

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Keberadaan ilmu desain komunikasi visual memberikan kesempatan untuk upaya pencegahan serta penyelesaian berbagai macam masalah menggunakan pendekatan visual yang komunikatif, menarik serta familiar dengan target sasaran. Pada penelitian ini penulis mengangkat tema fenomena masalah penyebaran penyakit HIV dan AIDS akibat perilaku seks beresiko oleh remaja di Kota Yogyakarta, dengan menggunakan pendekatan secara humoris, santai dan juga *youthful*.

Terdapat beberapa tahapan yang telah dilaksanakan untuk meneliti fenomena meningkatnya kasus HIV dan AIDS di kalangan remaja Yogyakarta, tahapan yang penulis gunakan diantaranya adalah seperti metode analisa SWOT, metode kuesioner, *polling* dan juga wawancara bersama target sasaran remaja usia 18-25 tahun. Pada penelitian yang telah penulis laksanakan, ditemukan data bahwa salah satu penyebab dari meningkatnya kasus baru HIV dan AIDS di Kota Yogyakarta adalah akibat dari kurangnya kesadaran remaja untuk melakukan tindakan seks aman saat berhubungan seksual. Terdapat program kampanye edukasi seks yang serupa salah satunya adalah “Kampanye Aku Bangga Aku Tahu” oleh Kemenkes RI namun dikarenakan pelaksanaan dan juga perancangan konten yang terkesan kaku serta monoton membuat atensi dari target sasaran kurang tercapai secara maksimal.

Adapun temuan penulis di mana remaja-remaja Kota Yogyakarta mempunyai peluang untuk terpapar kasus Penyakit Menular Seksual terutama HIV, selain itu adapula temuan remaja Yogyakarta masih mempunyai minat yang tinggi terhadap konten humor, media cetak dan juga mempunyai kebiasaan menggunakan media sosial untuk mencari informasi serta hiburan. Berdasarkan hasil temuan penulis, ditemukan bahwa belum ada perancangan karya kampanye sosial dengan tema edukasi seks aman menggunakan pendekatan yang mengutamakan minat target sasaran yaitu remaja.

Beranjak dari penelitian terdahulu, penulis berupaya merancang hasil karya kampanye dengan aspek kebaruan, yaitu program kampanye edukasi seks dengan penyampaian ide atau gagasan menggunakan pendekatan humoris. Perancangan

kampanye “Berani Main Aman” mempunyai tujuan utama yaitu untuk mengedukasi bahaya HIV dan AIDS serta praktik seks aman akibat maraknya kasus HIV dan AIDS pada remaja. Berdasarkan tujuan tersebut Kampanye Berani Main Aman tidak bermaksud untuk memberikan persetujuan bagi remaja untuk melakukan hubungan seksual secara bebas, namun sebagai upaya untuk mengedukasi remaja yang aktif dalam melakukan hubungan seksual beresiko untuk menyadari bahaya penyebaran penyakit HIV dan AIDS serta berbagai macam dampak negatif dari perilaku seks beresiko. Maka dari itu kampanye Berani Main Aman memberikan usulan baru dalam penyelesaian masalah peningkatan kasus HIV dan AIDS tersebut dengan cara edukasi seks aman.

Beberapa kebaruan dari segi pendekatan Desain Komunikasi Visual yang ditawarkan oleh penulis seperti perancangan karya kampanye menggunakan pendekatan emosional dengan memanfaatkan ide konten humor seperti kata-kata, kutipan, foto hingga ilustrasi lucu melalui konsep aspek kampanye milik Ostergaard, selain itu ada penerapan warna yang cerah berjenis *tetradic* menyesuaikan acuan dari Organisasi UNAIDS. Dan yang terakhir adalah penggunaan media baru untuk memberikan pengalaman menarik kepada target sasaran untuk menerima pesan, media baru yang digunakan dalam perancangan adalah media *ambient* yang penerapannya diintegrasikan kepada media cetak maupun digital. Acuan kebaruan tersebut penulis gunakan dalam perancangan karya dan menghasilkan karya kampanye berdasarkan data minat remaja agar terciptanya karya yang berfokus pada target sasaran.

