

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan.

Dalam perancangan sebuah karakter animasi, terutama dalam sebuah film animasi motivasi yang bertema “Pembelajaran” untuk Anak-anak, sebuah pemahaman tentang karakter animasi begitu penting dan sangat berharga dalam perancangan ini. Hal tersebut juga bertujuan agar animator dapat menciptakan sebuah karakter yang mampu menampilkan pemeranan yang baik dan bisa bersaing dengan karakter animasi luar yang banyak digandrungi oleh anak-anak pada umumnya, banyak hal yang harus diperhatikan dalam perancangan karakter animasi ini, hal hal tersebut diperhatikan penulis adalah sebagai berikut:

1. Pemahaman tentang sebuah “karakter animasi” yang disukai oleh target perancangan ini adalah untuk Anak-anak usia dini, bagaimana mereka tertarik pada karakter animasi tertentu dan seorang animator dituntut agar mampu membuat karakter animasi sesuai dengan karakter animasi yang disukai oleh Anak-anak tersebut, dengan cara melakukan Interaktif melalui karakter animasi yang mereka sukai, dengan Interaktif data data tentang kesenangan dan beberapa data penting bisa didapat untuk merancang sebuah karakter animasi motivasi yang disukai oleh Anak-anak tersebut.
2. Kebanyakan dari karakter animasi lokal saat ini jarang sekali menggunakan lokal budaya sendiri, padahal *local content* terdapat pada banyak animasi luar yang digandrungi Anak-anak jaman sekarang, penerapan *local content* sendiri tidak hanya berpatok pada busana ataupun adat istiadat, bisa menggunakan logat karakter ataupun sifat karakter menurut budaya masing-masing, logat karakter sangat menarik untuk diangkat karena logat tersebut sangat menarik, bahkan anak anak kecil pun sering mengikuti logat film animasi upin ipin, dengan alasan ini tentu *local content* sangat perlu diangkat dalam perkembangan film

animasi saat ini, dan dalam perancangan ini *local content* tersebut menggunakan hanya sebatas logat karakter.

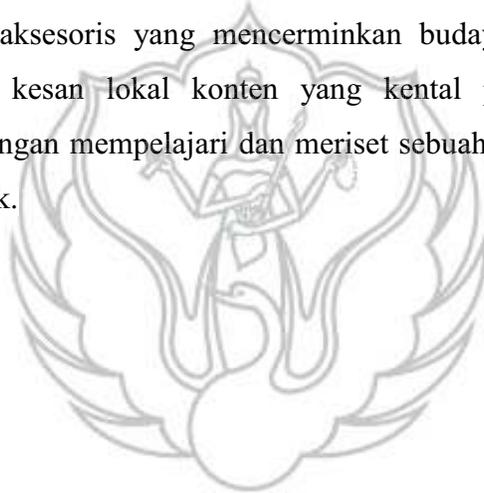
3. Sebuah perancangan karakter animasi tentu membutuhkan sebuah karakter yang unik dan gampang dikenal, dengan permasalahan ini dalam perancangan karakter animasi ini, penulis memecahkan masalah tersebut dengan mengadaptasi dari animasi yang sudah banyak dikenal Anak-anak, maka dapat mempermudah menciptakan beberapa karakter dengan sifat bawaan karakter eksisting tersebut, dan dengan mudah dikenali dan diingat.
4. Seorang animator haruslah mampu merancang banyak alternatif desain karakter, dalam bentuk ferbal ataupun bentuk 2D, dengan merancang alternatif karakter, maka karakter dapat berkembang dengan sangat baik dan dapat di buat lebih menarik lagi.
5. Untuk menghidupkan sebuah karakter animasi perlu mempunyai sifat, prilaku, ataupun latar belakang karakter, dengan beberapa sarat tersebut karakter dapat dikembangkan dan dapat mempermudah animator untuk menganimasikannya, dengan pedoman, seperti berbagai macam ekspresikarakter, gerakan karakter, prilaku karakter sampai gestur tubuh karakter dalam bentuk sketsa gambar ataupun eksisting *live action* dari film. Alat-alat seperti inilah yang harus banyak dikembangkan dalam perancangan karakter animasi, dengan semakin memperbanyak dan mendalami setiap karakter maka, animator mampu menampilkan sebuah karakter yang lebih hidup dan mampu memiliki jiwanya sendiri.
6. Animator tentu harus memiliki pedoman dalam pembuatan karakter animasi seperti skema interaksi antar karakter, ciri khas karakter, bentuk tubuh karakter, ekspresi khas karakter, dan berbagai macam hal tentang karakter secara perindividu, agar karakter tidak nampak sama dan dapat memiliki jiwanya sendiri sendiri, karakter harus mampu menampilkan sebuah perbedaan dari karakter satu dengan karakter lainnya.

