

BAB. V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Komunikasi visual dalam *motion graphic* bahaya *gadget* bagi anak, kerja *motion graphic* ini pada proses awal penelitian dilakukan dengan menerapkan beberapa langkah. Langkah pertama penulis, sebelum memulai proses kerja kreatif ini, adalah melakukan penggalan data yang menghasilkan data-data mengenai permasalahan yang timbul pada anak yang kecanduan *gadget*. Langkah selanjutnya penulis kemudian melakukan penggalan data-data yang diambil sebagai bahan materi dasar, yang diambil melalui koran baik cetak maupun *online*, televisi, survei lapangan, dokumentasi, serta artikel maupun jurnal yang membahas persoalan *gadget* dan dampaknya.

Metode perancangan menggunakan metode dan teori utama antara lain teori komunikasi “Harold D Laswell”, teori psikologi anak “Charlotte Buhler”, teori psikologi “teori rentang hidup” milik Erikson, untuk teori pendukung menggunakan teori sosiologi desain “*lyfe cycle consumption theory*” milik Madigliani dan Brumberg, kemudian teori antropologi “*learning theory*” dari Malinowski. Dari segi visual penulis menggunakan teori desain komunikasi visual yang mencakup ilustrasi, *layout*, warna, tipografi. Selanjutnya untuk teori media penulis menggunakan teori *motion graphic* dari “Gallagher and Paldy” dan teori 12 prinsip animasi dari “Frank

Thomas and Ollie Jhonson”. Selain penggunaan teori utama, teori pendukung, teori desain komunikasi visual dan teori media. Penulis juga menggunakan metode *Design Thinking* Tim Brown, untuk menemukan solusi pemecahan masalah dari sisi visual dan komunikasi.

Hasil dari kolaborasi antara hasil penggalian data, teori dan metode. Kemudian penulis jadikan landasan dalam karya perancangan dengan media utama berupa video edukasi *motion graphic*, yang didalamnya berisi informasi dampak negatif yang ditimbulkan *gadget*, dan bagaimana sebaiknya mengasuh anak dengan *gadget* bagi orangtua, dan media pendukung *paper tole*, *popup*, *tote bag*, *mug* dan *t-shirt*.

Hasil temuan pada karya perancangan ini berupa program *maskober* (menyenangkan, asyik, kontrol, bergaul) yang merupakan upaya untuk mengkomunikasikan pendidikan pola asuh asertif bagi orangtua. *Maskober* ini sendiri kemudian dikemas dalam *tagline* “hidup sehat bersama *gadget*”, kemudian melalui *tagline* dan tema tersebut penulis gunakan sebagai dasar landasan materi pembuatan isi konten pada *motion graphic*. Sehingga kesadaran *target audience* akan meningkat dengan video edukasi yang disampaikan melalui *motion graphic* sebagai media utama.

B. Saran

Melalui karya perancangan *motion graphic* bahaya *gadget* bagi anak, penulis ingin memberikan saran-saran. Bagi orangtua dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam hal pola asuh bagi anak. Kemudian yang kedua, bagi institusi pendidikan dapat memberikan kontribusi dan inovasi bagi peneliti bidang desain komunikasi visual dalam pengembangan ilmu desain komunikasi visual untuk cakupan wilayah pendidikan. Selanjutnya diharapkan perancangan ini kelak dapat dikembangkan lebih lanjut lagi oleh peneliti lain serta menjadi informasi baru bagi masyarakat luas.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Anggraini S, Lia, dkk. (2016). *Desain Komunikasi Visual-Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Nuansa Cendekia. Bandung.
- Brown, Tim. (2009). *Change by Design*. Harper Collins. Australia
- Budiman, Kris. (2011). *Semiotika Visual : Konsep, Isu dan Problem Ikonisitas*. Jalasutra. Yogyakarta.
- Creswell W John. (2016), *Research Design :Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Darmaprawira W.A., Sulasmi. (2002). *Warna Teori dan Kreativitas Penggunaannya*, Penerbit ITB, Bandung.
- F.J. Monk, Knoers, A.M.P dan Rahayu, Siti. (2006). *Psikologi Perkembangan : Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Gadjah Mada University Press, Yogyakarta.
- Jefkins, Frank. (1985), *Advertising*, Made Simple Books, London.
- John, Vivian. (2008). *Teori Komunikasi Massa*. Kencana. Jakarta.
- Kartono, Kartini. (1979). *Psikologi Anak*. Penerbit Alumni. Bandung.
- Koentjaraningrat. (1990). *Sejarah Teori Antropologi II*. Penerbit Universitas Indonesia. Jakarta.
- Morgan, Michael. (2012), *George Gerbner: A Critical Introduction to Media and Communication Theory*, Peter Lang, Switzerland.
- Mulyana, Deddy. (2009), *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Nugroho, Eko. (2008), *Pengenalan Teori Warna*, Penerbit ANDI, Yogyakarta.
- Ranang, A.S. (2010). *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. Indeks, Indonesia.
- Rebecca Gallagher, Andrea Moore Paldy. (2007), *Exploring motion graphics*, Thomson Delmar Learning, New York.

