

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil akhir dari perancangan ini berupa tiga rangkaian animasi, dimana tiga rangkaian animasi tersebut membawa pesan tentang dukungan kepada penderita gangguan kecemasan. Selain tiga rangkaian animasi tersebut, penulis juga menambahkan beberapa media pendukung, seperti t-shirt atau kaos, totebag, gelas dan gantungan kunci. Saat melakukan proses perancangan, penulis menemukan bahwa media utama dengan media pendukung ini harus memiliki keterikatan satu sama lain, maksudnya adalah media utama dan media pendukung, harus menampilkan konsistensi yang sama, dan bisa mendukung satu sama lain. Penulis menjaga keterikatan antara media utama dengan media pendukung, dengan menampilkan, *qr code* pada setiap media pendukung, yang kemudian ketika *qr code* tersebut *discan*, maka akan langsung menuju pada media utama perancangan. Keterikatan lain yang penulis masukkan dalam perancangan ini adalah, menerapkan slogan kampanye, pada seluruh media komunikasi visual perancangan. Hal ini dilakukan penulis, dikarenakan penulis ingin pesan dalam perancangan, keseluruhannya bermuara pada satu pesan utama, yaitu mengajak penderita gangguan kecemasan untuk melepas segala kekang yang menghalanginya melakukan hal baru, meskipun itu baik baginya.

Penulis juga menemukan beberapa kebaruan dalam proses perancangan yang telah dilakukan, salah satunya adalah penulis menemukan bahwa beberapa teori – teori psikologi bisa diterjemahkan dalam bentuk sebuah karya, dengan menyesuaikan teori – teori tersebut dalam bentuk penceritaan animasi. Teori – teori ini kemudian dijadikan landasan oleh penulis dalam menyampaikan pesan kepada target audiens. Penulis menemukan selama ini teori – teori psikologi ini hanya diterapkan dalam beberapa adegan dalam sebuah animasi, sementara dalam pembuatan animasi

yang dilakukan oleh penulis, teori – teori psikologi ini menjadi landasan utama perancangan. Selain teori psikologi tersebut, penulis juga memakai prinsip – prinsip animasi dari Walt Disney, hal ini dilakukan agar animasi yang dibuat bisa memiliki gerak yang lebih alami dan lebih natural, selain itu metode *frame by frame* juga membantu penulis dalam menciptakan gerak animasi yang lebih halus, dan menarik.

Wawasan baru lainnya yang penulis temukan dalam perancangan ini adalah, penulis menyadari bahwa perancangan ini bisa menjadi jembatan, untuk memasukkan pesan tentang dukungan sosial kepada penderita gangguan kecemasan, dan untuk memaksimalkan pesan tersebut, penulis berusaha membuat sebuah slogan perancangan berdasarkan metode *mnemonic device*, yang selama ini hanya dipakai untuk menghapalkan sebuah pelajaran di sekolah, tetapi dalam perancangan ini, penulis memakai metode ini untuk menjaga pesan agar bisa tersimpan lebih lama dalam pikiran target audiens.

B. Saran

Penulis menambahkan beberapa saran dalam perancangan ini, saran ini diharapkan mampu memberi manfaat untuk penulisan lain, yang serupa dengan perancangan ini, berikut adalah saran – saran yang telah ditambahkan oleh penulis:

1. Saran pertama, adalah metode perancangan yang dipakai, bisa dikembangkan oleh penulis lain, dan menjadi dasar dalam mengembangkan perancangan lain yang serupa.
2. Perancangan – perancangan, yang mengangkat tentang *mental health* atau yang lebih khusus gangguan kecemasan, seharusnya bisa lebih dikembangkan dan disuarakan dengan berbagai media komunikasi visual, hal ini dikarenakan

penulis melihat bahwa perhatian terhadap *mental health* ini masih menjadi topik yang asing bagi masyarakat di Indonesia.



