

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pengertian tentang teori gestalt khususnya menyangkut prinsip dasar berdasarkan pengelompokan *figure and ground* (sosok dan latar belakang), *proximity* (kedekatan), *similarity* (kemiripan), *closure* (ketertutupan), dan *continuity* (kesinambungan) sangat diperlukan dalam rangka peningkatan mutu pembelajaran desain komunikasi visual. Teori ini sama pentingnya dengan prinsip-prinsip dasar komunikasi visual lainnya seperti *balance* (keseimbangan), *emphasis* (penekanan), *unity* (kesatuan), *white space* (ruang kosong), gaya desain dan lain-lain.

Melalui perancangan multimedia interaktif Informasi Dasar-Dasar Teori Gestalt diharapkan penerimaan informasi yang dibutuhkan tentang teori gestalt yang terimplentasi dalam desain komunikasi visual dapat tercapai. Pencapaian tersebut meliputi segi ekonomis, efektifitas maupun interaksi, kemudahan yang tidak dapat diperoleh dari media konvensional seperti buku, namun demikian multimedia interaktif masih menyisakan kendala yang pada media konvensional justru menjadi nilai lebih. Hal ini dikarenakan untuk mengakses dan menikmati informasi tentang dasar-dasar teori gestalt ini diperlukan adanya sebuah perangkat komputer.

B. Saran

Teori Gestalt merupakan salah satu prinsip yang diperlukan dalam pengembangan sebuah karya seni dalam rangka menuju sebuah peningkatan nilai kreatifitas maupun artistik khususnya di bidang desain komunikasi visual.. Namun dalam kenyataan secara sadar maupun tidak implementasi dari teori ini masih minim dilakukan.

Dari jumlah pengelompokan prinsip dasar dari teori gestalt dibagi menjadi beberapa pengelompokan, hal ini menyebabkan pembahasan tentang prinsip dasar masih disimpulkan secara umum. Pada masa yang akan datang diharapkan pembahasan tentang teori gestalt serta implementasinya terhadap desain komunikasi visual pada khususnya, dapat dilakukan lebih khusus dan terfokus pada satu pengelompokan dengan kasus yang berbeda pula. Sehingga penyampaian informasi tentang teori gestalt dapat disajikan secara lengkap, jelas dan berbobot.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnheim, R., *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye* (Berkeley, California: University of California Press, 1954, revised 1974)
- Bing Bedjo Tanudjaja, *Aplikasi Prinsip Gestalt Pada Media Disain Komunikasi Visual*, Tesis Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra, 2005
- Dendi Sudiana, *Komunikasi Periklanan Cetak*, Bandung : Remadja Karya CV, 1986
- Kepes, G., *Language of Vision* (Chicago, Illinois: Paul Theobald, 1944)
- Lisa Rankin *Pre-attentive Processing using Gestalt Theory in Design*, 2003
- Lisa Graham, *Gestalt Theory in Interactive Media Design*, (*Jurnal Associate Professor*, University of Texas at Arlington)
- Muhammad Adri, *Strategi Pengembangan Multimedia Instructional Design (Suatu Kajian Teoritis)*, *Komunitas eLearning IlmuKomputer.Com*
- Prisa Marga K , Achmad Holil Noor Ali, *Perancangan Dan Pembuatan Sistem Layanan Informasi Multimedia Interaktif Berbasis Kiosk Di Rumah Sakit Dr. Soetomo Surabaya*. Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember
- Priscilia Yunita Wijaya , *Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual*, Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra
- Roy R. Behrens, *Design In The Visual Arts*, Prentice-Hall, Inc., New Jersey, 1984
- Sarlito Wirawan Sarwono, *Berkenalan dengan Aliran-aliran dan Tokoh-tokoh Psikologi*, PT Bulan Bintang, Jakarta .1986
- Vinsensius Sitepu, *Panduan Mengenal Desain Grafis*
- Walter S. McDowell , *Coping with Complexity Using Gestalt Perception Theory to Manage Complex Media Brands*, School of Communication University of Miami, 1984
- Winastwan Gora S., *Membuat CD Multimedia Interaktif Untuk Bahan Ajara E-Learning* Jakarta: Elex Media Komputindo, 2005

<http://www.arcstudio.com>

<http://www.deviantart.com>

<http://www.educ.southern.edu>

<http://psychclassics.yorku.ca>

<http://www.organizations.uncfsu.edu>

