

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Kegiatan mendisain iklan animasi kartun anti rokok bagi anak-anak dalam tugas akhir penciptaan seni Program Magister Pascasarjana di Institut Seni Indonesia Yogyakarta telah dilakukan, ada beberapa kesimpulan yang dapat diurai penulis dalam kegiatan ini, yaitu :

1. Kesimpulan dasar

Dalam mendisain karya untuk dikonsumsi anak-anak diperlukan banyak pendekatan psikologis seperti bagaimana perilaku anak-anak ketika mereka menemui hal-hal baru, tempat bermain anak-anak, apa yang dilakukan anak-anak ketika mereka melakukan kesalahan. Kita harus terjun langsung kedalam kehidupan mereka agar pola berfikir anak-anak dapat kita raih dengan cermat. Kekurangan eksekusi akhir dapat ditutupi apabila kita dapat mengenali kehidupan anak-anak. Kegiatan mendisain film kartun anti rokok untuk anak-anak ini didasari oleh kegiatan anak-anak yang memang menyukai film kartun sepanjang kehidupan anak-anak dan juga merubah masa depan mereka untuk melangkah ke kehidupan yang lebih baik bebas dari asap rokok yang beracun.

Pola berfikir dalam mendisain film kartun ini sangatlah sederhana, tokoh yang ada difilm setidaknya diawal kemunculan menarik anak-anak walau mereka asyik dalam kegiatan mereka sendiri, ketertarikan adalah modal awal dalam melihat sebuah iklan. Anak-anak adalah sebuah kehidupan unik, dalam kehidupan meeka semua unsur verbal dan non verbal berfungsi sama, maksudnya ketertarikan mereka terhadap sesuatu masih

kurang dalam unsur subjektivitas pribadi, sehingga konsep disain dapat dalam dilakukan sesuai pola mereka bermain dan juga berinteraksi.

Disain film kartun anti rokok didasarkan pada penggabungan bahasa verbal (tanda maupun bahasa ucap) dan juga bahasa non verbal dengan mimik tokoh agar memperteguh sikap atau perilaku sang tokoh dalam memerankan sebuah adegan, penggalan ide lokal atau visual yang mencerminkan budaya dari lingkungan anak-anak sangat menunjang ketertarikan mereka terhadap pesan yang disampaikan.

2. Pembentukan Disain yang ada

Proses disain dalam semua kegiatan disain komunikasi visual, seharusnya memang dibenturkan dengan pendekatan-pendekatan diluar bahasa unsur-unsur disain komunikasi visual. Dalam penggalan yang lebih baik, kegiatan mendisain akan lebih dalam apabila kita juga mendekati unsur visual melalui pendekatan psikologi, sosiologi, bahkan *linguistik* (bahasa). Pendekatan itu akan sangat membantu dalam mendisain sesuatu yang lebih baik. Dalam penciptaan Disain film animasi kartun anti rokok ini, penulis dengan sengaja mengolah budaya lokal si kuncung sebagai warisan budaya visual Indonesia, kegiatan sosiologi bahkan psikologi dihadirkan dalam studi pendekatan ini sehingga sampai hadir sebuah sosok yang anak-anak bahkan orangtua pun dapat suka dengan tokoh yang diciptakan.

3. Hal yang menunjang dalam Proses Penciptaan

Kegiatan mendisain iklan ini banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak tentang bahaya rokok bagi anak-anak baik dari pihak yang berkompeten (ahli kesehatan), bahkan

dari pihak yang memang pecandu rokok. Bantuan ini memperjelas bahwa mereka sangat memperhatikan kehidupan anak-anak yang lebih baik agar tidak mengikuti perilaku orang yang lebih dewasa. Kajian visual banyak dibantu oleh pihak-pihak yang mendukung agar film yang akan dibuat dapat memperteguh sikap bahwa rokok memang berbahaya bagi anak-anak.

4. Hambatan dalam Proses Penciptaan

Faktor yang merupakan hambatan pasti ditemui dalam semua kegiatan, begitupula dalam mendisain penciptaan film kartun ini. Dua dunia yang berbeda terdapat dalam proses penciptaan atau penyelesaian karya ini yaitu menulis dan berkarya. Seringkali kesukaran penyusunan data atau pencarian data terjadi ditengah-tengah penulisan tesis tetapi kita juga terbentur oleh estetika penyempurnaan karya yang harus selalu dipantau dalam proses penciptaan. Hambatan ini seringkali mengganggu pembimbingan, apalagi memang kegiatan proses penciptaan ini memang dilakukan dari awal atau mengeksploitasi kemampuan yang baru, energi yang dibutuhkan cukup melelahkan karena konsentrasi terpecah pada masalah penulisan laporan tesis dan estetika eksekusi penciptaan.

B. Saran-saran

Proses penciptaan film kartun anti rokok ini masih menggunakan kegiatan humor verbal, yaitu humor yang didukung bahasa ucap, padahal unsur humor dapat digali lebih dalam untuk memperbaiki industri kartun di Indonesia yang masih tertatih-tatih. Ini sangat dialami oleh penulis ketika menyusun tesis ini, penggalian data tentang perkembangan animasi kartun di Indonesia sangat minim bahkan karya yang dibuat anak

bangsa pun sangat minim. Penggalan visual yang didukung bahasa verbal dapat lebih diperluas lagi pengembaraannya apabila kita rajin berkarya sehingga terlihat *local content*, yang sesuai dengan pola berfikir masyarakat Indonesia.



