

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Pandemi Covid-19 tidak hanya mengakibatkan virus corona merugikan manusia tetapi juga memberikan dampak pada permasalahan lain yaitu mengenai kesehatan mata, yang mana akibat dari pandemi ini masyarakat tidak dapat beraktivitas sebagaimana mestinya serta lebih banyak waktu di habiskan di dalam rumah. Dengan diterapkannya sistem PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) yang dilakukan pada bulan April 2020 sampai pada kebijakan PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) di Indonesia, aktivitas masyarakat sangat di batasi dan hanya dapat melakukan aktivitas secara daring di rumah, ini mengakibatkan meningkatnya prevalensi *screen time* pada masyarakat. Untuk memecahkan permasalahan tersebut perancang terinspirasi untuk membentuk suatu media yang dapat memberikan edukasi kepada masyarakat luas mengenai tips bagaimana menjaga kesehatan mata sehingga dapat membantu masyarakat untuk menjaga kesehatan mata mereka. Pemilihan media animasi dipilih karena animasi dapat menjangkau masyarakat luas baik itu anak-anak maupun dewasa, selain itu di karenakan pandemi Covid-19 yang mengakibatkan pelarangan aktivitas di luar ruangan maka media animasi menjadi pilihan karena dapat dilihat di mana saja dan kapan saja dengan perantara internet yang dapat diakses secara luas oleh masyarakat.

Proses awal perancangan diawali dengan mencari berbagai macam data melalui jurnal mengenai bahaya dari *screen time* yang berlebihan sampai pada akibat yang ditimbulkan dari kebiasaan tersebut, dilanjutkan dengan penyaringan data yang sudah di dapat sehingga di dapatkan beberapa data mengenai bahaya *screen time* seperti mengakibatkan gangguan mata yaitu miopia serta bahaya miopia bila tidak di tangani dengan baik, dengan ditemukannya banyak data perancang dapat memberikan informasi secara akurat dalam perancangan tersebut sesuai dengan khalayak sasaran yang di tuju. Perancang juga mencari data sekunder berupa angket yang disebarakan melalui google form, dari angket tersebut perancang mendapatkan

data bahwa sebagian besar khalayak sasaran belum tahu cara untuk menjaga kesehatan mata.

Dengan data-data yang telah diperoleh, perancang mulai memproduksi animasi tersebut, dalam perancangan ini maka dibuatlah naskah cerita terlebih dahulu dengan menyesuaikan khalayak sasaran masing-masing yaitu anak-anak, remaja dan dewasa, isi dari animasi tersebut akan menggunakan komunikasi persuasif dimana para khalayak sasaran akan di tunjukkan dampak dari *screen time* yang berlebihan lalu diajak untuk menjaga kesehatan mata dengan menggunakan tips 20:20:20 sebagai cara untuk mengatasi persoalan tersebut. Karakter dari setiap animasi juga disesuaikan dengan khalayak sasaran dan juga menyesuaikan kegiatan mereka selama di rumah. Gaya animasi yang digunakan adalah gaya animasi vektor serta animasi motion untuk menyesuaikan dengan khalayak sasaran yang merupakan anak-anak sampai orang dewasa. Setelah produksi selesai maka dilanjutkan dengan pasca produksi di mana memasukkan *background*, *voice over* dan *sound effect* dan menyesuaikan scene dengan suara yang di masukkan tersebut agar animasi terlihat lebih hidup.

## **B. Saran**

Untuk perancang selanjutnya dapat membahas dan menjelaskan lebih rinci atau lebih mendalam mengenai faktor-faktor lain yang berhubungan dengan *screen time* seperti membahas akibat lain yang dapat di timbulkan dari *screen time* yang berlebihan. Dalam pengerjaan media juga perlu di perhatikan seperti durasi pada video yang perlu di pertimbangkan agar tidak terlalu singkat dan lama sehingga para khalayak sasaran dapat mencerna informasi yang di sampaikan dengan baik, ini juga berlaku bila ada *voice over*, kita harus memperhitungkan intonasi dari pengisi suara tersebut sehingga cocok untuk media yang akan di rancang, sehingga intonasinya tidak terkesan terlalu cepat atau terlalu lambat.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Ruslan, R. (2007). *Kiat dan Strategi Kampanye Public Relations*. Jakarta.
- Wright, J. A. (2005). *Animation Writing and Development From Script Development to Pitch*. Focal Press.
- Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial; Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Ilyas. (2012). *Ilmu Penyakit Mata Edisi 4*. Jakarta: Balai Penerbit FK UI.