- Sachari, Agus. (2002), *Sosiologi Desain*. Penerbit ITB. Bandung.
- Sihombing, Danton. (2001). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Susanto, Mike. (2011), *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Gerakan Seni Rupa*, DictiArtLab & Djagad Art House, Yogyakarta.
- Thomas, Frank., Johnston, Ollie. (1995), *The Illusion of Life: Disney Animation*, Greg Robins, United States.
- Tinarbuko, Sumbo. (2009). *Semiotika Komunikasi Visual*. Jalasutra. Yogyakarta.
- Madcoms. (2006). *Seri Panduan Lengkap: Macromedia Dreamweaver 8*, Andi Offset. Yogyakarta
- Maharsi, Indiria. (2013). *Tipografi Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti*. CAPS (Center for Academic Publishing Service). Yogyakarta.
- Nugroho, Sarwo. (2015). *Manajemen warna dan desain*. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- Werner J. Severin dan James W. Tankard, Jr. (2011). *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode dan Terapan di Dalam Media Massa*. Kencana. Jakarta.

Jurnal

- Zahra Abazari, and Mahshid Borjian Brojeni. (2017), “*The role of Harold Lasswell Communication Theory in Librarianship and Information Science*”, *International Academic Journal of Humanities*”, Vol. 4 No. 2, Iran. Diunduh pada tanggal 26 Mei 2019.
- I Gusti Putu Ngurah Adi Santika, S.Pd., M.Fis.. (2015), “*hubungan indeks massa tubuh (imt) dan umur terhadap daya tahan umum (kardiovaskuler) mahasiswa putra semester ii kelas a fakultas pendidikan olahraga dan kesehatan ikip pgri bali tahun 2014*”, Vol. 1, Indonesia. Diunduh pada tanggal 5 Juli 2019.

Koran

- Dwi, Nourma Handito. (18 Mei 2016). "*Nana Resah Anaknya Kecanduan Game Online: Pemerintah Berencana Blokir 15 Game Online*". Tribun Jogja.
- Wahyudi, Novan. (23 Juli 2018), *Kecanduan Gawai Ancam Anak-Anak*, Kompas, Jakarta.

Webtografi

- Pengguna Internet Yogyakarta Capai 17%* (23 April 2017, 22. 15 WIB).
<https://inet.detik.com/consumer/d-464687/pengguna-internet-yogyakarta-capai-17>.
- Rosiana. (25 Januari 2018). "*Gara-gara Kecanduan Game Online, Siswa SMP Pukuli Kepala Sendiri*". Radar Mojokerto,
<https://radarmojokerto.jawapos.com>.
- <https://www.who.int/hiv/pub/guidelines/arv2013/intro/keyterms/en/>

Wawancara

1. Bapak Mardiyanto, Kepala Koordinator PSMP Antasena, wawancara 15 November 2018.
2. Bapak Arief, Pegawai negeri sipil, wawancara tanggal 15 November 2018.
3. Bapak Sukimin, Sopir, wawancara tanggal 5 April 2018.
4. Moh.Dahlan, Bag.Sirkulasi Majalah Natasha Magazine, wawancara 17 Mei 2018
5. Rumarsani, Pembantu, wawancara 4 Mei 2018.