

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Ketika media mengalami perkembangan teknologi yang pesat dan serba maju, pemanfaatan media audio visual sebagai alat bantu komunikasi merupakan sebuah terobosan yang dapat ditempuh untuk menjawab kebutuhan serta tuntutan pada sebuah jaman, mengingat media audio visual yang didalamnya terkandung pula teknik animasi ini mempunyai beberapa kelebihan. Kelebihan media tersebut adalah kemampuan untuk mengkomunikasikan dua bahasa sekaligus, yakni bahasa suara, dan bahasa gambar, sehingga pesan yang dikomunikasikan dapat tersampaikan dengan jelas, dari penyampai pesan pada penerima pesan, serta materi yang akan disampaikan dapat lebih diperagakan.

Perancangan animasi pembelajaran musik ini dibuat supaya pesan edukasi tentang dasar-dasar bermain musik pada gitar akustik dapat menjadi sebuah tayangan yang menarik bagi target *audience*, yakni anak jalanan. Dengan menambahkan konsep kreatif yang berupa sisipan cerita yang mendeskripsikan sekilas tentang latar belakang kehidupan seorang anak jalanan, serta penggunaan teknis animasi *rotoscope* dengan gaya gambar goresan tangan atau sketsa manual, diharapkan perancangan animasi ini mampu meningkatkan semangat dan ketertarikan anak jalanan terhadap musik serta menunjang proses belajar mereka dalam bermain musik. Dengan adanya perancangan ini maka LSM Dreamhouse yang menjadi mediator utama sebagai pendidik anak jalanan, memiliki sebuah modul pembelajaran audio visual dengan teknik animasi tentang dasar bermain musik, dan diharapkan dapat mempermudah proses pengajaran,

dari yang biasanya LSM membutuhkan banyak pengajar musik untuk anak jalanan dengan kendala ketersediaan pengajarnya yang mulai menurun. sekarang dengan adanya perancangan tersebut diharapkan LSM dapat meneruskan proses belajar mengajar yang lebih efektif dengan media animasi ini.

Keterlibatan desainer komunikasi visual sangat berperan penting dalam proses perancangan animasi pembelajaran. Dalam merancang animasi pembelajaran seorang desainer komunikasi visual harus mampu membuat sebuah tayangan yang tidak hanya mengandung pesan edukatif, tetapi mampu menambahkan nilai-nilai estetis dan artistik dalam proses kreatifnya agar hasil akhir perancangan animasi menjadi lebih menarik untuk ditonton, karena jika hal ini diabaikan maka dapat dipastikan perancangan tersebut menjadi lebih monoton, serta *audience* yang melihat pun menjadi cepat bosan.

Dalam pembuatan animasi pembelajaran, sebuah persiapan dan perencanaan yang tepat sangat diperlukan. Mulai dari perencanaan muatan edukasi serta teori yang akan dikomunikasikan, konsep perancangan, proses kreatif, proses produksi, penjadwalan, serta estimasi pendanaan dan biaya harus dipikirkan dengan benar dan dikaji dengan baik. Apabila persiapan dan perencanaan tidak dilakukan dengan sebaik-baiknya dan tidak sesuai dengan prosedur proses atau alur produksi, maka perancangan animasi pembelajaran tidak dapat berjalan dengan lancar. Pembahasan lebih lanjut tentang studi teori, literatur atau referensi, serta praktek desain komunikasi visual yang terkandung dalam karya animasi pembelajaran merupakan hal yang sangat memerlukan persiapan dan perencanaan yang matang.

B. Saran

Desain komunikasi visual sebagai suatu ilmu terapan yang menuntut keahlian serta kompetisi dan seleksi yang semakin ketat seiring bertumbuhnya kemajuan

teknologi. Untuk menjawab tantangan di masa yang akan datang, ilmu terapan desain komunikasi visual diharapkan agar mampu memberikan suatu terobosan baru dengan cara pengembangan sistem belajar mengajar yang lebih efisien dan efektif untuk mendukung kemajuan ilmu pengetahuan yang erat kaitannya dengan kreatifitas ini. Para desainer komunikasi visual sebaiknya untuk selalu mengembangkan bakat, keahlian, kreatifitas serta imajinasi, hingga memiliki sebuah spesialisasi pada bidang ilmu dengan cakupan materi yang cukup luas ini.

Salah satu media komunikasi yang berperan penting dalam ilmu desain komunikasi visual dan yang cukup populer di kalangan masyarakat sekarang ialah media audio visual dengan teknik animasi. Media animasi tersebut dapat menjadi suatu pilihan yang cerdas untuk mengkomunikasikan sebuah pesan edukasi atau pembelajaran, karena mampu menjadikan proses belajar menjadi lebih rileks dan tidak monoton dengan proses kreatif pada daya tarik visual yang imajinatif, selain itu proses belajar mengajar dengan media ini dapat menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien.

Daftar Pustaka

Buku

- Laybourne Kit, 1989, *The Animation Book*, Abeville Press, New York,USA.
- Maulana Andre, 2010, *Jago Main Gitar*, Penerbit Generasi Cerdas, Jakarta Timur.
- Muttaqin Moh.,2008, *Seni musik Klasik jilid 1*, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah
Kejuruan, Jakarta.
- Prakosa Gotot, 2010, *Animasi, Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*, Yayasan Visual
Indonesia, Jakarta.
- Rangkuti Freddy, 2009, *Strategi promosi yang kreatif dan Analisis Kasus Integrated
Marketing Communication*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Subhansyah Aan T, 2008, *Anak Jalanan Di Indonesia: Deskripsi Persoalan dan
Penanganan*,YLPS (Yayasan Lembaga Pengkajian Sosial) Humana,
Yogyakarta.
- Thomas Frank & Ollie Johnston, 1970, *Disney Animation The Illusion Of Life*, Abeville press,
New York,USA.
- Widyatama Rendra, 2007, *Pengantar Periklanan*, Pustaka Book Publisher, Yogyakarta.

Daftar Pustaka

Internet

<http://www.Kabarindonesia.com>, Kriminalisasi Anak Jalanan, Kriminalisasi Kemiskinan,
oleh: Wendie Razif Soetikno, S.si., Mdm, 29-Jan-2010

<http://www.kompas.com/kompas-cetak/9609/11/metro/jang.html>

<http://www.Suarakaryaonline.com/>

<http://sosbud.kompasiana.com/2011/01/12/dari-jalanan-ke-pentas-dunia>

<http://www.thedreamhouse.org/>

