

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan ini adalah sebuah cara untuk memperkenalkan BISINDO atau Bahasa Isyarat Indonesia kepada remaja non tunarungu. Dalam perancangan ini sendiri ada beberapa kendala yang dihadapi, salah satunya adalah penjadwalan perancangan yang kurang baik. Tahapan produksi ternyata memakan waktu yang lebih lama dibandingkan pra produksi dan pasca produksi, sehingga seharusnya periode penjadwalannya tidak disamaratakan. Kesalahan dalam penjadwalan ini dapat menyebabkan karya yang dihasilkan kurang konsisten dalam hal kualitas.

Juga dalam perancangan ini, perlu penggalian desain karakter yang lebih dalam. Karena desain karakter yang baik dapat menyampaikan karakter dengan baik dalam ciri visual. Ciri visual tersebut dapat berupa bentuk, warna, dan garis.

B. Saran

Tentu saja dalam perancangan ini tidak lepas dari ketidaksempurnaan dan kesalahan. Maka demikian, untuk mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang kelak memanfaatkan perancangan film animasi ini sebagai referensi kepustakaan, dan referensi dalam merancang film animasi untuk memberikan penyempurnaan tersebut, ataupun peningkatan dari segi kualitas atau eksplorasi karya.

Para perancang pemula perlu memperhatikan tahapan mana dalam tahap-tahap pembuatan animasi yang memakan waktu lebih lama. Jika tahap produksi memakan waktu lebih lama secara signifikan, maka perlu disingkat pada waktu dan penjadwalan tahap pra produksi dan pasca produksi.

Para pelaku perancang harus dapat memperhatikan pula tujuan yang ingin dicapai. Karena demikian, konten BISINDO yang disampaikan dapat berbeda sesuai dengan tujuannya. Konten dengan tujuan pengenalan, akan berbeda dengan konten lanjutan dengan tujuan pembelajaran.

Dalam pembuatan desain karakter, perancang pemula harus lebih memperhatikan jenis-jenis ciri visual yang akan digunakan, dan bagaimana kecocokannya dengan konsep yang telah dirancang. Ciri visual biasanya mencerminkan penokohan karakter, misal karakter dengan postur tegak diasosiasikan dengan karakter yang cerdas dan rajin, atau karakter yang menggunakan bentuk dasar lingkaran diasosiasikan dengan karakter yang ramah, dan lain sebagainya.



DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Betancourt, Michael. (2013). *The History of Motion Graphics*. Wildside Press: United States
- Crook, Ian & Peter Beare. (2015). *Motion Graphics: Principles and Practices from the Ground Up*. Fairchild book: United States
- Kurnianto, A. (2015). Tinjauan Singkat Perkembangan Animasi Indonesia Dalam Konteks Animasi Dunia. *Humaniora*.
- Sacks, O. (1989). *Seeing Voices: A Journey Into the World of the Deaf*. Toronto: Stoddart.
- Suwasono, A. A. (2017, Juni). Konsep Art Dalam Desain Animasi. *Jurnal DeKaVe, Vol.10 No. 01*, hal. 1-19.
- Williams, R. (2009). *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators*. New York: Faber and Faber.

Website:

- Badan Pusat Statistik. (2022, April 22). *Badan pusat statistik*. <https://www.bps.go.id/indicator/2/840/1/-persentase-penduduk-usia-5-tahun-ke-atas-yang-pernah-mengakses-internet-dalam-3-bulan-terakhir-menurut-kelompok-umur.html>
- Betancourt, Michael. (2012): "The Origins of Motion Graphic" www.cinegraphic.net/article.php/20130306203217744
- Datareportal.com. (2021, Februari 11). *DIGITAL 2021: INDONESIA*. DATAREPORTAL: <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia>
- Matus, Irvin. (2000) "Where the Dream Was Made" <http://urbanography.com/urban/0006/index.htm>

Pusdatin Kemkes. (2019, Oktober 23). *InfoDATIN Disabilitas Rungu*. Pusat Data dan Informasi kementerian Kesehatan RI: <https://pusdatin.kemkes.go.id>

who.int. (2021, maret 2). *Deafness*. <https://www.who.int/news-room/fact-in-pictures/detail/deafness>

who.int. (2021, April 21). *Deafness and Hearing Loss*. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/deafness-and-hearing-loss>



