

## BAB VI

### PENUTUP

#### 6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu tidak ada media menarik yang menceritakan Raden Djoko Kahiman bagi remaja Banyumas sehingga mereka tidak mengetahui tokoh Raden Djoko Kahiman. Dari data kuesioner 62,3% tidak mengetahui tokoh Raden Djoko Kahiman. Seharusnya tokoh Raden Djoko Kahiman bisa dijadikan panutan bagi remaja Banyumas.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka penulis memiliki solusi dengan membuat media yang menarik dan dekat dengan remaja yaitu audio visual berupa *motion graphic*. *Motion graphic* saat ini sangat mudah diakses di dunia internet, melalui Youtube, Instagram, Tiktok, Facebook, dan lain-lain. Dalam pembuatan video *Motion graphic* menghasilkan video animasi yang berjudul “Raden Djoko Kahiman Adipati Mrapat” dibuat dengan gaya semirealis pada visualnya. Teknik animasi yang digunakan yaitu *animation tweening* yang memiliki ciri-ciri gerakannya yang halus. Adapun teknik yang digunakan dalam proses animasi yaitu *3D Parallax*, *3D parallax* ini merupakan teknik dimana *motion graphic* bisa terlihat seakan-akan memiliki ruan seperti animasi 3D. video *motion graphic* Raden Djoko Kahiman menggunakan *voice over* untuk membawakan narasi cerita.

Perancangan video *motion graphic* Raden Djoko Kahiman ini bertujuan untuk memberi media baru yang menarik bagi remaja Banyumas agar tokoh Raden Djoko Kahiman bisa dikenal. Dalam perancangan ini juga menghasilkan media pendukung meliputi: maskot, stiker, komik lipat, trailer, thumbnail, video reels, poster, dan feed Instagram yang dapat mendukung karya utama yaitu video animasi.

## 6.2 Saran

Pada Perancangan *motion graphic* Raden Djoko Kahiman terdapat banyak hal yang bisa dikembangkan dan disempurnakan pada penelitian selanjutnya. Diantaranya:

1. Melibatkan tokoh Budayawan yang paham dengan kisah Raden Djoko Kahiman, mereka bisa memberikan arahan dalam segi cerita yang penting untuk diangkat, sehingga cerita yang di sampaikan bisa sampai ke audiens.
2. Tekankan lagi pada pengembangan karakter Raden Djoko Kahiman dalam *motion graphic* ini. Hal ini bisa menciptakan karakter yang kuat, konsisten, dan mudah diidentifikasi oleh penonton.
3. Bisa lebih mencerminkan kebudayaan Banyumas dalam Animasi Raden Djoko Kahiman.
4. Menggunakan teknik yang berbeda dalam pembuatan *Motion graphic* dari perancangan ini. Bisa menggunakan teknik animasi *frame by frame* sehingga aksi dalam animasi tersebut sangat menarik, seperti animasi anime. Dalam penyampaian cerita pun harus berbedaa, bisa menggunakan dialog.

Dengan begitu, diharapkan perancangan *motion graphic* Raden Djoko Kahiman sebagai media pelestarian budaya Banyumas untuk kalangan remaja bisa di konsumsi oleh siapa pun dan pesan di dalam animasi tersebut bisa tersampaikan dengan baik.