain proses animasi dan pemberian fungsi *button*, penambahan *sound* di sini sangat memegang peranan yang penting. *Background song* yang dipilih sangat berpengaruh untuk memberikan efek relaksasi bagi anak. *Sound effect* ditambahkan di sini agar memberi kesan lebih real bagi anak-anak, misalkan suara

langkah kaki pada saat Penebang Kayu berjalan, sehingga anak-anak bisa lebih memahami mengenai isi dari cerita itu sendiri. Sedangkan untuk suara narator, para orang tua selaku pengguna diberi kebebasan untuk memilih mengaktifkan suaranya atau menghilangkannya dan berperan menjadi narator bagi anaknya.

## 5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan-pembahasan sebelumnya, akan dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Data yang digunakan dalam penelitian ini sebagian besar didapat dari sumber-sumber yang bertempat tinggal di Gading Serpong dan sekitarnya, diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat memperluas wilayah dalam pencarian data.
2. Perlu dilakukan pencarian data ulang pada waktu mendatang, karena teknologi berkembang dengan sangat cepat, sehingga bisa mengetahui media teknologi yang cocok pada saat itu.
3. Pengembangan mengenai *action script* pada *Flash* perlu dipelajari lebih mendalam lagi agar animasi yang dihasilkan dapat lebih natural dan fungsi-fungsi button yang digunakan bisa lebih variatif.