

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pada perancangan *ambient media* mengenai dampak buruk aksi *klitih* dengan cara kreatif dan informatif diperlukan wawasan yang baik mengenai topik dan teknik. Perancang harus mendalami topik permasalahan yaitu aksi *klitih* antar pelajar, dalam konteks perancangan ini melihat dari perspektif korban, mantan pelaku, dan badan hukum sebagai pihak penengah. Dari segi hukum, pelaku aksi *klitih* hanya berfokus mencari pengakuan dan eksistensi dalam melakukan aksinya dengan mengabaikan dampak hukum pidana yang dapat menjerat. Perancang desain komunikasi visual harus menyinergikan data temuan dengan teori yang diusung, yaitu teori kognitif sosial yang di mana mengaitkan pada perilaku seseorang dipengaruhi oleh sekitar, teori komunikasi visual yang mana menyampaikan pesan melalui elemen-elemen visual yang ditampilkan, serta teori retorika visual yang bertujuan untuk mempersuasi audiens melalui pesan visual. Adapun perihal teknik, perancang harus menguasai teori seperti, ilustrasi, *ambient media*, warna, *layout*, dan tipografi, penguasaan teori ini setidaknya untuk mencapai nilai estetika, akan tetapi terdapat keselarasan mengenai pesan yang tersirat dari visual tersebut.

Hadirnya karya *ambient media* sebagai tawaran media baru pencegahan aksi *klitih* antar pelajar SMA di Yogyakarta ini, dapat memberikan edukasi dan pencegahan terhadap target audiens. Maka dari itu diperkuat dengan media pendukung, berupa video pendek, *sticker*, dan *x-banner*. Adanya karya *ambient media* sebagai pencegahan aksi *klitih* antar pelajar di Yogyakarta merupakan

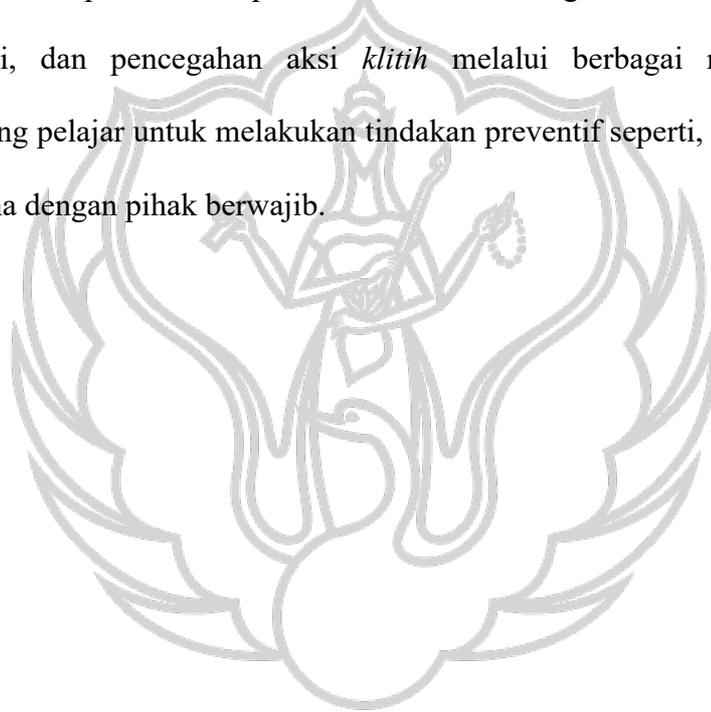
sebuah upaya untuk menjaga generasi muda agar tidak terjerumus pada tindakan negatif yang berdampak buruk bagi diri sendiri dan masyarakat. Aksi *klitih* selain dapat merusak moral generasi penerus dan mengganggu ketertiban, juga dapat menimbulkan trauma, luka fisik, hingga kematian.

Perancangan ini telah melalui berbagai proses hingga tahap evaluasi. Melalui pendekatan dan mempertimbangkan beberapa masukan sehingga pesan dapat tersampaikan dengan efektif. Hingga akhirnya perancangan *ambient media* ini dapat mengkomunikasikan maksud dan tujuan untuk upaya pencegahan dengan baik.

B. Saran

- a. Untuk akademisi atau peneliti berikutnya, penulis memiliki keterbatasan atau kekurangan dalam proses pengumpulan data dan pada penciptaan karya. Saat melakukan penelitian sebaiknya melakukan riset mendalam kepada target audiens yang disasar. Topik *klitih* merupakan permasalahan yang sangat personal, oleh karena itu perlu metode pendekatan yang lebih efektif untuk menggali lebih dalam data-data dari narasumber. Selanjutnya alangkah baiknya jika bekerja sama dengan beberapa pihak yang spesifik menangani kasus *klitih* secara langsung, hal tersebut tentunya memudahkan dalam pencarian data, seperti pihak kepolisian, lembaga masyarakat, pihak sekolah, dan pihak-pihak lain yang relevan dengan topik ini. Dilengkapi dengan riset yang mendalam mengenai media yang tepat untuk target sasaran merupakan hal penting dan membutuhkan data yang sesuai. Langkah ini membutuhkan proses panjang dan teliti, namun demi mencapai hasil penelitian yang maksimal.

