

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melakukan serangkaian penelitian sampai merumuskan masalah dan merancang komunikasi visual gerakan sosial di sungai Ciliwung ini, dapat disimpulkan :

1. Merancang komunikasi visual untuk gerakan sosial memerlukan pendekatan dengan disiplin ilmu yang lain, selain mendalami keilmuan Desain Komunikasi Visual juga harus mempelajari disiplin ilmu yang lain seperti keilmuan Sosial, Budaya, Psikologi atau Lingkungan Hidup.
2. Penentuan konsep “Bermain dan Belajar” dalam merancang komunikasi visual gerakan sosial ini sangat relevan dengan obyek perancangan, penelitian dan *target audience*.
3. Penciptaan maskot Ciliwung sebagai *spokesperson* gerakan sosial ini adalah langkah baru untuk gerakan sosial di Sungai Ciliwung Saat ini.
4. Penentuan *Ambient Media* untuk konsep “Bermain dan Belajar” dalam rancangan komunikasi visual ini menjadi alternative yang menarik dan sangat sesuai dengan karakter *target audience*.
5. Penentuan Target Audience anak-anak, Konsep “Bermain dan Belajar” sampai merancang visual *Ambient Media* adalah unsur kebaruan dalam kampanye gerakan sosial ini, apalagi bila dikaitkan langsung dengan Ciliwung sebagai lokasi gerakan sosialnya.

B. Saran

1. Penelitian yang melibatkan banyak disiplin ilmu akan menjadikan masalah terus berkembang. Fokus pada satu permasalahan akan mempermudah menemukan konsep perancangan visualnya.
2. Penelitian dengan pendekatan banyak disiplin ilmu akan membuat ide terus berkembang. Terlalu banyak ide juga akan membingungkan untuk eksekusi konsep perancangan visualnya.
3. Perancangan dengan pendekatan banyak disiplin ilmu akan memperkaya wawasan tetapi sekaligus menjadi hambatan dalam tahap eksplorasinya. Pilihlah disiplin ilmu yang paling dekat dan relevan dengan obyek perancangan.
4. Melakukan penelitian dengan metode etnografi dengan serangkaian penelitian lapangan adalah pekerjaan yang menarik dan menyenangkan.
5. Konsep Bermain dan Belajar dapat dikembangkan dengan bentuk-bentuk media yang menarik karena konsep bermain dan belajar akan terus berkembang sesuai dengan waktu perancangan.
6. Penelitian dan perancangan ini diharapkan dapat menjawab rumusan masalah yang sudah ditetapkan yaitu bagaimana merancang komunikasi visual untuk gerakan sosial di sungai Ciliwung dengan pendekatan *Ambient Media*.