

## **BAB. V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil Perancangan Komunikasi Visual Edukasi 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*) Di Lingkungan Gunung Prau Kabupaten Wonosobo, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Mewujudkan media animasi 2D edukasi 3R di lingkungan gunung yang kreatif dan komunikatif dibutuhkan beberapa tahapan yang sangat penting dan penguasaan permasalahan yang baik. Tahapan awal dilakukan dengan cara menguasai ilmu pengetahuan berkaitan dengan teori perancangan, komunikasi dan edukasi. Teori perancangan menggunakan teori multi media prinsip animasi Frank Thomas dan Ollie Jhonson, *motion graphic* menggunakan teori Gallagher dan Paldy, kemudian ada teori desain grafis seperti ilustrasi, *layout*, warna, tipografi, sedangkan strategi penyampaian menggunakan teori proses komunikasi dari “Harold D Lasswell” dan teori edukasi (pembelajaran). Tahap selanjutnya adalah menentukan metode perancangan yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan. Proses perancangan komunikasi visual ini menggunakan metode perancangan *Design Thinking* dari Tim Brown yang menggunakan lima tahapan proses yaitu, *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Tahapan-tahap yang sudah dilakukan menghasilkan sebuah media utama animasi 2D edukasi 3R di lingkungan gunung yang kreatif, komunikatif dan didukung media fisik berupa papan infografis, *t-shirt, tumbler, bucket hat*, dan kantong sampah kain.

## **B. Saran**

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang diperoleh karena adanya kesulitan baik dalam proses penelitian maupun perancangan. Namun, keterbatasan tersebut tidak mengurangi semangat dan menjadikannya sebagai motivasi untuk terus maju dan berkarya. Penulis ingin memberikan saran-saran yang diharapkan dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca dan perancang lain yang ingin membuat karya tulis atau perancangan serupa.

Saat melakukan penelitian sebaiknya lebih jeli dalam menggali rumusan dan tujuan permasalahan. Melakukan pendekatan yang baik dan mendalam akan lebih mempermudah dalam merumuskan masalah. Pengumpulan data sebaiknya dilakukan secara tepat, dengan berbagai metode dan sesuai dengan kebutuhan, supaya lebih efektif dan efisien. Metode yang digunakan dalam proses perancangan sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan diri kita supaya dapat memperoleh hasil yang maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Brown, Tim. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organization and Inspires Innovation*. Harper Collins Publishers.
- Creswell, Jhon W. (2019). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Effendy, Onong Uchjana. (2003). *Ilmu komunikasi; Teori dan Praktek*. Rosda. Bandung.
- Iswantara, Nur. (2017). *Kreativitas Sejarah, Teori & Perkembangan*. Gigih Pustaka Mandiri. Jakarta.
- Jefkins, Frank. (1985). *Advertising. Made Simple Book*. London.
- Lutter, Elisabeth. (2004). *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Grasindo. Jakarta.
- Nugroho, Eko. (2008). *Pengenalan Teori Warna*. CV Andi Offset. Yogyakarta.
- Rebecca Gallagher, Andrea Moore Paldy. (2007). *Exploring motion graphic*. Thomson Delmar Learning. New York.
- Ruslan, Arief. (2016). *Animasi Perkembangan Dan Konsepnya*. Ghalia Indonesia. Bogor.
- Stillman David, Jonah Stillman. (2019). *Generasi Z: Memahami Karakter Generasi Baru yang Akan Mengubah Dunia Kerja*. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Soewardikoen, Didit W. (2019). *Metodelogi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. PT Kanisius. Yogyakarta.
- Sugiharto, dkk. (2012). *Psikologi Pendidikan*. UNY Press. Yogyakarta.

Thomas, Frank., Johnston, Ollie. (1995). *The Illusion of Life: Disney Animation*. Greg Robins. United States.

Tinarbuko, Sumbo. (2012). *Semiotika Komunikasi Visual*. Jala Sutra. Yogyakarta.

Williams. Richard (2001). *The Animator's Survival Kit*. London, United Kingdom: FABER & FABER.

## **Jurnal**

Aziza Rosida Nur, Meilia Nur Indah Susanti, Abdurrasyid, Puji Catur Siswipraptini. 2018, *Perancangan Animasi Pembangkit Listrik Biomassa dan Sampah Sebagai Bagian dari Listrik Kerakyatan untuk Media Pembelajaran*. Jurnal Ilmiah FIFO.

Brown, T. 2008. *Design Thinking*. Havard Business Review, Vol. June

Kaseva Mengiseny E., Josia L. Moirana. 2009). *Problems of solid waste management on Mount Kilimanjaro: A challenge to tourism*. Jurnal Sage, Usa.

M. Ilham Abdurrahim, Hijrah Purnama, Yebi Yuriandala. 2018. *Analisis Timbulan Dan Komposisi Sampah Di Gunung Andong Via Jalur Pendakian Dusun Sawit, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah*. dspace uii, Indonesia.

Raymond Benton, Jr. 2014. *Reduce, Reuse, Recycle . . . and Refuse*. Jurnal Sage, Usa.

Semernya Larisa, Aditi Ramola, Björn Alftan and Claudia Giacovelli. 2017. *Waste management outlook for mountain regions: Sources and solutions*. Jurnal Sage, Usa.

Tomi Asy'arie. 2018. *Kajian Kondisi Persampahan dan Pola Perilaku Porter, Pendaki dan Pengunjung dalam Menyusun Strategi pengelolaan Sampah di Jalur Pendakian Gunung Prau Via Patak Banteng*. dspace uii, Indonesia.

Witabora, Joneta. 2012. *Peran dan Perkembangan Ilustrasi*. Jurnal Humaniora Vol. 3 No. 2 Oktober 2012.

Zahra Abazari, and Mahshid Borjian Brojeni. 2017. *The role of Harold Lasswell Communication Theory in Librarianship and Information Sciene*", *International Academic Journal of Humanities*. Vol.4 No. 2 Iran.

### Webtografi

Jerome Wirawan. (25 Juni 2015), "*Masalah sampah di gunung dan taman nasional Indonesia mengkhawatirkan*"  
[https://www.bbc.com/indonesia/berita\\_indonesia/2015/06/150625](https://www.bbc.com/indonesia/berita_indonesia/2015/06/150625).

Johanes Randy Prakoso. (06 Jul 2015), "*Akibat Buang Sampah di Gunung, Ada Anak Macan Mati Keselek*" <https://travel.detik.com/travel-news/d-2961105>.

Sonia Fitri & Nadia Zuraya. (28 April 2016), "*Pendaki Gunung di Indonesia Sumbang 453 Ton Sampah per Tahun*" Republika.  
<https://nasional.republika.co.id/berita/nasional/umum/16/04/28/o6cc6b383>.

Tulus Wijanarko & Francisca Christy Rosana. (7 Mei 2018), "*Mayoritas Milenial, 600 Orang Mendaki Gunung Gede Setiap Hari*", Tempo.  
<https://travel.tempo.co/read/1086546>.

<https://otakudesu.tv/anime/yuru-camp-sub-indo/>

<https://www.youtube.com/watch?v=U1E-HPaUTTg>

<https://www.youtube.com/watch?v=8-ANtYTLMIY>

[https://www.youtube.com/watch?v=NEr7\\_5Cclk](https://www.youtube.com/watch?v=NEr7_5Cclk)