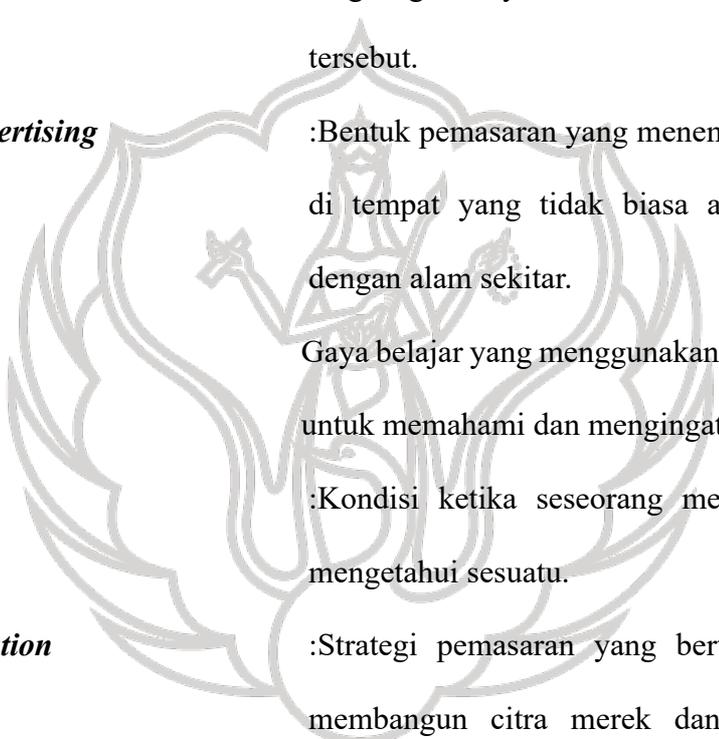
- b. Untuk praktisi atau akademisi di bidang DKV yang akan merancang *ambient media*, ada beberapa saran yang bisa membantu dalam merancang karya yang efektif, menarik, dan komunikatif. Di antaranya yaitu paham target audiens yang dituju, pemilihan material akan lebih baik bila dikombinasikan dengan teknologi, desain visual yang menarik, paham tren dan inovasi baru, narasi pesan yang kuat, dan tes uji coba media.
- c. Untuk lembaga hukum, agar terbuka menjalin kerja sama dengan berbagai pihak termasuk peneliti atau praktisi DKV dalam rangka memberikan edukasi, sosialisasi, dan pencegahan aksi *klitih* melalui berbagai media visual. Mendorong pelajar untuk melakukan tindakan preventif seperti, pelaporan dan kerja sama dengan pihak berwajib.





Lampiran 1. Glosarium

GLOSARIUM



<i>Ambient Media</i>	:Bentuk iklan yang mengoptimalkan konteks medium, khalayak, dan produk sehingga tercipta suasana yang mampu menyinergikan penyampaian pesan melalui pengalaman langsung khalayak konsumen terhadap pesan tersebut.
<i>Ambient Advertising</i>	:Bentuk pemasaran yang menempatkan iklan di tempat yang tidak biasa atau menyatu dengan alam sekitar.
<i>Auditif</i>	Gaya belajar yang menggunakan pendengaran untuk memahami dan mengingat informasi.
<i>Awareness</i>	:Kondisi ketika seseorang menyadari atau mengetahui sesuatu.
<i>Brand Activation</i>	:Strategi pemasaran yang bertujuan untuk membangun citra merek dan mendorong interaksi dengan konsumen.
<i>Brief</i>	:Instruksi dan informasi penting untuk mengembangkan sebuah proyek.
<i>Content Knowledge</i>	: Pengetahuan isi.

<i>Customer Journey</i>	:Strategi untuk memahami perjalanan pelanggan saat berinteraksi dengan suatu produk atau layanan.
Diversi	:Pengalihan penyelesaian perkara anak dari proses peradilan pidana ke proses di luar peradilan pidana.
Elaborasi	:Proses atau metode untuk mengembangkan atau memperluas ide, gagasan, atau informasi yang sudah ada.
<i>Environment</i>	:Lingkungan.
<i>Klitih</i>	:Istilah dalam bahasa Jawa yang merujuk pada aksi kekerasan yang dilakukan oleh remaja atau anak di bawah umur.
<i>Koe Klitih, Wong Liyo Adus Getih</i>	:Kamu <i>klitih</i> , orang lain mandi darah.
Media Alternatif	:Bentuk media yang berbeda dari media yang konvensional atau umum digunakan dari segi konten, cara produksi, ataupun cara distribusi.
Media Konvensional	:Media komunikasi massa yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat luas dalam waktu yang relatif singkat dan wilayah yang luas. Media konvensional dibagi menjadi dua bagian, yaitu media elektronik dan media cetak.

<i>Out of home</i>	:Jenis periklanan yang menampilkan iklan di luar rumah konsumen, seperti di papan reklame, halte bus, di dalam kereta, stasiun, dan di bandara.
Preventif	:Tindakan pencegahan atau upaya untuk mengantisipasi terjadinya sesuatu yang tidak diinginkan.
<i>Public Space</i>	:Ruang terbuka di luar bangunan yang dapat digunakan oleh siapa saja untuk berbagai aktivitas.
<i>Restorative Justice</i>	:Pendekatan dalam penanganan perkara pidana yang melibatkan semua pihak yang terkait, untuk mencari solusi bersama yang adil dan seimbang.
Retorika Visual	:Pencitraan visual (<i>visual images</i>) untuk mengkomunikasikan makna.
<i>Seraso Sebaso</i>	: Satu rasa satu bahasa.
<i>Solving Problem</i>	:Kemampuan untuk menemukan dan memecahkan masalah.
<i>Stopping power</i>	:Daya pikat audiens.

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian Lembaga Hukum

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA PROGRAM PASCASARJANA
Nomor	: 938/IT4.4.1/PG/2024
Lamp.	: -
Hal	: Permohonan Izin Penelitian
Yth.	Bapak Dimas Priyo Sejati, S.H., M.H. Lembaga Studi & Bantuan Hukum "Sejati" Jl. KH. Hasyim Asyari, Mandingan, Ringinharjo, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta
Yang bertanda tangan dibawah ini saya, Wakil Direktur I Program Pascasarjana ISI Yogyakarta memohonkan izin mahasiswa sebagai berikut	
Nama	: Dimas Dwi Saputro
NIM	: 2221443411
Prodi	: Seni Program Magister
Minat Studi	: Penciptaan Seni
Minat Utama	: Desain Komunikasi Visual
Keperluan	: Penelitian dan wawancara dalam rangka menyusun Tesis dengan Judul "Perancangan Ambient Media Sebagai Upaya Pencegahan Aksi Klitih Antar Pelajar di Yogyakarta "
Waktu Penelitian	: Bulan Desember 2024
Mohon kepada yang bersangkutan dapat diberi izin dan bantuan seperlunya guna tercapainya tujuan tersebut. Demikian surat permohonan ini saya sampaikan, atas segala perhatiannya diucapkan terima kasih.	
Yogyakarta, 2 Desember 2024 Wakil Direktur I.  Dr. Sya M. Fajar Apriyanto, M. Sn NIP. 19780429 200112 1001	
<small>Jalan Suryodiningratn 8 Yogyakarta Telp./Fax. (0274) 419791 email: pasca@isi.ac.id http://www.pasca.isi.ac.id</small>	

