

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Program instruksional ANIMANIA adalah program yang menyajikan informasi mengenai edukasi animasi. Tujuan dari karya ini adalah untuk memberikan informasi, mengenalkan dan mengajak penonton remaja untuk belajar animasi khususnya animasi dua dimensi. Diharapkan dapat dijadikan sebagai panduan dasar maupun pembekalan mengenai dasar – dasar animasi.

Program instruksional belajar animasi ANIMANIA menggunakan perpaduan *live action* dan animasi dua dimensi. Informasi yang akan disampaikan dikemas dalam segmen yang berbeda-beda setiap episodnya. Melalui format instruksional yang ringan diharapkan penonton dapat menambah pengetahuan mereka mengenai animasi dan dapat mengembangkan kreativitas dalam menciptakan karya animasi.

Segment pertama menyajikan video *time elips* dengan rangkuman materi sejarah animasi di pertelevisian Indonesia sebagai daya tarik awal dan sebagai pengantar informasi. Dilengkapi dengan penjelasan awal tentang *key animation* yang diperagakan kak Belo, dapat memudahkan sebagai pengantar materi sebelum masuk ke dalam materi selanjutnya.

Segment kedua terdapat sajian bentuk informasi edukasi berfungsi sebagai penjelasan yang sudah dijelaskan atau digambarkan pada *segment* pertama. Sebelum menuju narasumber penonton dapat menikmati *scene* hiburan yang bertujuan untuk menarik perhatian penonton dengan aksi kak Belo bertemu dengan tokoh- tokoh animasi sebelum bertemu dengan narasumber. Perpaduan *live action* diterapkan pada saat kak Belo berkomunikasi dengan narasumber yang pertama dan pada saat menjelaskan alat – alat yang digunakan. Mendatangkan dua narasumber sebagai penjelasan untuk menjelaskan materi secara mudah dan sederhana. Penjelasan selanjutnya tentang alat – alat apa saja yang digunakan dalam proses produksi animasi dua dimensi.

Segment ketiga berisi penyelesaian dari penjelasan –penjelasan yang sudah dijelaskan dalam *segment* pertama dan kedua. *Segment* ini akan memberikan informasi tentang dua belas prinsip dasar animasi. Dilanjutkan dengan memperlihatkan praktek menggambar *key animation* secara mudah dan sederhana.

Segment keempat akan menjelaskan dan memberi *tips and trick* untuk melakukan latihan dasar. Teknik *bouncing*

Sball akan membantu untuk animator pemula dalam melakukan gerakan dasar dalam membuat gerak animasi yang sempurna. Di akhir *segment* empat akan memperlihatkan episode selanjutnya yang bertujuan untuk memberi informasi episode atau materi yang akan dibahas.

B. Saran

Televisi harus dapat menyajikan informasi, memberikan pendidikan dan menjadi sumber hiburan kepada masyarakatnya. Sebaiknya, televisi dapat menyajikan tayangan-tayangan atau program acara yang mendidik serta menarik untuk ditonton. Pola berfikir masyarakat juga akan berkembang sesuai sajian program acara yang bermutu dan berkualitas. Tujuan ini dapat diwujudkan dalam berbagai format program acara televisi.

Tim yang tidak terlalu banyak, kurang lebih tiga orang akan memudahkan pekerjaan, dalam serta menggunakan alat dengan spesifikasi yang sederhana dan praktis, juga memudahkan dalam pengerjaannya. Instruksional yang paling utama adalah kebenaran atas informasi dan materi yang disajikan, maka itu riset sangat penting sebelum penulisan naskah dan produksi.



Daftar Pustaka

- Darwanto. *Televisi sebagai media pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2001.
- Gumelar M.S. *2D Animation Hybrid technique*. Jakarta : PT indeks, 2011.
- Keraf, gorys. *Argumentasi dan narasi*. Jakarta : Gramedia, 2000.
- Naratama. *Menjadi Sutradara Televisi dengan single dan Multi Camera*. Jakarta: Grasindo, 2004.
- Parsuki. *Dasar dasar animasi*. Yogyakarta. 1986.
- Pratista, Himawan. *Memahami Film*, Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.
- Ranang A.S. *Animasi kartun dari analog sampai digital*. Jakarta : PT indeks, 2010.
- Sardiman, A.M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Grasindo, 2011
- Saptaria, El Rikrik. *Panduan Praktis Akting Untuk Film dan Teater*. Bandung : Rekayasa Sains, 2006.
- Suyanto. *Merancang film kartun*. Yogyakarta : Andi, 2006.
- Yusuf , M., Pawit. *Komunikasi Instruksional Teori dan Praktik*. Jakarta : Bumi Aksara, 2010.

Daftar Web

- animasi/<http://www.desainstudio.com/2011/09/15-desain-karakter-unik-kreatif-dan.html> diakses tgl 14 maret 2013 jam 09.49
- <http://www.ideanimasi.com/category/berita-animasi/> diakses tgl 14 maret 2013 jam 11.36