

## BAB VI PENUTUP

### A. Kesimpulan

Televisi memiliki pengaruh yang besar bagi para penontonnya, penggunaan televisi sebagai media pendidikan sangatlah tepat. Program acara instruksional adalah salah satu program yang dapat digunakan sebagai program pembelajaran sebagai tayangan televisi.

Program instruksional “BERNAPAS” ini menggunakan unsur animasi 2D sebagai pendukung visual, dimana animasi disini berfungsi untuk memvisualkan kebutuhan yang tidak dapat divisualkan menggunakan gambar live demi tercapainya informasi yang ingin disampaikan kepada penonton. Visual tersebut berupa gambar organ tubuh manusia bagian dalam yang bereaksi ketika orang tersebut melakukan senam olah pernapasan. Informasi tersebut perlu disampaikan kepada penonton supaya penonton mengetahui fungsi dan reaksi dari setiap gerakan pernapasan pada organ tubuh manusia ketika dilakukan oleh seseorang, dengan begitu maka penonton dapat menirukan gerakan pernapasan yang disajikan dengan penuh kemantapan dan sugesti bahwa setelah melakukan gerakan tersebut akan timbul reaksi yang besar pada tubuhnya. Berdasarkan penjelasan di atas, penggunaan animasi 2D sangat tepat untuk program instruksional “BERNAPAS”.

Animasi 2D yang penting dalam sebuah program instruksional adalah menampilkan visual maupun *audio* yang menjelaskan gerakan serta tata cara melakukannya. Tanpa adanya visual dan *audio* yang memadai maka informasi tersebut tidak akan tersampaikan kepada penonton. Dalam memproduksi program instruksional, naskah disusun di awal. Naskah program instruksional merupakan pemandu selama proses produksi, sebisa mungkin secara garis besar semuanya harus sesuai dengan naskah.

Proses produksi “BERNAPAS” dapat disimpulkan bahwa tidak semua olah raga itu berat dilakukan. Olah raga pernapasan ini merupakan salah satu jenis olah raga yang bermanfaat tinggi dan merupakan olah raga ringan yang dapat

dilakukan oleh semua orang termasuk lansia. Tidak ada kendala atau alasan untuk tidak melakukan olah raga demi kesehatan, yang terpenting adalah kemauan dan semangat yang tinggi.

## **B. Saran**

Proses produksi program instruksional telah berakhir, berdasarkan hal-hal yang terjadi selama proses praproduksi, produksi, dan pascaproduksi tentunya banyak pengalaman sehingga dapat memberikan saran untuk produksi berikutnya supaya berjalan lebih baik lagi. Pertama adalah persiapan yang dilakukan harus benar-benar matang terutama pada riset untuk pedoman pada proses penulisan naskah, dimana naskah adalah patokan dari proses produksi program instruksional ini.

Pemilihan *talent* pada program instruksional yang utama adalah pilih *talent* yang benar-benar menguasai materi dengan baik, karena dalam program instruksional harus mengajarkan sesuatu yang benar untuk penonton. Setelah itu terpenuhi kemudian pilih *talent* yang memiliki percaya diri yang cukup untuk tampil di depan kamera, ini sangat penting demi kelancaran pada saat proses produksi. Seorang sutradara program instruksional harus memahami atau bahkan menguasai objek yang diangkat, sehingga sutradara benar-benar tau apa yang ingin ditampilkan pada program instruksional tersebut.

Tahapan-tahapan yang ada dalam produksi program instruksional harus dilakukan dengan baik, dari proses praproduksi hingga pascaproduksi. Pemilihan *crew* produksi juga sangat berpengaruh dalam produksi program instruksional. *Crew* yang memiliki keahlian yang berbeda sesuai dengan bidangnya membuat proses produksi semakin lancar dan cepat. *Crew* juga harus menguasai konsep sesuai dengan keinginan sutradara sehingga para *crew* siap menghadapi kemungkinan-kemungkinan di lapangan yang akan terjadi.

### Daftar Pustaka

- A.S, Ranang. *Animasi Kartun dari Analog sampai Digital*. Jakarta : PT Indeks. 2010.
- Effendy, Heru. *Mari Membuat Film : Panduan Menjadi Produser*. Panduan. 2002.
- M.S, Gumelar. *2D Animation Hybrid technique*. Jakarta : PT Indeks. 2011.
- Makarao, Nurul, Ramadhani. *Metode Mengajar dalam Bidang Kesehatan*. Bandung : Alfabeta. 2009.
- Mascelli, Joseph. *The Five C's of Cinematography*. Jakarta: Yayasan Citra. 1986.
- Mudhoffir. *Teknologi Instruksional*. Bandung. Remaja Rosdakarya:1990.
- Naratama. *Menjadi Sutradara Televisi Dengan Single dan Multi Kamera*. Jakarta: Grasindo. 2004.
- Pamungkas, Joko. *Panduan lengkap beladiri dengan tenaga dalam*. Yogyakarta: Araska. 2012.
- Pandji, Dewi. *Menembus Dunia Lansia*. Jakarta: Elek Media Komputindo.2012.
- Prakoso, Gatot. *Animasi:Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta: Yayasan Seni Visual Indonesia. 2010.
- Pratista, Himawan. *Memahami Film*, Yogyakarta: Homerian pustaka. 2008.
- Ridwan,M, *Keajaiban Napas*. Semarang: Pustaka Widyamara.
- Saroengallo, Tino. *Dongeng Sebuah Produksi Film*. Intisari Mediatama. 2008.
- Soekanto, Toeti. *Teori Belajar dan Model-Model Pembelajaran*. Universitas Terbuka. 1997.
- Subroto, Darwanto Sastro. *Televisi Sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press. 1995.
- Wibowo, Fred. *Teknik Produksi Program Televisi*. Yogyakarta: Pinus. 2007.
- Yusuf, Pawit, M. *Komunikasi Instruksional*. Jakarta: Bumi Aksar. 2010.

### DAFTAR SUMBER ONLINE

<http://sifaramdan.wordpress.com/2012/11/29/pengertian-animasi-2-dimensi-dan-3-dimensi/> Diakses pada 10 Februari 2013 20.36 WIB.