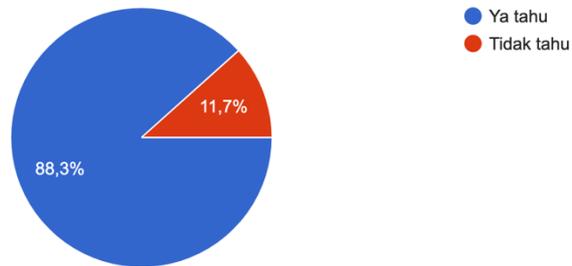
Lampiran 3. Kartu Nama Advokat/Konsultan Hukum



Lampiran 4. Kuesioner Data Perancangan

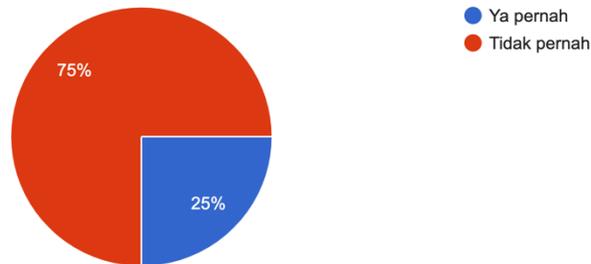
Apakah kamu tahu kelompok atau geng sekolah?

60 jawaban



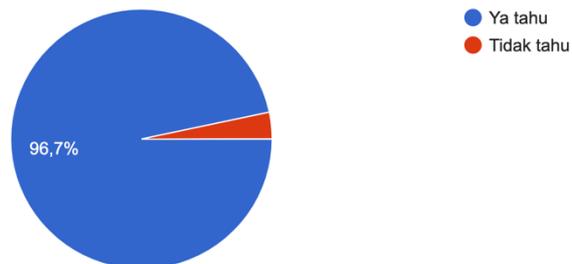
Apakah kamu pernah tergabung geng sekolah?

60 jawaban



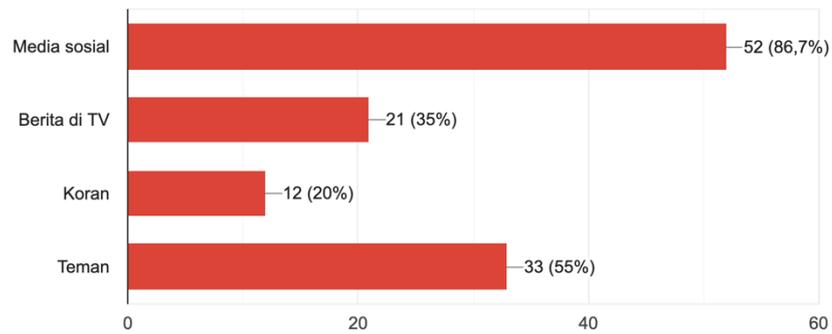
Apakah kamu tahu aksi klitih?

60 jawaban



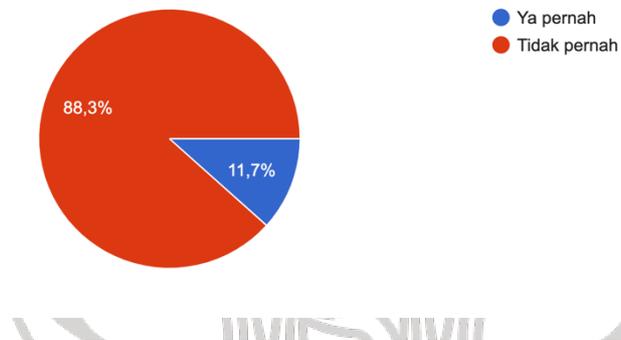
Jika tahu, dari mana kamu ketahui?

60 jawaban



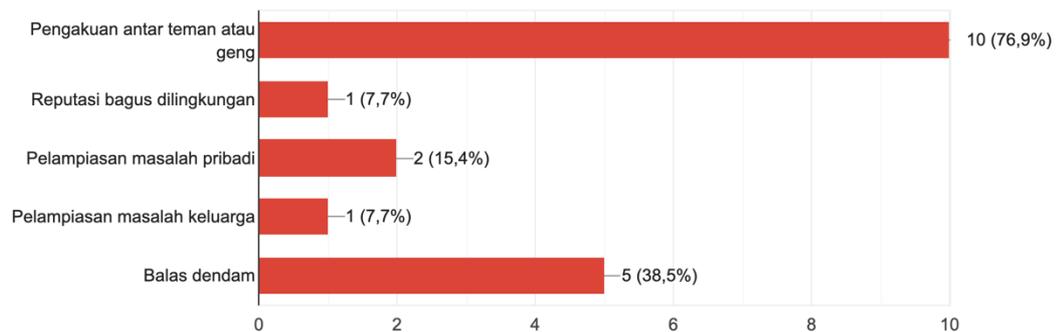
Apakah kamu pernah melakukan aksi klitih?

60 jawaban



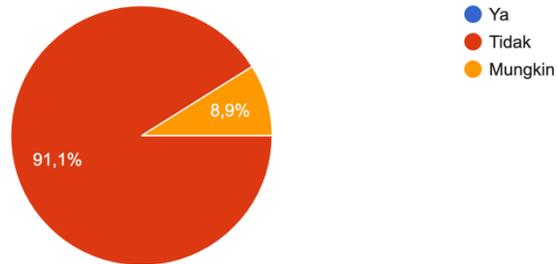
Jika ya, mengapa kamu melakukan aksi klitih?