Tujuan utama perancangan adalah untuk memudahkan remaja dalam mengakses informasi konten edukasi mengenai bahaya perilaku seks beresiko dan juga tindakan seks aman. Adapula harapan pada saat perancangan dilaksanakan yaitu, dapat mengarahkan remaja yang awalnya belum mengetahui urgensi dan juga bahaya penyakit HIV dan AIDS menjadi mengetahui bahaya perilaku seks beresiko. Harapan dari penulis bagi perancang selanjutnya yang ingin mengangkat tema serupa baik dengan pendekatan yang berbeda maupun metode yang berbeda menggunakan hasil dari penelitian dan juga rancangan karya milik penulis.

## **B. Saran**

Selama pelaksanaan penelitian dan juga perancangan karya, penulis tidak luput dari kesalahan serta kekurangan dalam segi penulisan, penelitian maupun perancangan

karya, maka dari itu penulis ingin memberikan saran kepada penulis maupun perancang karya kampanye edukasi dengan penelitian yang serupa, berikut adalah saran dari penulis.

1. Dalam proses penelitian dan juga perancangan karya, ditemukan kendala berupa kurangnya waktu serta alokasi tenaga yang efektif selama melakukan perancangan karya, hal tersebut menjadi salah satu faktor yang menyebabkan adanya kekurangan dalam penelitian penulis. Saran dari penulis bagi perancang selanjutnya adalah dapat mengalokasikan waktu secara teliti baik untuk beristirahat, melakukan wawancara, hingga memperkirakan secara seksama waktu yang dibutuhkan untuk penelitian yang membutuhkan keterlibatan pihak pemerintah seperti kedinasan maupun tenaga ahli.
2. Dikarenakan acuan pendekatan yang penulis laksanakan saat ini adalah berdasarkan humor dan minat remaja Kota Yogyakarta pada tahun 2024, hasil yang berbeda dapat terjadi bagi target sasaran serupa namun dengan waktu yang berbeda. Penggunaan konten humor milik penulis saat ini mempunyai kemungkinan kurang relevan bagi perancangan karya selanjutnya, maka dari itu perlu diadakan penelitian dan juga pengamatan terlebih dahulu untuk mengetahui minat target sasaran secara psikografis maupun demografis.
3. Perancangan Kampanye Berani Main Aman terbatas pada tahap aspek *awareness* (kesadaran), dari perancangan milik penulis sangat terbuka kesempatan untuk melaksanakan tiga tahap selanjutnya dari Ostegaard yaitu tahap *Attitude* (perilaku), dan *Action* (tindakan/aksi). Karya perancangan ini diharapkan dapat memberikan bantuan, inspirasi atau peluang yang besar untuk peneliti maupun perancang selanjutnya untuk melakukan penelitian yang serupa di bidang Desain Komunikasi Visual dengan sub-topik kesehatan. Terdapat beragam peluang untuk peneliti atau perancangan di bidang Desain Komunikasi Visual dengan fenomena yang sama, baik dari penerapan aspek tata letak, jenis pendekatan selain humor hingga target sasaran yang berbeda.
4. Dikarenakan waktu yang terbatas, desain karya yang dirancang masih terkesan yang cukup umum dan kurang memadukan unsur khas Kota Yogyakarta. Oleh karena itu disarankan untuk peneliti dan perancang

selanjutnya agar dapat memperhatikan unsur khas dari wilayah yang ingin mereka jadikan inspirasi pada karya, contoh ciri khas Kota Yogyakarta layaknya permainan kata seperti *plesetan* dan juga ikon tugu. Adapula saran alternatif agar karya kampanye dapat digunakan di daerah lain, yaitu dengan menyesuaikan bahasa-bahasa lokal (bahasa Jawa) dalam konten kampanye menggunakan bahasa Indonesia, diikuti dengan penyesuaian aset visual pendukung layaknya batik dan juga monumen khas Yogyakarta yang dapat diubah menjadi aset visual yang lebih umum.

5. Kekurangan dari karya kampanye “Berani Main Aman” terdapat pada pelaksanaan serta perancangan karya. Kekurangan tersebut layaknya keterbatasan waktu untuk mengeksplorasi desain perancangan media *ambient* lampu APILL, akibat peraturan nasional dan simbol internasional yang dapat mempengaruhi bentuk akhir serta fungsi maksimal hasil karya. Maka dari itu perlu diadakannya riset menyeluruh mengenai peraturan nasional dan internasional saat ingin merancang karya media di ruang publik.

