

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Skripsi ini mengkaji penggunaan pop-up text sebagai elemen pendukung estetika visual dalam penyutradaraan program televisi anak berjudul "*Petualangan Minggu Ceria*" pada episode tentang tempat wisata edukasi anak di Yogyakarta. Dalam program ini, *pop-up text* berfungsi untuk memperkuat daya tarik visual, menyampaikan informasi secara efektif, dan menciptakan suasana yang interaktif serta menyenangkan bagi anak-anak. Dua lokasi wisata yang diangkat, yaitu Taman Pintar Yogyakarta dan Suraloka Interactive Zoo, memberikan latar yang relevan untuk edukasi anak-anak. Taman Pintar menawarkan pengalaman belajar berbasis sains yang interaktif, sedangkan Suraloka Zoo menghadirkan pembelajaran tentang satwa dan lingkungan.

Proses produksi film "Petualangan Minggu Ceria" seringkali dihadapi dengan cuaca pagi yang tidak bersahabat dikarenakan sedang memasuki musim hujan, dan juga banyak hal yang tidak sama dengan hal yang sudah dipersiapkan seperti lokasi yang perbaikan, alat-alat wahana yang rusak maupun banyak *point-point* yang berbeda saat syuting, namun tetap harus mencari *shot* dan lokasi yang aman untuk program ini. Selain itu, tahap praproduksi hingga produksi tidak ada kendala yang signifikan dan riskan.

Penggunaan elemen pop-up text tidak hanya menjadi pelengkap estetika, tetapi juga berperan strategis dalam menyampaikan pesan edukatif dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Hal ini membuktikan bahwa inovasi dalam elemen visual dapat menjadi kunci untuk meningkatkan kualitas program televisi anak yang edukatif sekaligus menghibur.

B. Saran

Untuk meningkatkan kualitas program televisi anak "*Petualangan Minggu Ceria*", yang mengedepankan elemen *pop-up text* dan grafis menarik sebagai pendukung visual, beberapa saran dapat dipertimbangkan. Pertama, desain *pop-up text* sebaiknya disesuaikan dengan tema dan audiens, menggunakan warna cerah, animasi yang dinamis, serta ikon ramah anak agar lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, *pop-up text* dapat digunakan secara strategis untuk menyampaikan informasi edukatif yang relevan dengan lokasi wisata, seperti fakta unik tentang eksperimen sains di Taman Pintar atau perilaku hewan di Suraloka Zoo.

Selama produksi, penting juga untuk memperhatikan durasi dan frekuensi kemunculan *pop-up text* agar tidak terlalu sering sehingga mengganggu perhatian audiens. Menggunakan *pop-up text* di momen-momen penting, seperti ketika memberikan penjelasan tentang fitur utama suatu lokasi, akan lebih efektif dibandingkan dengan menyisipkannya secara berlebihan.

Selain *pop-up text*, elemen grafis tambahan seperti logo, ikon interaktif, atau peta animatif dapat digunakan untuk memperkaya tampilan visual program. Misalnya, ikon berbentuk kaca pembesar untuk fakta menarik atau ikon lokasi untuk menunjukkan area yang sedang dijelajahi. Hal ini akan memperkuat daya tarik visual sekaligus membantu anak-anak memahami konten secara lebih interaktif. Evaluasi terhadap respons audiens juga perlu dilakukan, terutama untuk mengetahui sejauh mana elemen visual ini efektif dalam menarik perhatian dan mendukung pemahaman anak-anak. Dengan terus berinovasi pada desain visual dan cara penyajian informasi, program ini dapat menjadi tontonan yang tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

A. REFERENSI BUKU

Analisa, Y. (2011). *Studi Tentang Media Pembelajaran yang di Gunakan pada Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Rupa*”, Skripsi, Universitas Negeri Malang, Malang

Assegaff, Dja'far. (1983). *Jurnalistik Masa Kini (Pengantar Praktek Kewartawanan)*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Darsono, S. K. (2007). *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.

Dwiyogo, W. (2014). *Analisi Kebutuhan Pengembangan Model Rancangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning (PBBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pemecahan Masalah*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPP)*, 21(1), 71–78.

Fachruddin, Andi. (2012). *Dasar-dasar Produksi Televisi: Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi, Dokumenter, dan Teknik. Editing*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.

Gunarti, Winda. (2008). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional.

Naratama. (2013). *Menjadi Sutradara Televisi*. Jakarta. Gramedia.

Saifudin. (2018). *Pengelolaan Pembelajaran Teoretis dan Praktis*, Deepublish, Yogyakarta

Suhandang, Kustadi. (2004). *Pengantar Jurnalisitik*. Bandung: Penerbit Nuansa.

Sumadiria, Haris, (2008). *Jurnalistik Indonesia, Menulis Berita dan Feature*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Suryana, Dadan. (2013). *PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (Teori dan Praktik Pembelajaran)*. Padang : UNP PRESS

Tirtaraharja. umar dan l.a sulo. (1994). *Pengantar Pendidikan*, Jakarta : DePdikbud.

B. REFERENSI BUKU DAN JURNAL ONLINE

Lupton, Ellen. (2006). *DIY : Design it yourself*. New York, Enfield : Princeton Architectural.

Nurindah, & Kasman. (2021). *Implementasi Media Pembelajaran berbasis Android terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia*.