13 jawaban



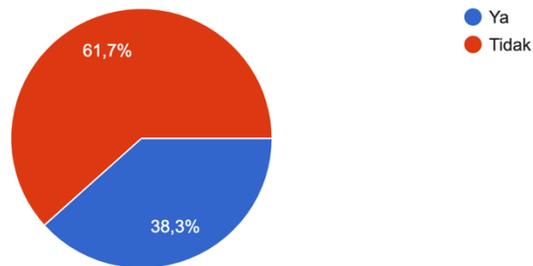
Jika tidak, apakah kamu akan melakukan aksi klitih?

56 jawaban



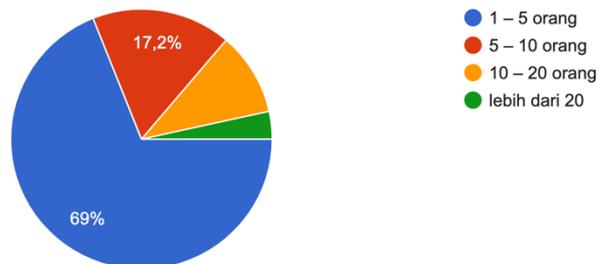
Apakah kamu memiliki teman yang melakukan aksi klitih?

60 jawaban



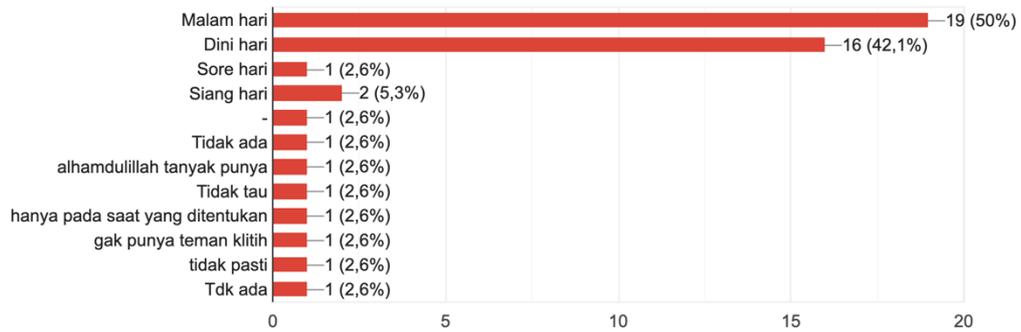
Jika ya, berapa banyak temanmu yang melakukan aksi klitih?

29 jawaban



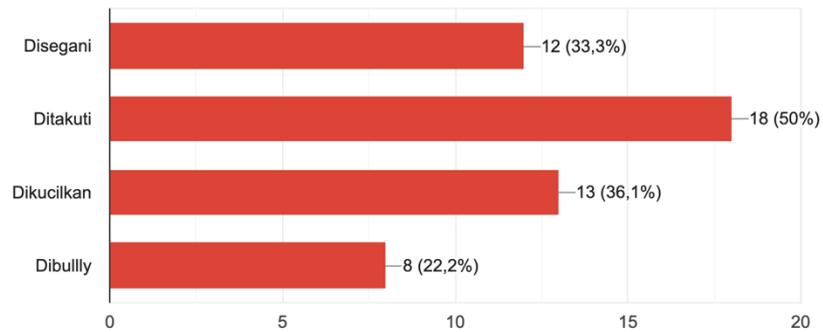
Kapan biasanya temanmu melakukan aksi klitih?

38 jawaban



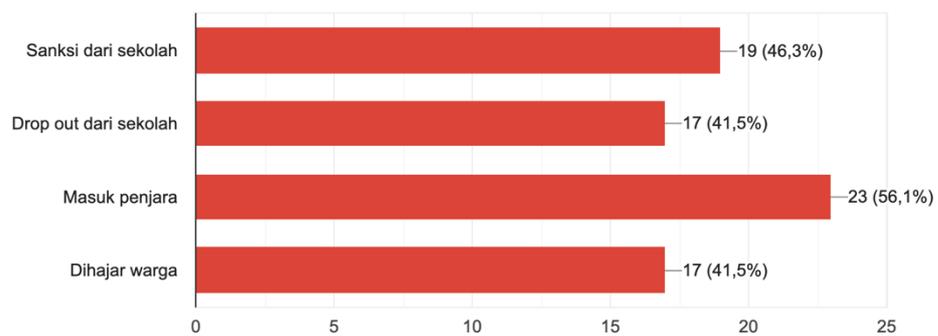
Bagaimana reputasi temanmu pelaku aksi klitih disekolah?

36 jawaban



Apa konsekuensi yang temanmu dapat saat melakukan aksi klitih?

41 jawaban



Apa usahamu jika ada teman yang melakukan aksi klith?

60 jawaban

Membatasi utk berteman
menyadarkan nya
memberi motivasi agar tidak ikut aksi klith
Menghindari
mencegah agar tidak melakukan tindak kriminal atau klith
Memberi tau agar tidak ikut kliteh
Melapor ke pihak yg berwajib
Suruh tobat
ga berani ngapa-ngapain

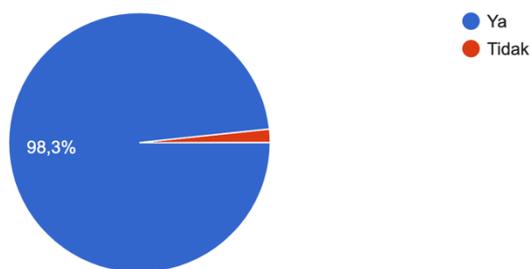
Apa usahamu jika ada teman yang melakukan aksi klith?