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku

- Ardhiyanti, Yulrina. Novita Lusiana dan Kiki Megasari. Desember 2015. *“Bahan Ajar AIDS pada Asuhan Kebidanan”*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Direktorat Statistik Kesejahteraan Rakyat. 2023. *“Statistik Pemuda Indonesia 2023”*. Jakarta: Badan Pusat Statistika.
- Hoerniasih, Nia dkk. 2023. *“Model Pendekatan PentaHelix pada Pengelolaan Kewirausahaan di PKBM”*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Martin, Rod. A. 2007. *“The Psychology of Humor: An Integrative Approach”*. Department of Psychology University of Western Ontario. Elsevier Academic Press
- Otto G. Ocvirk, Robert Stinson, Philip R. Wigg, Robert O. Bone, David L. 2012. *“Art Fundamentals Theory and Practice, 12th Edition”*. McGraw-Hill Higher Education.
- Nelson, Roy Paul. 1985. *“The Design of Advertising”*. W.C. Brown Publishers.

### B. Jurnal

- Afista Galih Pradana, *“Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android”*, 2019, Universitas PGRI Madiun. Diakses pada 21 Februari 2024 <http://prosiding.unipma.ac.id/>
- Asparian; Desi Andriani; dan Tri Lestari. 2015. Analisis Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Perilaku Seksual Berisiko pada Remaja SMA/Sederajat di Kecamatan Sungai Manau Tahun 2014. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi : Seri Sains Volume 17, Nomor 1, Hal. 55-66 ISSN: 0852-8349 Januari – Juni 2015*. Diakses pada 13 Maret 2024 <http://portalgaruda.fti.unissula.ac.id/>
- Damiarti, A. A., Damayanti, T. T., & Nugrahai, A. R. (2019). *“Kampanye# Thinkbeforeyoushare oleh organisasi do something indonesia untuk mengubah perilaku generasi milenial”*. *Metacommunication; Journal of Communication Studies*. Diakses pada 21 Februari 2024 <https://ppjp.ulm.ac.id/>

- Deandra, Nandira Yuvi (2019) Perancangan Tata Warna Pendukung Emosi Tokoh Utama dalam Animasi 2D "Mamake". Bachelor Thesis thesis, Universitas Multimedia Nusantara. Diakses pada 23 Februari 2024 <https://kc.umn.ac.id/>
- Fitriandito, G. N., dan Hendriyani, C. T. 2023. “*Strategi Komunikasi Komunitas KPFS (Koes Plus Fans Surakarta) dalam Mempertahankan Eksistensi Musik Koes Plus.*” Universitas Sebelas Maret Surakarta. Diakses pada 27 Januari 2024 dari <https://www.jurnalkommas.com/>
- Ifroh, Riza Hayati dan Dian Ayubi. 2018. “*Efektivitas Kombinasi Media Audiovisual Aku Bangga Aku Tahu Dan Diskusi Kelompok Dalam Upaya Meningkatkan Pengetahuan Remaja Tentang HIV-AIDS*”. Universitas Indonesia. Diakses pada 26 Januari 2024 dari <https://journal.fkm.ui.ac.id/>
- Ismanto, H. (2022). Konseling Islami untuk Perilaku SEX Beresiko. Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application, 11(Special Ed), 83-92. Diakses pada 20 Maret 2024 dari <http://journal.unnes.ac.id/> atau <https://doi.org/10.15294/ijgc.v11i2.60836>
- Iswanti, Rima. 2012. “*Penggunaan Metode Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Dengan Media Berbasis Information Communication Technology (ICT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pemasaran Di SMK Negeri 6 Surakarta Tahun Ajaran 2011/ 2012*”. Universitas Sebelas Maret . Diakses pada 26 Januari 2024 dari <https://digilib.uns.ac.id/>
- Kusuma, Sri Agung Fitri. 2010. “*Penggolongan Retrovirus*”. Universitas Padjajaran. Diakses pada 26 Januari 2024 dari <https://pustaka.unpad.ac.id/>
- Lestarina, E., Karimah, H., Febrianti, N., Ranny, R., & Herlina, D. (2017). “*Perilaku konsumtif di kalangan remaja*”. JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia), 2(2). Diakses pada 21 Februari 2024 <https://jurnal.iicet.org/>
- Muhith, Abdul dkk. 2010. “*Voluntary Counseling and Testing (VCT) HIV – AIDS Pada Tahanan di Rumah Tahanan Negara Kelas I Surabaya*”. Universitas Airlangga. Diakses pada 26 Januari 2024 dari <https://e-journal.unair.ac.id/>
- RUSTIARI DEWI, Ni Luh Putu; WIRAKUSUMA, Ida Bagus. “*Pengetahuan dan Perilaku Seksual Pranikah pada Remaja SMA di Wilayah Kerja Puskesmas Tampaksiring I*”. E-Jurnal Medika Udayana, [S.l.], v. 6, n. 10,