7. Pembuatan karakter animasi tentu terkendala pada membuat karakter tersebut tampak lebih alami, karena dari data yang didapat penulis saat melakukan riset, alasan kuat kenapa karakter animasi lokal kurang disukai pasar yaitu karena karakter tersebut sangat kaku dan kurang memiliki jiwa disetiap karakternya, permasalahan ini di pecahkan dengan cara mendalami eksisting mulai dari ekspresinya, gesturnya, ataupun cirikhasnya, dengan bantuan tersebut animator tentu mampu membandingkan karakter mana yang dianggap sukses dan karakter mana yang kurang sukses, dengan cara ini tentu dapat menjadi masukan dalam perancangan karakter yang baik dan benar.

## 5.2 Saran.

1. Diharapkan media pembelajaran interaktif lebih dapat berperan dalam proses belajar mengajar di masa mendatang, sehingga suasana belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan dapat memotivasi siswa untuk terus belajar.
2. Media interaktif sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dapat lebih maksimal apabila didukung oleh media pembelajaran lainnya, karena masing-masing media memiliki kelebihan dan kelemahan yang tidak terdapat pada media lain.
3. Untuk perancangan berikutnya dapat lebih difokuskan dalam pengaplikasian materi kedalam bentuk permainan-permainan sederhana, karena permainan merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Hal ini dapat dicapai lebih maksimal dengan melibatkan aspek moral dan aspek emosional dalam pemberian *punishment* dan *reward*.

4. Lewat perancangan ini, diharapkan dimasa yang akan datang para animator karakter animasi dapat mengembangkan dan memperbesar animasi lokal indonesia ini, baik praktisi maupun akademisi yang berkecimpung dalam pengembangan animasi lokal. Seringkali dalam sebuah perancangan karakter mengalami kesulitan dalam membuat karakter tersebut tampak lebih hidup dan kaku, dalam perancangan ini kedepannya diharapkan dapat mengambil eksisting lebih banyak dari sebuah adegan live action yaitu dari adegan manusia asli, dengan bantuan tersebut dapat mempermudah membuat sebuah pose yang lebih hidup lagi.
5. Disarankan kedepannya animator mampu menambahkan sebuah logat lokal yang kental, aksesoris yang mencerminkan budaya lokal, sehingga mampu menampilkan kesan lokal konten yang kental pada setiap animasi yang dirancang. Dengan mempelajari dan meriset sebuah konten lokal yang menarik bagi anak-anak.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 1995. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka
- Cipta.Beard, Ruth M. Dan Senior, Isabel J. 1980. *Motivating Students*. London: Routledge and Kagan Paul
- Ltd.Bohlin, Roy M. 1987. *Motivation in instructional design: Comparison of an American and a Soviet model* *Journal of an istructional Development* vol 10 (2), 11-14.
- Callahan, Sterling G. 1966. *Successful teaching in secondary schools*. Chicago: Scoot, Foreman and Company. DeCecco, John P. 1968.
- The Psychology of learning and instructions: *Educationpsycology*.
- New Jersey: Prentice Hall, Inc. Depdiknas. 2003. "Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif: Suatu pendekatan Teoritis Psikologis".
- Jakarta: Rineka Cipta Gagne, Robert M. Discoll, Marcy P. 1988. *Essentials of learning for instruction*.
- Englewood Cliffs NJ: Prentice Hall, Inc. Herdorn, James N. 1987. *Learner interests, achievement, and continuuing motivation in instruction*. *Journal of instructional Development*.
- vol. 10 (3), 11-14 Hilgard, Ernest R. dan Bower, Gordon H. 1975. *Theories of learning*.
- NJ: Prentice Hall, Inc. Keller, John M. Dan Thomas w. Kopp. 1987. *An application or the ARCS model of motivational design, dalam Charles M. ReReigeluth (ed), Instructional*
- Astuti, Dwi. 2006. *Teknik Membuat Animasi Profesional Menggunakan Macromedia Flash 8*. Yogyakarta : Andi dan SmitDev.Com.

- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar Dan pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hakim, Lukmanul. 2004. *Cara Ampuh Menguasai Macromedia Flash*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Kanginan, M. 2002. *Fisika Untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta : Erlangga.
- Ladjamuddin, bin al-bahra. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Mahyudin, Sawaluddin, Maya S.L, Sufiyanto M, Maria E.. 2006. *Pengajaran Berbantuan Komputer*. Medan :USU.
- Munir, 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiarto, Ken E.S, Sutriyono. 1995. *Terampil menerapkan Konsep dan Prinsip Fisika 1A*. Solo : Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Suparno, Paul. 1997. *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta : Kanisius. Sufiyanto. 1999. *Fisika Untuk SMU Kelas 1*. Jakarta : Erlangga.
- Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi di Kelas XSMK Negeri 3 Buduran Sidoarjo”. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya:Program Sarjana UNESA.
- Hudojo, Herman. 1988. *Mengajar Belajar Matematika Modern untuk Orang Tua Murid, Guru dan SPG*. Bandung: Tarsito.
- Karti, Soeharto. 1996, *Dasar-Dasar Media Pembelajaran*, Surabaya: University Press IKIP Surabaya.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif* . Jakarta: Rineka Cipta.
- Santyasa, I Wayan. 2007. “*Landasan Konseptual Media Pembelajaran*”. Makalah diterbitkan. Banjar.
- Angkan Klungkung: Universitas Pendidikan Ganesha.

- Soekamto, Toeti, dan Udin Saripudin Winataputra. 1997. *Teori Belajar dan Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: P2T Universitas terbuka.
- Sudjana, Nana. 1990. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2001. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Winkel, W.S. 1983. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.



**http//**

<http://ilmukomputer.org/wp-content/uploads/2008/01/adri-multimedia-pengajaran.pdf>.

Idris, Husni. 30 Januari 2010. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Komputer*.

<http://jurnaliqro.files.wordpress.com/2008/08/05-husni-48-57-final.pdf>.

Lohat, Alexander, S. 2 Februari 2010. Hukum II Newton Edisi Kedua Untuk Kelas X. Seri Ebook GuruMuda.

<http://grocerycouponslist.com/2011/film-animasi-dan-pembuatan-nya/3483.html>

[http://www.oocities.org/topaz\\_art/course\\_txt/multimedia/multimedia.htm](http://www.oocities.org/topaz_art/course_txt/multimedia/multimedia.htm)

Sudrajat, Achmad. 2008. *Media pembelajaran*.

(<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/12/media-pembelajaran/> diakses tanggal 28 April 2010 jam 13.00).

Suheri, Agus. 2006. *Animasi Multimedia*

*Pembelajaran*. (<http://docs.docstoc.com/orig/4074000/38614bb9-6105-4880-9125-40b077c1087a.pdf> diakses tanggal 07 september 2010)

Sunartombs. 2008. *Pengertian Motivasi Belajar*.

(<http://sunartombs.wordpress.com/2008/09/23/motivasi-belajar/> diakses 30 juni 2010) Sutrisno Hadi. 2004. *Metodologi Research* Jilid III. Utami, Dina. 2007.

Animasi dalam Pembelajaran. ([www.uny.ac.id/akademik/default.php](http://www.uny.ac.id/akademik/default.php) diakses pada tanggal 25 Agustus 2008).

Wahono, Romi Satrio. 2006. *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*.

(<http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> diakses tanggal 29 Juni 2010 jam 13.00)