60 jawaban

Memberi nasihat
Mendiam kan
ra dikancani !
Semangat dan rasakan akibatnya
Mulai mengajak bicara, mendengarkan keluh kesah teman, memberi saran yang baik dan bisa diterima oleh teman kita.
Mengingatkan untuk melakukan kegiatan lain
Mebiarkan saja
menasihati nya
melaporkan

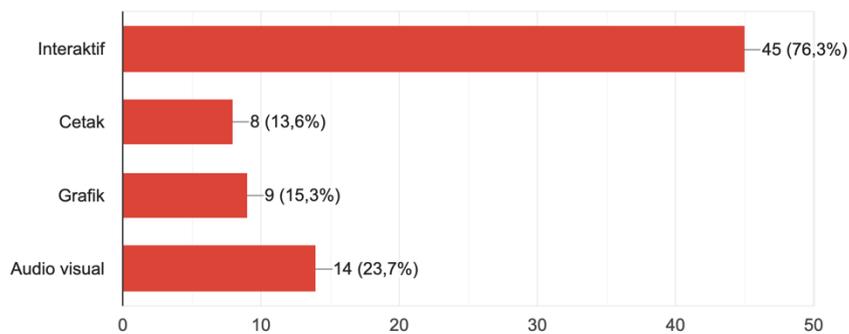
Apakah kamu setuju dibuatkan suatu media visual untuk pencegahan aksi klith?

60 jawaban



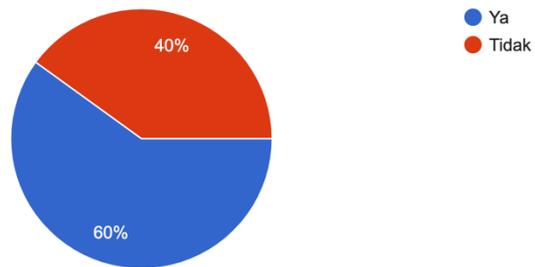
Jika ya media visual seperti apa yang kamu inginkan?

59 jawaban



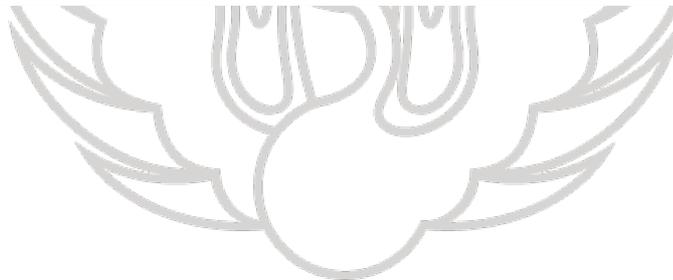
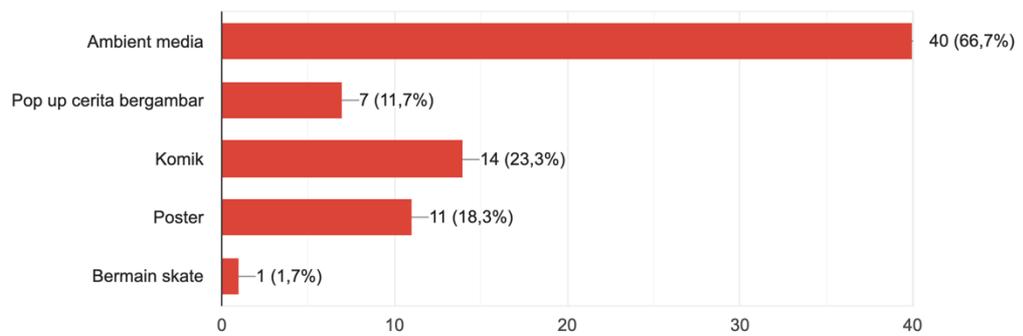
Apakah kamu tahu karya Ambient Media?

60 jawaban



Pilih satu karya media visual yang menarik menurutmu?

60 jawaban



Menurutmu, bagaimana sih karya media visual yang efektif untuk pencegahan aksi klitih antar pelajar di Yogyakarta?

60 jawaban

Menurut saya, cocok menggunakan karya ambient media. Di desain dengan model yang trendi di jaman sekarang, tapi memiliki makna yang tajam dan mendalam. Sehingga dapat menarik para pelajar dan berharap mereka bisa berpikir bijak dalam melakukan tindakan klitih di kota mereka sendiri.

Reminder dengan desain yang fresh di setiap tongkrongan pelajar/lingkungan sekolah

Narasi atau cerita yang menggugah emosi dapat lebih efektif dalam mempengaruhi perilaku. Cerita nyata dari korban atau pelaku yang telah berubah bisa menjadi cara yang kuat untuk menyampaikan pesan.

yang menarik para pembaca

mudah dipahami

Dengan ada nya poster dan ambient media

Karya media visual yang efektif untuk mencegah aksi klitih antar pelajar Yogyakarta yaitu dibuat semenarik mungkin (contohnya membuat film ataupun reels singkat mengenai klitih maupun itu berisi dampak sosial dari segi pelaku, dampak yang dapat merugikan korban dll. Kemudian karya visual ini nantinya



Menurutmu, bagaimana sih karya media visual yang efektif untuk pencegahan aksi klitih antar pelajar di Yogyakarta?

60 jawaban

Visual yang Menarik dan Relevan: Desain visual harus menarik perhatian, baik dari segi warna, grafis, maupun animasi. Penggunaan simbol atau gambar yang familiar dan relevan dengan budaya lokal akan membuat pesan lebih mengena.

konten yang dikolaborasi dengan hal viral supaya menarik remaja

membuat karya tentang pencegahan klitih

ambient media

Poster/banner/video pendek/infografis

Membuat poster pencegahan kekerasan jalan

Menyediakan informasi tentang cara-cara untuk menyelesaikan konflik secara damai dan bermanfaat, seperti mediasi, dialog, atau program pelatihan keterampilan sosial.

UNIK melibatkan audiens, menampilkan dampak sebab akibat, jangan yang konvensional karena terlalu pasaran

Menurutmu, bagaimana sih karya media visual yang efektif untuk pencegahan aksi klitih antar pelajar di Yogyakarta?