KEPUSTAKAAN

- Atmaja, Yoga dkk. (2007), *Video Komunitas*, Insist Press, Yogyakarta
- Chen, Milton. (2005), *Mendampingi Anak Menonton Televisi*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Darmaprawira W.A, Sulasmi. (2002), *Warna: teori dan Kreativitas Penggunaannya*, Penerbit ITB, Bandung.
- Davis, Martyn P. (1988), *The Effective Use of Advertising Media*, Hutchinson Business. London.
- Effendi, O. Uchjana. (1996), *Televisi Siaran : Teori dan Praktek*, Mandar Maju. Bandung
- Engel, F James. (1994), *Perilaku Konsumen*, Binarupa Aksara, Jakarta.
- Fatwa, Sari Tetra Dewi. (2007), *Penelitian Perilaku Merokok di Kalangan Anak-Anak di Daerah Istimewa Yogyakarta*, Pusat Studi Perilaku dan Promosi Konsumen UGM, Yogyakarta.
- Fidler, Roger. (2003), *Mediamorfosis*, Lintas Buku, Yogyakarta
- Fiske, John. (2005), *Cultural and Communication Studies*, Jalasutra, Jakarta.
- Galore, Kelsey. (2003), *Flash MX Design for TV and Video*, Wiley Publishing Inc, United States.
- Gollwitzer, Gerhard. (1995), *Mari Berkarya Rupa*, Penerbit ITB, Bandung.
- Hamm, Jack. (1967), *Cartooning : The Head and Figure*. Grosset and Dunlap, New York.
- Hamzah. (1996), *Ilmu Djiwa Kanak-Kanak*, Graneco, Bandung.
- Hara, Kenya. (Juli 2005), "Menemukan Arti dalam Kekosongan", *Concept*, Jakarta.

- Hary, Harmen, *Animasi*, Japan International Cooperation Agency MMTTC, Yogyakarta
- Hidayati, Arini. (1998), *Televisi dan Perkembangan Sosial Anak*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Hurlock, Elizabeth B. (1980), *Psikologi Perkembangan*, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Husaini, dr. Aiman. (2006), *Tobat Merokok*, Pustaka Iman, Depok, Jakarta.
- Kompas Cyber Media. (12 Januari 2006), *Anak-Anak Terlalu Mudah Membeli Rokok*.
<http://www.kcm.com/artikell.htm>
- Lee, Monle. (2005), *Prinsip-Prinsip Pokok Periklanan dalam Perspektif Global*, Prenada, Jakarta.
- Mulyana, Deddy. (2004), *Komunikasi Efektif*, PT Remaja Rosda Karya, Bandung.
- Mustaqim. (2004), *Psikologi Pendidikan*, Pustaka Pelajar bekerjasama dengan Fak. Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, Yogyakarta.
- Osa, Amanokawa. (2007), *Guide to Draw Manga*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Rakhmat, Jalaluddin. (1992), *Psikologi Komunikasi*, PT Remaja Rosda Karya, Bandung.
- Roman, Kenneth. (2003), *How to Advertise*, Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Khasali, Rhenald. (1993), *Manajemen Periklanan : Konsep dan Aplikasinya di Indonesia*, Pustaka Utama Grafiti, Jakarta,
- (21 Juni 2005), "Bahaya Akibat Tembakau". *Republika*.
- (16 April 2003), "Rokok dan Tuberkulosis Paru", *Republika*,.
- (1 November 2005), "Kampanye dan Bahaya Rokok", *Republika*.
- (22 April 2007), "Kata Teman-Temanku Rokok itu...", *Kompas*.
- Sachari, Agus. (2005), *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa : Desain, Arsitektur, Seni Rupa dan Kriya*, Penerbit Erlangga, Jakarta.

- Sachari, Agus. (1986), *Paradigma Desain Indonesia*, Penerbit Rajawali, Jakarta.
- Shimp, Terence A. (2003), *Periklanan Promosi*, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Surya On Line. (4 Pebruari 2007), *Mencegah Bahaya Rokok pada Anak dan Remaja*.
<http://www.Suryaonline.co.id/rokok.htm>.
- Soewignjo, Santosa. (2005), *Let's Animate*, Nexx Media Inc. Jakarta.
- Sobur, Alex. (2003), *Semiotika Komunikasi*, PT Remaja Rosda Karya, Bandung.
- Storey, John. (2007), *Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop: Pengantar Komprehensif Teori dan Metode*, Jalasutra, Yogyakarta.
- Subroto, Darwanto Sastro. (1992). *Televisi Sebagai Media Pendidikan*, Duta Wacana University Press, Yogyakarta.
- Whitaker, Harold and John Halas. (2006), *Timing for Animation*, Bayu Media, Jakarta.
- Wijana, I Dewa Putu. (2004), *Kartun*, Penerbit Ombak, Yogyakarta.
- Winkel, W.S. (1996), *Psikologi Perkembangan*, Grasindo, Jakarta.
- Wirawan, Sarlito. (1991), *Teori-Teori Psikologi Sosial*, Rajawali Pers, Jakarta.