p. 50-54, oct. 2017. ISSN 2303-1395. Diakses pada tanggal 13 Agustus 2024 <https://jurnal.harianregional.com/>

Nadar, W. (2018). "*Persepsi orang tua mengenai pendidikan seks untuk anak usia dini*". Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Diakses pada 21 Februari 2024 <https://jurnal.umj.ac.id/>

Rosardi, Raras Gistha. 2020. "*Model Pentahelix dalam Pengembangan Pariwisata Berkelanjutan di Kabupaten Batang, Jawa Tengah*". RISTEK : Jurnal Riset, Inovasi dan Teknologi Kabupaten Batang . Diakses pada 26 Januari 2024 dari <https://ojs.batangkab.go.id/>

Setiawan, Leonard (2016) "*TA :Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Nama Buah-Buahan Dengan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) Berbasis Karakter Untuk Anak-Anak TKLB-B Karya Mulia Surabaya*". Undergraduate thesis, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya. Diakses pada 26 Januari 2024 dari <https://repository.dinamika.ac.id/>

Utami, Trivina Septi. (2019). "*STUDI DRAMATURGI PADA PROSES PENCIPTAAN HUMOR KOMIKA STAND-UP COMEDY*". Universitas Surabaya. Diakses pada 18 April 2024 dengan tautan link: <https://journal.ubaya.ac.id/index.php/jimus/article/view/3837>

### **C. Website**

Admin Warta. (Maret 2023) "*Pemkot Bersama Victory Plus Dukung Layanan Kesehatan Penderita HIV AIDS*". Diakses 31 Januari 2024 dari <https://warta.jogjakota.go.id>.

Bumame Farmasi, (Maret 2023) "*Sel CD4: Pengertian dan Pengaruh Besarnya dengan HIV*", Diakses 31 Januari 2024 dari <https://bumame.com>.

Dinas Kesehatan Yogyakarta, (Februari 2021) "*Apa itu, Pemeriksaan Viral Load Bagi ODHA?*". Diakses 26 Januari 2024 dari <https://dinkes.jogjaprovo.go.id>.

Dinas Kesehatan Yogyakarta, (Februari 2022) "*Ketahanan Keluarga Harus Diperkuat*". Diakses 15 Februari 2024 dari <https://dinkes.jogjaprovo.go.id>.

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2020) "*Aku Bangga Aku Tahu (ABAT)*:"

Pedoman Pelaksanaan Kampanye HIV dan AIDS pada Kaum Muda Usia 15-24 Tahun”. Diakses 26 Februari 2024 dari <https://ayosehat.kemkes.go.id/>

Muhamad, Nabila. (Desember 2023) “Penderita HIV Indonesia Mayoritas Berusia 25-49 Tahun per September 2023”. Diakses 26 Januari 2024 dari <https://databoks.katadata.co.id>.

Ngletih, P. (Februari 2022) “edukasi E-LAHAB: Obat PrEP (pre-exposure prophylaxis) adalah obat pencegah penularan infeksi bagi orang-orang yang berisiko tinggi tertular HIV”. Diakses 26 Januari 2024 dari <https://dinkes.kedirikota.go.id>.

Rezka, Salsabila Miftah. (September 2021) “4 Jenis Metode Analisis Data Beserta Tahapannya dalam Melakukan Penelitian”. Diakses 26 Januari 2024 dari <https://dqlab.id>.

World Population Review. (2024) “Total Population by Country 2024”. Diakses 1 Februari 2024 dari <https://worldpopulationreview.com/>

Yuniarto, Topan. (Desember 2023) “Hari AIDS Sedunia: Fenomena AIDS di Indonesia dan Global”. Diakses 26 Januari 2024 dari <https://kompaspedia.kompas.id>.