60 jawaban

karya media visual yg menampilkan sebab akibat dari aksi klitih

Media visual yang efektif menurut saya selain harus menarik, tetapi juga harus unik dan interaktif sehingga dapat lebih menarik perhatian para pelajar

bagus

mungkin lebih ke seperti baliho yang dapat lebih mudah ditemukan dan dilihat oleh orang orang termasuk pelaku klitih itu sendiri

Dengan sosialisasi dan dibuatkan poster

untuk itu sepertinya sulit

yang unik dilihat

Perbanyak saluran internet untuk menyebar luaskan berita agar tidak ada lagi klitih di Jogja ,jalan jalan pake baju putih ,tiba tiba jatuh ke tanah ,buat apa sih klitih, kalau akhirnya akan ada pertumpahan darah



Menurutmu, bagaimana sih karya media visual yang efektif untuk pencegahan aksi klitih antar pelajar di Yogyakarta?

60 jawaban

Menggunakan media visual yang kreatif dan menarik dengan membahas tema tema yang menyangkut tentang klitih dari dampak pada diri sendiri , ke pada orang lain , hingga konsekuensi

membentuk tim khusus untuk berjaga di titik titik tertentu rawan klitih

yang menunjukkan dampak langsung secara visual yang menyeramkan kepada pelaku klitih atau masyarakat

seperti poster

Memberikan gambar visualisasi scr langsung dan dengan penjelasan tersirat maupun tidak kepada orang yang dituju dengan mengikuti tren' di zaman sekarang

Yang menarik, khususnya bagian gambar, kata-kata, serta pesan di dalamnya.

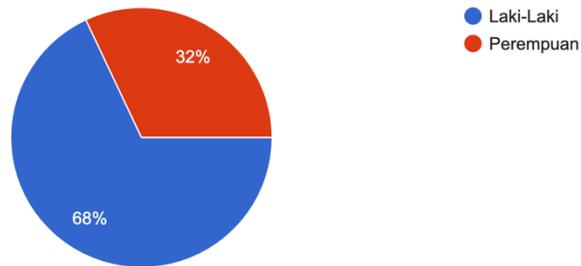
.

Yang unik dan menarik

Lampiran 5. Kuesioner Tes Media

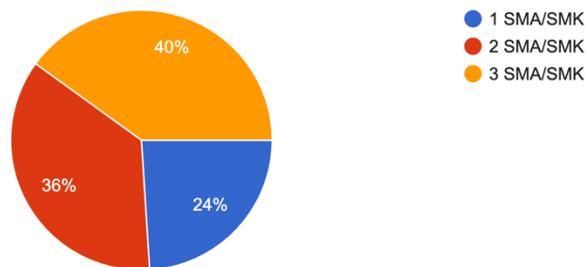
Jenis Kelamin?

25 jawaban



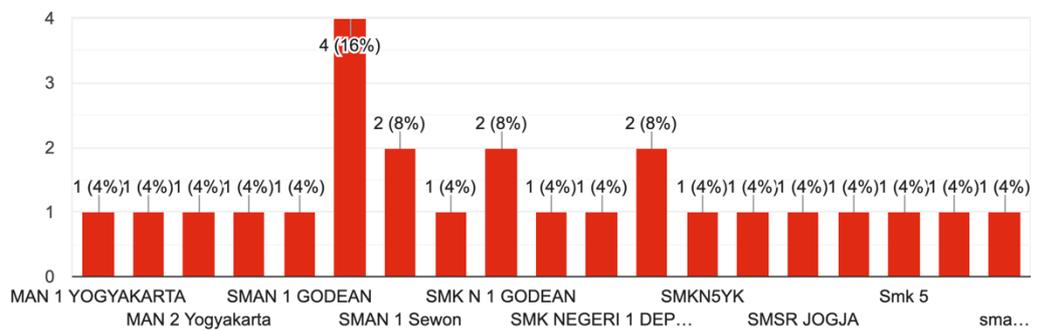
Kelas?

25 jawaban



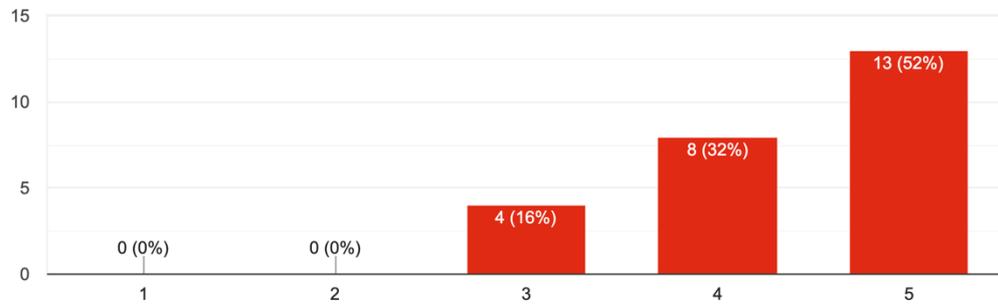
Asal Sekolah?

25 jawaban



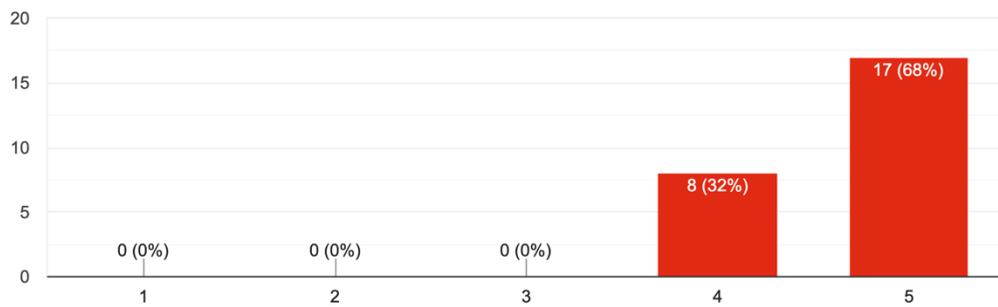
Tampilan Ilustrasi Ambient Media 1?

