



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

Penulis melakukan penelitian, observasi dan pembuatan karya berdasarkan rumusan masalah “Bagaimana merancang komik digital interaktif yang berbasis *Motion Comic*, cerita rakyat Hang Tuah Kesatria Melayu supaya diminati oleh kalangan remaja usia 12-20 tahun?”. Penelitian dilakukan untuk melihat fenomena yang terjadi terhadap cerita rakyat khususnya yang berasal dari daerah Melayu dengan melakukan survei dikalangan remaja usia 12-20 tahun untuk mendapatkan media yang dapat menarik serta mudah dipahami oleh anak usia 12- 20 tahun dalam perancangan sebuah komik digital *motion comic* cerita rakyat. Penulis juga melakukan observasi untuk melihat reaksi dan antusiasme anak terhadap komik digital *motion comic*.

Perancangan media dan visual dibuat berdasarkan pada hasil penelitian secara langsung, analisis visual, dan studi pustaka. Perancangan komik digital cerita rakyat *Hang Tuah Kesatria Melayu* ini bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan anak terhadap cerita rakyat ataupun hikayat dari daerah Melayu Riau dengan cara penyampaian yang disukai target sasaran.

Proses perancangan dimulai dengan memvisualisasikan cerita rakyat Hang Tuah yang mudah dipahami oleh target sasaran. Penulis membuat sketsa ilustrasi

yang kemudian *discan* dan dibuat ke dalam bentuk digital dengan teknik *digital painting* yang kemudian di animasikan.

Penyebaran *Motion Comic* cerita rakyat *Hang Tuah Kesatria Melayu* melalui *website*, yang dapat diakses oleh masyarakat luas.

5.2 Saran

Penulis menyarankan kepada pembaca yang ingin merancang *motion comic* cerita rakyat agar;

1. Melakukan observasi atau mengamati langsung reaksi target perancangan terhadap mekanisme media *motion comic*.
2. Melakukan analisa visual terhadap karya sejenis yang sudah pernah beredar.
3. Membuat beberapa sketsa alternatif eksplorasi karakter untuk menemukan gaya gambar yang paling sesuai dengan target sasaran.
4. Teliti dalam teknis pembuatan *motion comic* yang mulai dari membuat storyboard perhitungan jumlah panel setiap halaman beserta animasinya, pemahaman software yang nanti akan digunakan dan proses membuat ilustrasi, ke konsistensian gambar tiap halaman supaya terlihat hasilnya maksimal.