### Jurnal

- Adnyana Yasa, G. P., Satyasusmaya Narpaduhita, K. A., & Purwita, D. G. (2019). Perancangan Film Animasi Pendek 2D Sebagai Media Kampanye Penanganan Anxiety Disorder. *Jurnal Bahasa Rupa*, 147.
- Ani Sutriningsih, M. N. (2014). Hubungan Perilaku Prmakaian Laptop Dengan Kejadian CVS Pada Mahasiswa Angkatan 2009 PSIK Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang. 1.
- Arifin, S. (2016). Perkembangan Kognitif Manusia Dalam Perfektif Psikologi dan Islam.
- Christine, R. N. (2021). Aktivitas Pembelajaran Jarak Jauh dan Pengaruhnya Pada Kesehatan Mata.
- Fathudin, & Mukromin, M. (2021). Advertising Business Pada Google AdSense di Youtube Perspektif Ekonomi Syariah. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*.
- Fatmawaty, R. (2017). Memahami Psikologi Remaja. 60.
- Firmansyah, A., & Kurniawan, M. P. (2013). PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D MENGGUNAKAN METODE FRAME BY. 10-11.
- Hildayani, R. (2014). Psikologi Perkembangan Anak.
- Infodatin. (2018). Situasi Gangguan Penglihatan. *Pusat Data dan Informasi Kementerian Kesehatan RI*, 1.
- Khurya, K. R., & Prayoga, D. (2021). Kelelahan Mata Selama Pandemi Covid-19: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Permas: Jurnal Ilmiah STIKES Kendal*, 516.

- Lestari, T., Anggunan, Triwahyuni, T., & Syuhada, R. (2020). Studi Faktor Risiko Kelainan Miopia Di Rumah Sakit Pertamina. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 308-311.
- Mahendra, B. (2017). Eksistensi Sosial Remaja Dalam Instagram (Sebuah Perfektif Komunikasi). *Jurnal Visi Komunikasi*, 151-160.
- Maulidya, F., Adelina, M., & Hidayat, F. A. (2018). Perodesasi Perkembangan Dewasa. 2.
- Munir. (2012). *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Nafrin, I. A., & Hudaidah. (2021). Perkembangan Pendidikan Indonesia Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 458.
- Rohayani, F. (2020). Menjawab Problematika Yang Dihadapi Anak Usia Dini di Masa Pandemi COVID-19. *QAWWAM: JOURNAL FOR GENDER MAINSTREAMING*.
- Yuliana. (2020). Corona Virus Deseases (Covid-19); Sebuah Tinjauan Literatur. *Wellness And Healthy Magazine*, 187.

#### **Website**

- Jayani, D. H. (2020). *Survei Alvara: 15,8% Masyarakat Berinternet Lebih dari 13 Jam selama Pandemi*. Terakhir diakses 24 Desember 2021  
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/10/05/survei-alvara-158-masyarakat-berinternet-lebih-dari-13-jam-selama-pandemi>.
- Jayani, D. H. (2021). *Penggunaan Internet di Kalangan Siswa Sekolah Semakin Meningkat*. Terakhir diakses 24 Desember 2021  
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/05/03/tren-siswa-sekolah-menggunakan-internet-semakin-meningkat>.
- Permatasari, D. (2021). Kebijakan Covid-19 Dari PSBB Hingga PPKM Empat Level. 21 Desember 2021  
<https://kompaspedia.kompas.id/baca/infografik/kronologi/kebijakan-covid-19-dari-psbb-hingga-ppkm-empat-level>.
- Worldometer. (2021, October 1). Corona Virus Cases. Terakhir diakses 30 Oktober 2021
- Tjanatjantia, W. (2013). Sejarah Berdirinya Youtube. *Sejarah Dunia*,  
<https://canacantya.wordpress.com/sejarah/sejarah-berdirinya-Youtube>. Terakhir diakses 13 Maret 2022

Pellegrini, M., Bernabei, F., Scordia, V., & Giannaccare, G. (2020). *May home confinement during the COVID-19 outbreak worsen the global of myopia?*  
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7197632/>. Terakhir diakses 31 Oktober 2021