25 jawaban



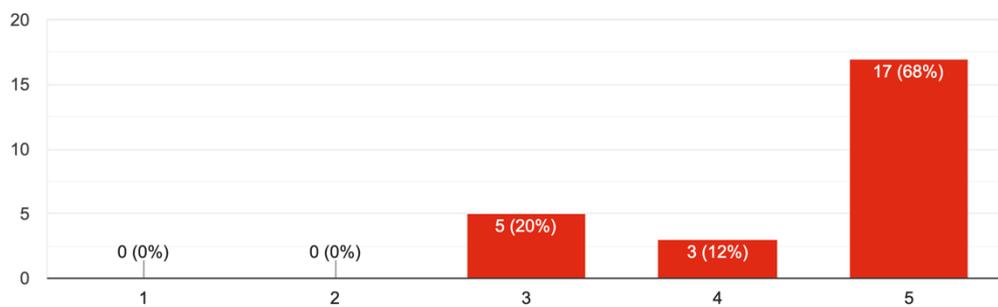
Tampilan Ilustrasi Ambient Media 2?

25 jawaban



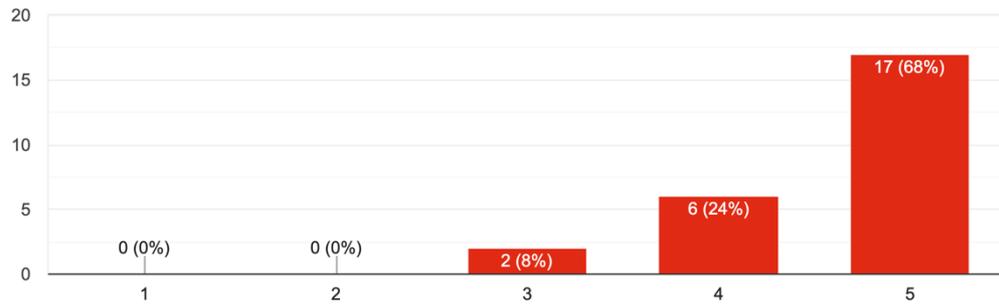
Bentuk Visual Ambient Media 1?

25 jawaban



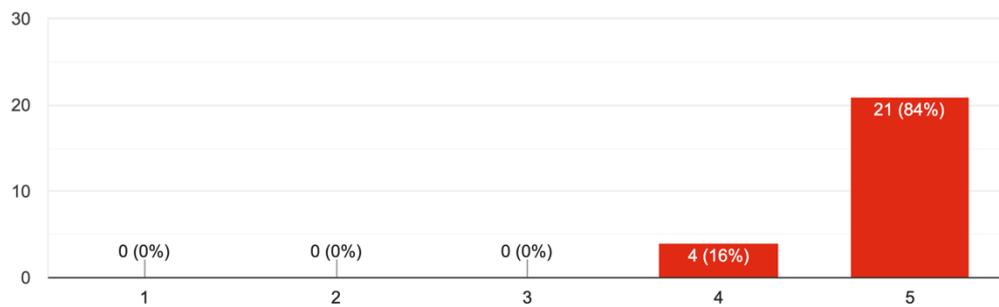
Bentuk Visual Ambient Media 2?

25 jawaban



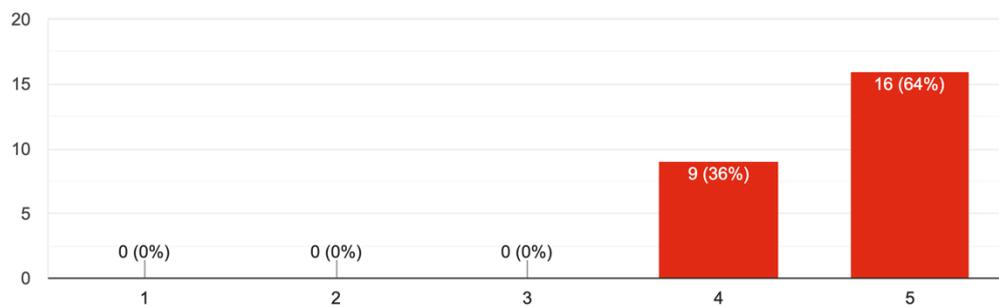
Konteks Media?

25 jawaban



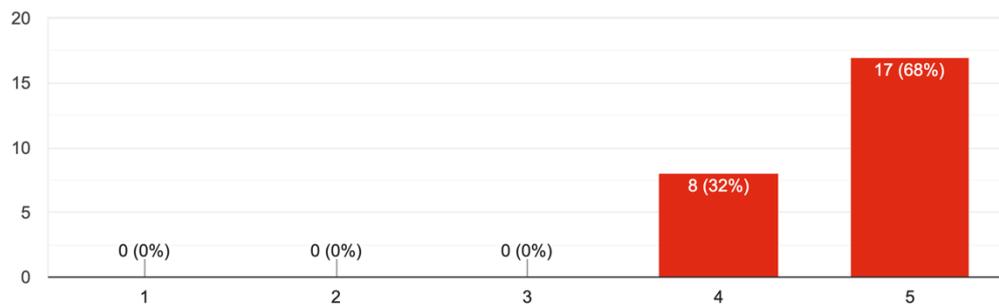
Bentuk Komunikasi?

25 jawaban



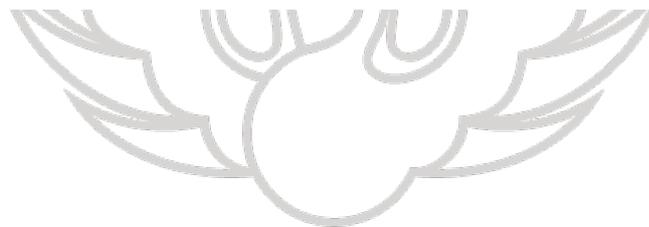
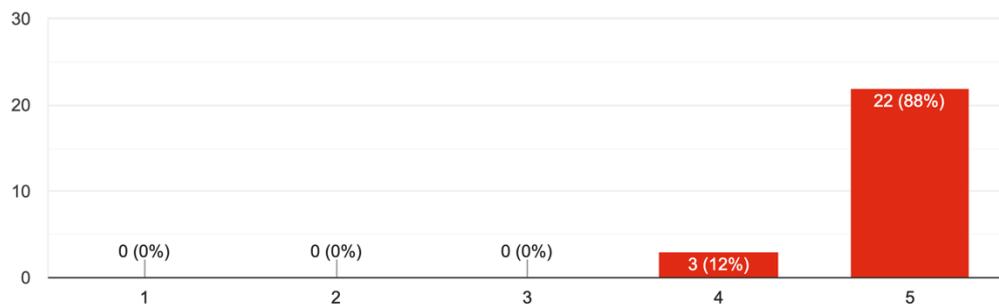
Penyampaian Pesan?

