

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

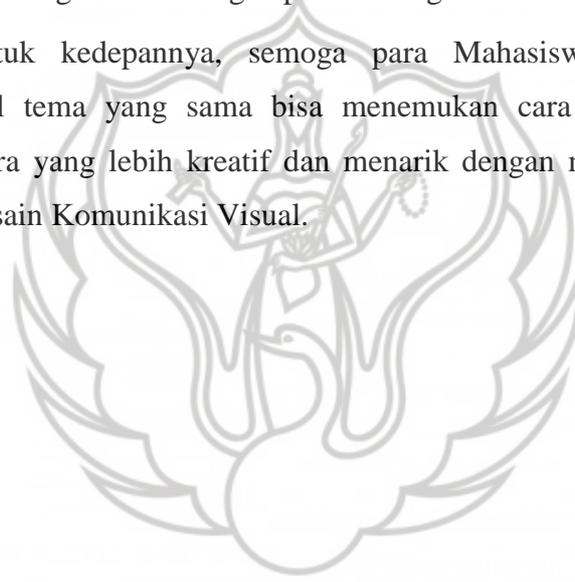
Penciptaan karya perancangan “Kampanye Digital Anti Korupsi Waktu pada Siswa/i SMA” merupakan sebuah hasil riset panjang penulis, yang nantinya diharapkan dapat menjadi media edukatif bagi khalayak umum khususnya para pelajar SMA. Selain itu, karya ini diharapkan mampu menjadi panduan dan informasi bagi masyarakat yang belum mengetahui seperti apa itu tindak korupsi waktu. Dengan terciptanya karya ini, diharapkan mampu mengurangi dan menciptakan generasi-generasi yang nantinya menjadi generasi anti korupsi di masa yang akan datang. Perolehan data tentang permasalahan korupsi sendiri memang tidak sulit ditemui, baik di internet maupun buku-buku, artikel serta berita yang membahas tentang kasus korupsi khususnya di Indonesia. Konsep tentang kampanye digital sendiri masih sulit di temui, untuk teori serta pembahasan mendalam masih belum ada yang valid, namun ada banyak sekali contoh-contoh kampanye digital yang sudah dilakukan dan diterapkan. Dalam hakikatnya, penciptaan perancangan karya ini dirasa cukup mampu memenuhi ekspektasi penulis walaupun dalam prosesnya masih banyak kekurangan dan masih harus diperbaiki.

Perancangan “Kampanye Digital Anti Korupsi Waktu pada Siswa Siswi SMA melalui video motion grafis ini merupakan salah satu usaha untuk menjawab permasalahan kurang disiplinnya waktu di kalangan masyarakat luas dan pelajar SMA khususnya. Perancangan ini disusun secara terarah dan menyeluruh didukung dengan konsep kreatif yang lebih menuju *target audience* secara langsung tanpa mengabaikan faktor komunikasinya. Pemilihan warna, ilustrasi, tipografi, maupun penyusunan copy mengacu pada tema utama dan disajikan secara menarik dan komunikatif.

## B. Saran

Ada banyak hal yang harus diperhatikan dalam penciptaan sebuah kampanye digital, dari mulai tujuan, *branding* kampanye hingga menentukan media dan aktivasinya. Untuk menciptakan tema serupa, ada dua hal utama yang harus dipikirkan dengan seksama, yaitu tentang permasalahan dan media kampanye yang akan digunakan. Kekurangan penulis adalah kurangnya memperhatikan kedua hal tersebut, di mana hanya terlalu fokus pada media tanpa menyeimbangkan dengan permasalahan yang ada, data yang diperoleh sendiri kebanyakan dari sumber-sumber di internet dan buku-buku dan mungkin kurang relevan dengan perkembangan kasus saat ini.

Untuk kedepannya, semoga para Mahasiswa DKV yang akan mengambil tema yang sama bisa menemukan cara berbagi pengetahuan dengan cara yang lebih kreatif dan menarik dengan mengacu pada kaidah-kaidah Desain Komunikasi Visual.



## DAFTAR PUSTAKA

### 1. BUKU

- Abidin, Zainal dan A. Gimmy Prathama Siswadi, 2015, Psikologi Korupsi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Syamsu, Yusuf, 2011, Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ruslan, Rosady, 2007, *Kiat dan Strategy Kampanye Public Relation*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Indonesia
- Sanyato, Sadjiman Ebdi, 2009, *Nirmana, Dasar-dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalansutra
- Tinurbuko, Sumbo, 2008, *Semiotika Komunikasi Visual*, Yogyakarta: jalan sutra
- Venus, Antar, 2009, *Manajemen Kampanye : Panduan Teoritis dan Praktis dalam Mengefektifkan Kampanye Komunikasi*. Jakarta: Simbiosis Rekatama Media.
- Lankow, Jason, Josh Ritchie, & Ross Crooks, (2014), *Infografis: Kedasyatan Cara Bercerita Visual*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

## 2. Tautan

- Fharefa.kompasiana.com. *Meminimalisir kouspi waktu pns.*  
<http://www.kompasiana.com/fharefa/meminimalisir-korupsi-waktu-pns-absensi.html>.(diakses pada 8 November 2016)
- kamriantiramli.wordpress.com. Kelebihan dan kekurangan media animasi  
<https://kamriantiramli.wordpress.com/tag/kelebihan-dan-kekurangan-media-animasi.html> (diakses pada 12 Desember 2016)
- pengertianpakar.com. *Pengertian dan ciri korupsi menurut pakar*  
<http://www.pengertianpakar.com/2015/02/pengertian-dan-ciri-korupsi-menurut-pakar.html> (diakses pada 9 November 2016)
- kajianpustaka.com. *Pengertian dan model/jenis korupsi*  
<http://www.kajianpustaka.com/2013/08/pengertian-model-bentuk-jenis-korupsi.html> (diakses pada 9 November 2016)
- fauzankhalif.wordpress.com, *New Media.*  
<https://fauzankhalif.wordpress.com/2015/09/23/new-media.html>  
(diakses pada 6 November 2016).
- Kompasiana. *Media Online/Media Baru,*  
<http://www.kompasiana.com/www.radencahyoprabowo.blogspot.com/media-online-media-baru-new-media.html> (diakses pada 9 Januari 2017).
- Blogdetik. *Apa itu Digital Campaign,*  
<http://atmoon.blogdetik.com/2009/05/29/apa-itu-digital-campaign>  
(diakses pada 10 Januari 2017).
- Panartproject.blogspot.com, *Pengertian Motion Grafis,*  
<http://panartproject.blogspot.com/2015/02/pengertian-motion-grafis.html> (diakses pada 11 Januari 2017)
- <https://infokomputer.grid.id/2016/08/berita/berita-reguler/btpn-aplikasi-jenius-buka-rekening-bank-dari-smartphone> (diakses pada 9 Maret 2017)

<http://www.marketing.co.id/10-kampanye-digital-terbaik-2013-rahasia-sukses-kampanye-digital-berpikirlah-seperti-jurnalis/> (diakses pada 8 maret 2017)

<https://id.techinasia.com/pertumbuhan-pengguna-internet-di-indonesia-tahun-2016>