## Lampiran Pameran.

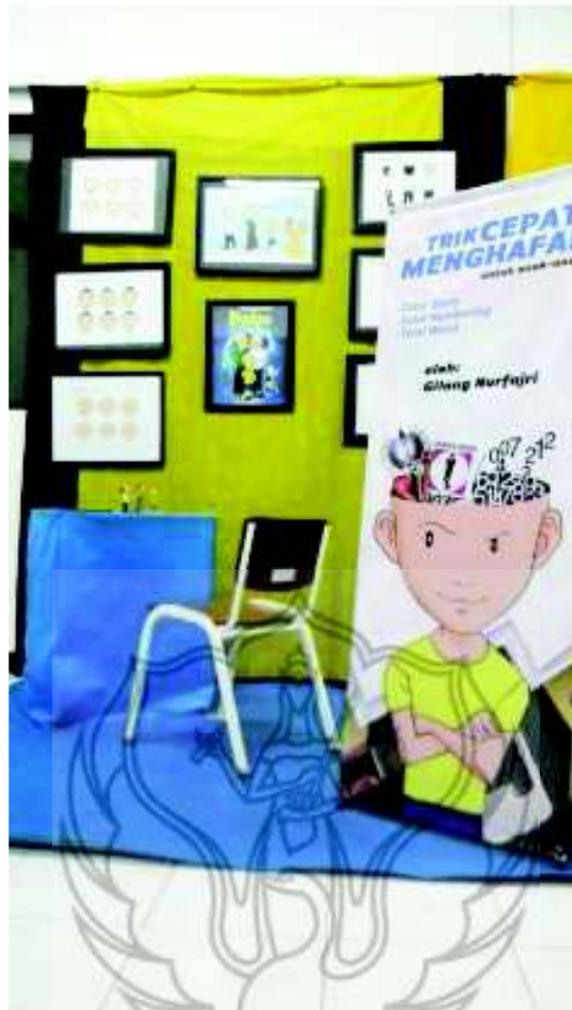
Gak Eneng



Eneng



Hari Pertama Sepi pengunjung



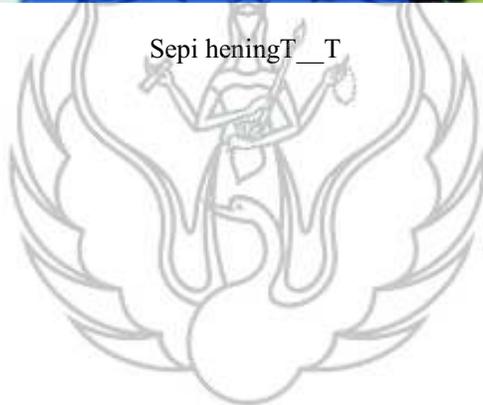
Hari ke2 masih tampak sepi pengunjung



hari ke3-pun Tetap sepi-sepi aja T\_T

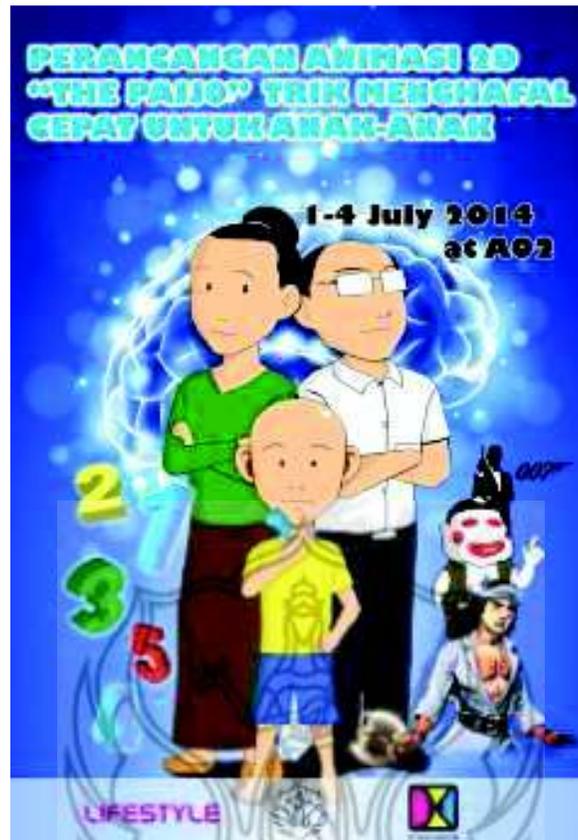


Sepi heningT\_T

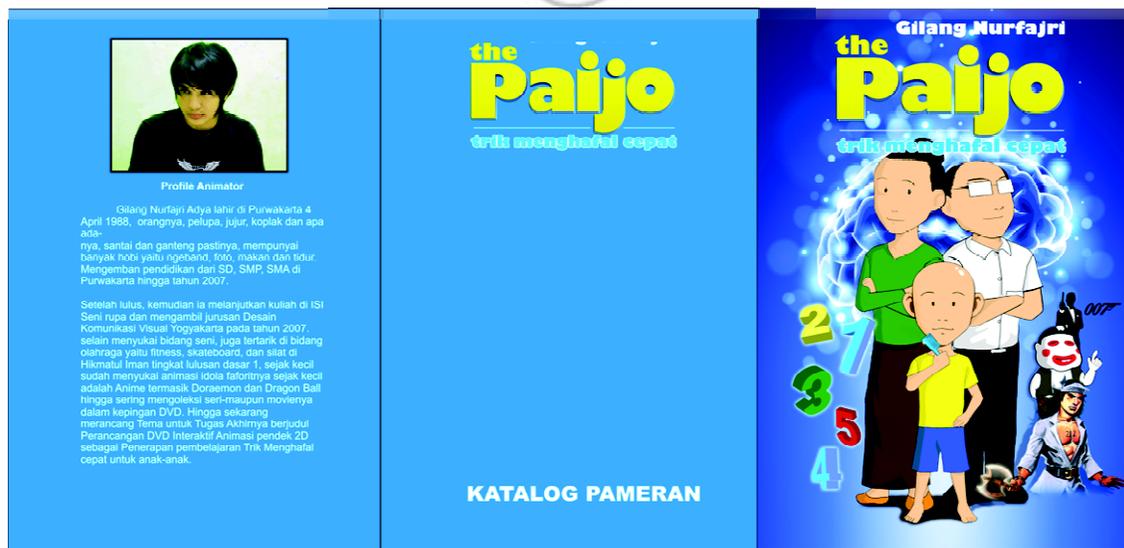


## Poster dan katalog Pameran.

### Poster



### Katalog Pameran



Profil Animator

Isi Katalog

Cover