

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Program *magazine show* “*Pet House*” bertujuan memberikan informasi, inspirasi, dan edukasi mengenai hewan peliharaan bagi masyarakat terutama anak-anak dan remaja. Format *magazine show* dan visual yang menarik dengan menggunakan animasi berwarna cerah agar memikat penonton.

Program ini membahas seputar hewan peliharaan yang dengan konsep karakter animasi sebagai pembawa acara. Karakter animasi menjadi elemen penting dalam program ini karena sebagai prantara antara informan dengan penonton agar informasi yang disampaikan lebih menarik dan mudah untuk dimengerti. Penggunaan karakter animasi sebagai presenter, membuat program *Pet House* terkesan ceria dan menghibur namun tetap memberikan edukasi kepada penonton.

Program ini memiliki segmen dan rubrik tetap yang berisi bahasan materi berbeda setiap episodenya. Aspek informatif program *magazine show* “*Pet House*” mengusung 6 rubrik yaitu: *Pet Story*, *Pet Profile*, *Pet show*, *Pet idol*, *Tanya Sobat*, dan *Tips and Trick*. Penyajian informasi rubrik-rubrik tersebut berupa ilustrasi gambar, liputan di lokasi berupa *footage* maupun wawancara, dan video-video yang didapatkan dari media sosial *youtube*. Pemilihan *shot*, *angle*, dan komposisi yang dinamis mendukung visual sehingga menambah daya tarik program agar penonton tidak jenuh. *Background* yang ceria dan menyenangkan juga berpengaruh untuk menambah suasana ceria dan menjadi salah satu daya tarik pada program ini.

Episode kali ini akan membahas kehidupan kucing di lingkungan masyarakat yaitu tentang jenis-jenis kucing, keunikan kucing, dan informasi khusus lainnya. Pemilihan episode tentang kucing karena hewan ini yang sering ditemui dan banyak dipelihara oleh manusia. Program ini diharapkan dapat memberikan informasi serta memperluas wawasan cara memelihara kucing.

B. Saran

Pembuatan karya seni memang memerlukan waktu, tenaga, serta materi untuk mewujudkannya. Pengalaman dan pembelajaran banyak didapat pada saat proses pra produksi, produksi hingga pascaproduksi. Selama proses pembuatan karya magazine Pet House tidak sepenuhnya seperti yang sudah direncanakan. Hal ini tidak terlepas dari beberapa masalah dari dalam tim sendiri maupun dari faktor eksternal seperti hewan peliharaan yang sulit untuk diarahkan dan lokasi yang kurang mendukung. Seorang sutradara diharuskan dapat mengatur waktu dengan baik serta harus cekatan dalam mengatasi masalah yang dihadapi, agar proses pembuatan karya dapat terselesaikan secara efektif.

Karya *magazine show "Pet House"* mengalami perubahan konsep animasi pada saat pasca produksi, hal ini mengharuskan sutradara dan kru animasi bekerja secara efektif dalam membuat perubahan *2D asset* yang akan memakan waktu cukup lama, agar karya *magazine show "Pet House"* dapat diselesaikan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Pengalaman dan pembelajaran tersebut menjadi saran bagi proses produksi selanjutnya agar dapat menyiapkan secara matang.

Sebuah karya yang baik harus disiapkan secara matang saat proses praproduksi, kematangan konsep dan persiapan secara detail harus benar-benar diperhitungkan dengan baik, sehingga pada saat proses produksi maupun pasca produksi tidak banyak kendala yang terjadi. Melalui tulisan ini, diharapkan pembaca mampu mempelajari proses dalam produksi *magazine show* sehingga memiliki referensi untuk menghasilkan karya yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anditya, ST. 2016. *Ide Warna Rumah Gaya*. Jakarta, Andi Publisher
- Ruslan, Arief. 2016. *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ayawaila, Gerzon R. 2008. *Dokumenter Dari Ide Sampai Produksi*. Jakarta, FFTVIKJ.
- Darwanto. 2007. *Televisi Sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta, Pustaka Pelajar.
- Herliyani, Elly. 2014. *Animasi Dua Dimensi*. Yogyakarta, Graha Ilmu.
- Mabruri KN, Anton. 2013. *Manajemen Produksi Program TV, Format Acara Non-Drama, News & Sport*. Jakarta, Grasindo.
- Moon, Brian. 2014. *Viewing Terms – A Practical Glossary for Film and TV Study*. Australia, Chalkface Press.
- Naratama. 2004. *Menjadi Sutradara Televisi: dengan Single dan Multi Kamera*. Jakarta, PT Grasindo
- Naratama. 2006. *Menjadi Sutradara Televisi dengan Single dan Multi Camera*, Jakarta, Grasindo.
- Naratama. 2013. *Menjadi Sutradara Televisi: Dengan Single dan Multi-Camera*. Jakarta, PT. Grasindo.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta, Homerian Pustaka
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film Edisi II*. Yogyakarta, Montase Press.
- Rukmananda, Naratama. 2006. *Menjadi Sutradara Televisi: dengan Single dan Multi Camera*. Jakarta, PT Grasindo.
- Santoso, Bambang Gunawan. 2013. *Nganimasi Bersama Mas Be*. Jakarta, Elex Media Komputindo
- Saroengallo, Tino. 2011. *Dongeng Sebuah Produksi Film*. Jakarta, Gramedia.
- Supriyono, Rachmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta, Andi.
- Suwasono, A.A. 2016. *Pengantar Animasi 2D, Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisonal*. Yogyakarta, ISI Yogyakarta
- Wibowo, Fred. 2014. *Teknik Produksi Program Televisi*. Yogyakarta, Grasia Book Publisher

DAFTAR SUMBER ONLINE

<https://bobo.grid.id/read/082289261/kesalahan-kesalahan-yang-paling-sering-dilakukan-pemilik-kucing> (21 Juni 2019)

https://issuu.com/yourpetmagazine/docs/yourpetmagazine_january_2020_ (02 Februari 2020)

<http://kittykrafty.com/indonesia-cat-association-ica/> (14 Maret 2019)

<http://www.kucingkita.com/ras-kucing/maine-coon> (18 Maret 2019)

<https://kucingpedia.com/cara-memandikan-kucing/#a> (01 Juni 2019)

https://issuu.com/bambangsuarno/docs/0_majalah_cat_dog_12_g (01 Juni 2019)

<https://issuu.com/harrywasis/docs/edisi2> (01 Juni 2019)