25 jawaban



Tingkat Kreativitas?

25 jawaban



Masukan dan Saran?

25 jawaban

bisa di tambahkan korban di bentuk visual ambient media 2

tambahkan media pendukung

SUDAH SANGAT MENARIK AUDIENSI DENGAN BAIK

saran untuk menambahkan media pendukung, di upld ke tiktok agar banyak view yg tertarik yg mau datang dan mau ke pameran

.

Tak de sudah bagus pun

Ide dan output visualnya sudah bagus, untuk saran, alangkah lebih baik jika ditambahkan media pendukung lain

Mantap, mungkin ditambahkan teks deksripsi konsep karya



Masukan dan Saran?

25 jawaban

Bagus semua nii

menambahkan karya karya visual yang dipajang di sekitar ruangan agar lebih menarik dan bisa mempromosikan karya

Sudah bagus, cmn menurut saya dari pesannya agak dibuat nyindir ke seorang klitih lagi dan agak diperjelas lagi agar bisa dimengerti KLITEH

posting medsos agar dilihat oleh remaja jaman sekarang

dibuat yg menarik

menurut saya event seperti "Perancangan Ambient Media Sebagai Upaya Pencegahan Aksi Klitih Antar Pelajar di Yogyakarta" ini harus banyak' diadakan karena ini penting bagi remaja-remaja dan pelajar diluar sana

Baik

Lampiran 6. Dokumentasi Tes Media



DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, Q. (2017). *Social learning theory dan perilaku agresif anak dalam keluarga*. *Al-Ahkam: Jurnal Ilmu Syari'ah Dan Hukum*, 2(1).
- Andhita, P. R., Sos, S., & Kom, M. I. (2021). *Komunikasi Visual* (Vol. 1). Zahira Media Publisher.
- Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking creates new alternatives for business and society*. Collins Business.
- Caang, D. T. (2022). Sanksi Tindak Pidana Klitih Yang Dilakukan Anak Dibawah Umur Di Yogyakarta Dalam Tinjauan Maqāsid Syarī'ah.
- Creswell, J. W., & David, C. J. (2018). Research design Research design, Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches Fifth Edition. In Research in Social Science: Interdisciplinary Perspectives (Issue September).file:///E:/Documents/dosen/buku Metodologi/[John_W._Creswell]_Research_Design_Qualitative,_Q(Book os.org).pdf
- Dwitama, M. Y. (2022). Pertimbangan hakim dalam memutus perkara klitih oleh anak sebagai perwujudan nilai-nilai keadilan restoratif (Doctoral dissertation, Universitas Atma Jaya Yogyakarta).
- Irawan, E. T., & Winarni, R. W. (2013). Perancangan Ambient Media sebagai Media Kampanye Mencuci Tangan di Sekolah Dasar. *Jurnal Desain*, 1(01).
- Josephson, S., Kelly, J., & Smith, K. (2020). Handbook of visual communication. *Handbook of Visual Communication*.
- kumparan.com (2020, 10 Februari). Geger Klitih Berujung Maut di Yogyakarta. <https://kumparan.com/kumparannews/geger-klitih-berujung-maut-di-yogyakarta-1soPcZ0Cbf2/full>
- Kurniawan, Yahya Dwi. (2021). Melihat Sisi Lain Klitih dari Pameran The Museum Of Lost di Bantul. *Tribunjogja.com*
- Lasswell, H. D. (1948). » Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect?« . *Bernard Berelson*.
- Lubis, I., Lessy, Z., & Sibyan, A. L. (2023). Remaja, Kekerasan, Dan Pendidikan Keluarga: Fenomena Klitih Di Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan, Kebudayaan Dan Keislaman*, 2(1).

- Murwonugroho, Wegig. (2020). Rhetorika Visual pada Ambient Media Menggugah Daya Tarik Visual dan Efektifitas Iklan. Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Trisakti.
- Psikologi, L. M. (2022). Fenomena Klitih Di Yogyakarta: Mengapa Bisa Terjadi?. *LM Psikologi UGM*, 21.
- Putra, I. M. D. D., & Artayasa, I. N. (2022). Analisis Penggunaan Warna Pada Majalah Anak “Bobo.” *Penalaran Riset*, 1(2), 135–144. <http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/jpr>
- Risvantry, U., & Erdansyah, F. (2020). Analisis Desain Brosur Pendidikan pada Sekolah Dasar Islam Terpadu Al–Munadi Medan. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 3(1).
- Sukirno, Z. L. (2020). Etika Komunikasi Visual Influencer Pariwisata. *Journal of Tourism and Creativity*, 4(2).
- Tanudjaja, B. B. (2005). Aplikasi prinsip gestalt pada media desain komunikasi visual. *Nirmana*, 7(1).
- Tinarbuko, S. & Pratama, M. Edo. (2022). Perancangan Ambient Media: Wahana Komunikasi Visual Promosi Penggunaan Baso Palembang *Jabo*. Prodi Desain Komunikasi Visual, FSR ISI Yogyakarta, dan Prodi Desain Komunikasi Visual, Universitas Indo Global Mandiri, Palembang.
- Wicandra, O. B., Asthararianty, S. S., & Ds, M. (2017). Perancangan Media Interaktif Untuk Membantu Mencegah Tindak Kriminalitas Pada Anak-Anak Berusia 6-12 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(10).
- Wijaya, B. S. (2011). Model komunikasi beresap dalam komunikasi pemasaran. *Journal Communication Spectrum*, 1(1).
- Wijaya, B. S. (2020). Kajian Produksi Pesan Iklan Ambient Media. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9(3).
- Yanuardianto, E. (2019). Teori Kognitif Sosial Albert Bandura (Studi Kritis Dalam Menjawab Problem Pembelajaran di Mi). *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 94-111.