

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Mengacu pada tujuan dan manfaat perancangan media, Perancangan multimedia interaktif audiovisual *Petualangan Gatot dan Sinta* sudah cukup menjawab dan mengakomodasi beberapa hal, sehingga dapat disebut sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) untuk anak-anak. Hal-hal tersebut antara lain adalah:

1. Media ini bisa menjadi alat stimulasi pertumbuhan dan perkembangan dengan memasukkan unsur-unsur permainan yang mendukung perkembangan psikomotorik, kognitif, dan afektif anak.
2. Media ini bisa menjadi sarana untuk mengenalkan teknologi komputer sejak dini, karena media ini harus dijalankan dengan mesin komputer.
3. Media ini bisa menjadi alat permainan alternatif dan sekaligus akan mengenalkan kembali beberapa alat bermain tempo dulu dengan segenap kelebihanannya yang sudah banyak dilupakan orang.

Mengacu pada khalayak sasaran media yaitu anak-anak, media ini secara visual telah dirancang dengan berpedoman pada prinsip-prinsip tata rupa dan disain untuk menghasilkan tampilan yang menarik dan tepat sasaran. Elemen-elemen visual telah disesuaikan dengan karakter anak-anak. Warna yang dipakai adalah warna-warna cerah. Ilustrasi yang ada bercorak kartun sederhana dengan

mengurangi detail yang terlalu rumit. Ilustrasi yang dipakai kadang dianimasikan untuk memberi kesan dinamis.

B. Saran-saran

Alat Permainan Edukatif (APE) untuk anak cukup banyak ragam dan jenisnya. Meskipun demikian, masih dimungkinkan untuk merancang media tersebut dengan variasi lain yang lebih efektif, kreatif, inovatif, dan atraktif. Salah satu strategi yang bisa disarankan dan dipakai adalah dengan memasukkan unsur-unsur lokal di dalamnya. Hal ini dilakukan selain untuk mengatasi kejenuhan, juga untuk melestarikan unsur-unsur lokal tadi.

Strategi lain yang bisa dilakukan adalah dengan mengolah tata rupa dari media tersebut secara maksimal. Hal ini bisa dikerjakan melalui proses perancangan yang terencana. Dalam media interaktif seperti *Petualangan Gatot dan Sinta* ini, elemen warna, ilustrasi, animasi, dan audio yang akan dimunculkan harus ditampilkan secara tepat dan proporsional dengan berpedoman pada prinsip-prinsip disain grafis seperti, irama, kesatuan, penekanan, keseimbangan, proporsi, kesederhanaan, dan kejelasan. Hal ini dilakukan untuk menghasilkan tampilan yang menarik dan tepat sasaran. Alasan yang bisa dipakai adalah bahwa tampilan yang menarik akan memancing atensi yang lebih pada orang, sehingga tertarik untuk melanjutkan mengeksplorasi media yang bersangkutan lebih lanjut.

KEPUSTAKAAN

- Anzovis, Steve & Raf Anzovis. (2005), *3D Toons*, ILEX Press Limited, United Kingdom.
- Berryman, Gregg. (1979), *Notes on Graphic Design and Visual Communication*, William Kaufmann, Inc., Los Altos, CA.
- Darmaprawira, Sulasmi. (2002), *Warna, Teori dan Kreativitas Penggunaannya*, Penerbit ITB, Bandung.
- Desmita. (2005), *Psikologi Perkembangan*, Rosda Karya, Bandung.
- Djani, Penty, & Ignatius Hermawan Tanzil. (1996), *Indonesian Children's Toys and Games*, Le Bo Ye, Jakarta.
- Dondis, Donis A. (1986), *A Premier of Visual Literacy*, MIT Press, Massachutsetts.
- Echols, John M. & Hassan Shadily. (2000), *An Indonesian - English Dictionary*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Evening, Martin. (1998), *Adobe Photoshop for Photographers*, Focal Press, Oxford.
- Fischer, Joseph. (1994), *The Folk Art of Java*, Oxford University Press, Kuala Lumpur.
- Hamm, Jack. (1975), *Cartooning the Head & Figure*, Grosset & Dunlap, New York.
- Hardjowirogo. (1982), *Sejarah Wayang Purwo*, Balai Pustaka, Jakarta.
- Heller, Steven & Steven Guarnaccia. (1994), *Designing for Children*, Watson-Guptill Publication, New York.
- Hurlburt, Allen. (1981), *The Design Concept*, Watson-Guptill Publication, New York.
- Krisdyatmiko. (1999), *"Dolanan Anak" - Refleksi Budaya dan Wahana Tumbuh Kembang Anak*, Plan International Indonesia Yogyakarta dan Lab. Pengembangan Masyarakat Sosiatri FISIPOL UGM, Yogyakarta.

- Landa, Robin. (1996), *Graphic Design Solutions*, Delmar Publishers, New York.
- Marsono, Hendro Saputro, Suwandi, & A. Melati Listyorini. (1999), *Berbagai Permainan Tradisional Masyarakat Jawa*, Lembaga Studi Jawa, Yogyakarta.
- Haditono, Siti Rahayu & Mönks, F.J., A.M.P. Knoers. (2004), *Psikologi Perkembangan - Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta.
- Mustaqim. (2004), *Psikologi Pendidikan*, Pustaka Pelajar bekerja sama dengan Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, Yogyakarta.
- Nutriana, Anggerinan S. (2004), *Ma, Belajar Yuk! - Meniti Dunia Pembelajaran*, Kawan Pustaka, Depok.
- Pranoto. (1996), *Gatotkaca - the Knight of the Sky*, PT. Fortune Indonesia, Jakarta.
- Rakhmat, Jalaluddin. (2004), *Psikologi Komunikasi*, Rosda Karya, Bandung.
- Ratnawati, Sintha. (2002), *"Sekolah" Alternatif untuk Anak*, Penerbit Buku KOMPAS, Jakarta.
- Robert, Steve. (2004), *Character Animation in 3D atau Animasi Karakter 3D*, terjemahan Arif Subiyanto, Bayumedia Publishing, Malang.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. (2005), *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*, Arti Bumi Intaran, Yogyakarta.
- Sihombing, Danton. (2001), *Tipografi dalam Desain Grafis*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Sobur, Alex. (2003), *Semiotika Komunikasi*, Rosda Karya, Bandung.
- Soekatno. (1992), *Wayang Kulit Purwo - Klasifikasi Jenis dan Sejarah*, Aneka Ilmu, Semarang.
- Soetjiningsih & IG. N. Gde Ranuh. (1995), *Tumbuh Kembang Anak*, Penerbit Buku Kedokteran - EGC, Jakarta.
- Sumardjo, Jakob. (2000), *Filsafat Seni*, Penerbit ITB, Bandung.

Taylor, Richard. (2003), *The Encyclopedia of Animation Techniques*, Quarto Publishing, Singapore.

Warner, Penny. (2000), *Preschooler Play and Learn* atau *Play and Learn - 150 Aktivitas Bermain dan Belajar Bersama Anak*, terjemahan Pangesti Atmadibrata. (2004), Elex Media Komputindo, Jakarta.

Wiryanto. (2004), *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Grasindo, Jakarta.

Zeembry. (2002), *Animasi Web dengan Macromedia Flash 5*, Elex Media Komputindo, Jakarta.

