

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Cerita Pangeran Anggadipati ini merupakan salah satu bagian dari cerita novel Puragabaya yang merupakan karangan sastrawan terkenal Indonesia, yakni Saini KM. Sebagai salah satu cerita dengan kategori laga dengan sajian utama pencak silat yang merupakan bela diri budaya tradisional Indonesia, cerita Pangeran Anggadipati ini sangat berpotensi menjadi aset menarik dalam media hiburan untuk dapat dinikmati kembali oleh generasi milenial. Namun dengan derasnya arus media hiburan internasional yang masuk, serta kurangnya minat membaca di Indonesia menjadi penyebab terancamnya eksistensi cerita Pangeran Anggadipati sebagai cerita hiburan berbudaya nasional. Tentunya situasi demikian dapat berdampak mengurangi minat, ketertarikan, serta kebanggaan generasi milenial terhadap media hiburan dengan konten tradisi dan budaya nasional dan juga mengalihkan mereka untuk lebih menyukai media-media hiburan internasional.

Melalui wawancara bersama Jakob Soemardjo, seorang sastrawan dan budayawan, sekaligus sebagai salah seorang yang pernah meresensi buku novel Puragabaya karangan Saini KM, penulis mendapatkan kejelasan mengenai fenomena sifat apatisnya generasi-generasi muda terhadap budaya nasional. Beliau menyatakan bahwa fenomena tersebut terjadi karena kurangnya usaha masyarakat untuk mempertahankan nilai tradisi dan budaya nasional dalam berbagai macam aspek, meliputi segi informasi, edukasi, media hiburan, serta hal lainnya. Diikuti dengan arus globalisasi serta modernisasi media yang terjadi di Indonesia membuat eksistensi aspek budaya nasional semakin tergantikan dengan budaya-budaya internasional.

Dengan diketahuinya penjelasan masalah, maka perlu adanya usaha untuk mempopulerkan kembali media-media hiburan dengan dengan konten budaya nasional agar dapat menumbuhkan rasa ketertarikan serta kebanggaan generasi

milennial terhadap budaya nasional. Didasari oleh data hasil riset yang diperoleh melalui kuesioner mengenai ketertarikan serta psikografi generasi milenial, penulis memutuskan untuk membuat perancangan film animasi agar sesuai dengan kebutuhan serta keinginan generasi milenial sebagai *target audience*. Dengan diketahui pesatnya perkembangan komunitas-komunitas penggemar film animasi pada kalangan generasi milenial, perancangan media film animasi cerita Anggadipati karangan Saini KM ini diharapkan dapat dengan efektif kembali menumbuhkan rasa ketertarikan generasi milenial terhadap media hiburan dengan konten tradisi dan budaya nasional.

5.2. Saran

Tradisi dan budaya nasional selalu menjadi tema penting menyangkut permasalahan ketertarikan generasi muda di era moderen. Untuk menjaga agar aspek-aspek budaya dan tradisi nasional tetap hidup di kalangan milenial maka diperlukan adanya metode yang inovatif dalam rangka memperkenalkan kembali budaya tradisional kepada mereka. Metode-metode tersebut pun tentunya harus menyesuaikan dengan psikografi generasi milenial sebagai target dari pemecahan masalah.

Melalui perancangan film animasi ini, penulis menyarankan kelanjutan atas pembuatan film animasi Pangeran Anggadipati ini sebagai seri Puragabaya agar dapat menjadi media hiburan nasional yang layak dinikmati serta sepadan dengan kualitas film animasi sejenisnya. Penulis juga menyarankan untuk tetap menjaga standar kualitas visual serta seluruh penggarapan dengan mengikuti standar film animasi Jepang. Acuan standar tersebut didasari alasan psikografis dan hasil survey yang telah dilakukan penulis.

Demi memenuhi standar kualitas, tentunya sebuah proyek film membutuhkan tim ataupun divisi untuk pengerjaan agar setiap aspek dalam sebuah film dapat mencapai hasil yang optimal. Pengerjaan sebuah proyek film animasi dapat melibatkan begitu banyak pihak. Pihak-pihak tersebut terbagi ke beberapa divisi, meliputi divisi perencanaan proyek seperti *film/episode director*, *animation director*, *sound director*, *script writer*, *storyboarder* dan lainnya, divisi *animator* yang bertugas mengerjakan

aset dan proses animasi seperti *character designer*, *layouter*, *keyframe animator*, *inbetween animator*, *motion graphic designer*, *background artist*, *3D artist*, dan lainnya, divisi suara yang mengatur semua aspek menyangkut suara dalam proyek film seperti *voice actor/actress*, *song/music composer*, *sound designer*, dan lainnya, dan masih banyak divisi-divisi lainnya.

Jika perancangan film Pangeran Anggadipati ini dapat diteruskan oleh suatu pihak di kesempatan mendatang, penulis sangat menyarankan untuk memperhatikan langkah-langkah produksi animasi dengan acuan dasar studio animasi Jepang seperti Ufotable, Trigger, dan Production I.G. Penulis juga menyarankan untuk memperhatikan kualitas pada tahap perencanaan penggarapan karena di tahap tersebut kualitas dari film animasi akan sangat ditentukan karena kelayakan dari *script* dan storyboard layout merupakan sebuah keharusan sebagai parameter menarik atau tidaknya suatu film animasi yang digarap.

Dalam perancangan ini, penulis juga mendapatkan komentar berupa kritik dan saran dari pihak penguji, yaitu kurang kuatnya aspek yang merepresentasikan budaya pada visual perancangan. Aspek-aspek tersebut meliputi nuansa yang berkesan Indonesia, serta kurang kuatnya koreografi pencak silat yang dibuat dalam adegan pertarungan. Kendati demikian, penulis tetap berterimakasih atas kritik dan saran yang diterima serta akan berusaha lebih baik lagi kedepannya.