DAFTAR PUSTAKA

- ADB, U. and. (2006). *Urbanization and Sustainability in Asia*. PBB.
- Aminuddin. (2017). *About Storyline*. Sinar Baru.
- Astuti, D. (2011). *Anxiety : apa dan bagaimana ?* 495–499.
- Brown, T. (n.d.). *Design Thinking*. 2008
- Clerq. (1994). *Perilaku Abnormal dari Sudut Pandang Perkembangan*. Gramedia.
- Danesi, M. (2004). *Message, sign, and meanings: A basic text book in semiotics and communication theory*. Canadian Scholar's Press.
- Daradjat. (1985). *Kesehatan Mental*. Gunung Agung.
- Design Thinking Process*. (2019). Dschool.Stanford.Edu.
- Dewangga, S., & Kurnianto, A. (2017). Perancangan Cerita Dan Karakter Animasi Dengan Tema Obsessive Compulsive Disorder. *Jurnal Desain*, 4(3), 298–310.
- Fatimah, S. (2018). *Kampanye sebagai Komunikasi Politik : Esensi dan Strategi dalam Pemilu*. 1(1), 5–16.
- Gede Pasek Putra Adnyana Yasa, Kadek Ayu Satyasusmaya Narpaduhita2, D. G. P. (2019). *Perancangan Film Animasi Pendek 2d Sebagai Media Kampanye Penanganan Anxiety Disorder*. 2(2), 146–152.
- Henderson, P. (2003). Building strong brands in Asia: Selecting the visual of components. *International Journal of Research In*.
- Huberty, T. J. (2009). Test and performance anxiety. *Principal Leadership*, 10, 12–16.
- Nevid, R. & G. (2005). *Psikologi Abnormal*. Jakarta. Erlangga.
- Nuraisyiah, N., Nurdiana, N., & Ma'ruf, M. I. (2019). Pengaruh Gangguan Kecemasan Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Makassar. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 2(2), 10.
<https://doi.org/10.26858/jekpend.v2i2.9688>
- P.Adler. (1987). *Membership Roles in Field Research*. Sage publication.
- Paul Messaris. (2003). *Visual Communication: Theory and Research*. *Scholarly*

Commons.

- Rice, R. . & P. (1981). Public Communication Campaign. In *sage.Publication*. Sage.Publication.
- Roger & Snyder. (2002). *Manajemen Kampanye*. Venus.
- Shakil, S., Ullah, R., & Lutfi, M. (2013). Process Flow Chart and Factor Analysis in Production of a Jute Mills. *Journal of Industrial and Intelligent Information*, 1(4), 247–254. <https://doi.org/10.12720/jiii.1.4.247-254>
- Sullivan, K., Schumer, G., & A. K. (2008). Ideas for the Animated Short : Finding and Building Stories. In *Focal Press*.
- Sutanto, T. (2005). Sekitar Dunia Desain Grafis/Komunikasi Visual. *Pura-Pura Jurnal DKV ITB Bandung*.
- V. Dimiyati. (2012). *Penduduk Kota Rentan Terkena Gangguan Mental*. Jurnas Com.
- Wahyuni, K. D. dan S. (n.d.). *Teknik komunikasi persuasif Buya Yahya Pada ceramah “Apa dan bagaimana Hijrah itu?”* 66–83.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Walt DisneyProduction.
- Gross, J.J. & John, O.P. (2003). Individual Differences in Two Emotion Regulation Processes: Implication for Affect, Relationship and Well-Being. *Journal of Personality and Social Psychology*, 85(2).
- Nuradi, dkk. (1996). *Kamus Istilah Periklanan Indonesia, Edisi Pertama*, Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama
- L. Holtzschue, *Understanding Color and Introduction for Designer*, 4 ed., New Jersey: John Wiley & Sons, Inc., 2011.
- Cenadi, C. S. (1999). Elemen-Elemen dalam Desain Komunikasi Visual. *Nirmana*, 1, 1–11. <https://doi.org/10.3181/00379727-206-43745> (REDDY, 1978)
- Bellezza, F. S. (1987). *Imagery and Related Mnemonic Processes*. -: Springer verlac.
- djama'an, A. K. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta

- Gunawan, I. (2013). *Metode penelitian kualitatif teori dan prakti*. Jakarta: PT.bumi Aksara.
- Jensen, E. (2002). *Otak Sejuta Gygabyte*. Bandung: kaifa.
- REDDY, F. S. (1978). Mnemonic devices and natural memory. *Bulletin of the Psychonomic Society* .
- Sekar, A. Y. (2018). Analisis TingkatanTanda dalam Karya Frida Kahlo "Self Potrait with Necklace of Thorn and The Humming Bird". *Jurnal Rupa*.

Daftar Narasumber

- MRD.(2022).Hasil Wawancara Pribadi : 02 Agustus 2022, melalui obrolan *telephone Whatshap*.
- RDT.(2022).Hasil Wawancara Pribadi : 02 Agustus 2022, melalui obrolan *telephone Whatshap*.

