

BAB I

PENDAHULUAN

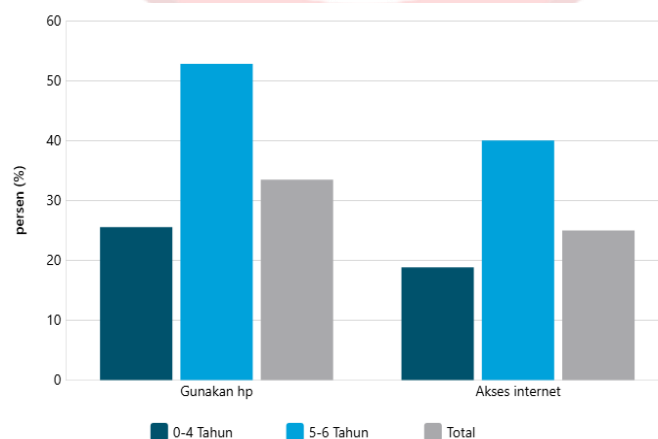
A. Latar Belakang

Di era serba modern, media sosial menjadi salah satu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari tidak terkecuali anak-anak. Media sosial merupakan sebuah platform atau aplikasi yang memudahkan pengguna untuk berinteraksi satu sama lain secara online. Media sosial merupakan media berupa situs maupun aplikasi yang melibatkan teknologi berbasis internet (Triastuti, Endah, Dimas Adrianto, 2017). Penggunaan media sosial dapat ditemui di kehidupan sehari-hari seperti Youtube, Tiktok, Twitter, Facebook maupun Instagram. Dengan adanya media sosial kini informasi menjadi mudah tersebar dan peredaran konten jadi banyak diakses secara luas. Media sosial di definisikan sebagai “Sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran user-generated content” (Kaplan & Haenlein, 2010).

Definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media sosial tidak hanya sebagai platform pasif melainkan juga ruang interaktif bagi pengguna yang dapat mengakses apa saja ketika terhubung dengan jaringan internet. Perkembangan teknologi yang semakin canggih membuat media sosial menjadi mudah diakses dari berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Salah satu peran media sosial dalam kehidupan sehari-hari yaitu tidak hanya sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai alat untuk berbagi informasi, membangun *social networking*, maupun membagikan pendapat di publik. Selain itu media sosial juga dapat menjadi tempat efektif untuk mendukung pembelajaran anak yang dapat

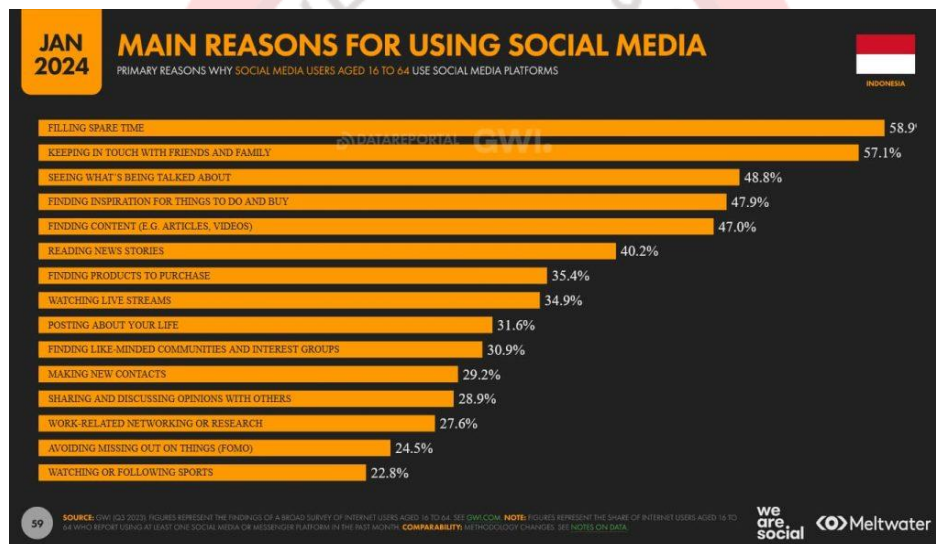
memperluas wawasan mereka dengan mengakses konten edukatif yang dapat diakses secara gratis, seperti belajar sains atau kerajinan. Anak-anak juga memungkinkan dapat bersosialisasi dengan orang lain maupun membangun hubungan dengan teman. Namun, perlu diketahui bahwa tidak semua konten di media sosial memiliki sifat baik, maka dari itu orang tua juga harus memastikan bahwa anak mengakses konten sesuai dengan usia mereka.

Berdasarkan World Health Organization (WHO), rekomendasi batas waktu penggunaan *gadget* disarankan untuk anak dibawah 5 tahun sebaiknya tidak lebih dari 1 jam, sedangkan untuk usia 6-12 tahun dibatasi 2 jam per hari. Namun, kenyataanya beberapa anak kurang pengawasan dari orang tua akibatnya anak dapat terpapar konten negatif karena penggunaan yang tidak terkontrol. Berdasarkan survei Liputan6 beberapa anak-anak menghabiskan lebih dari 4,5 jam perhari menatap gadget dari pada 40 menit beraktivitas di luar ruangan.



Gambar 1 Tabel penggunaan gadget
(Sumber: databoks 2022)

Gambar 1 menurut penelitian dari Badan Pusat Statistik (BPS), sebagian anak usia dini sudah dapat menggunakan ponsel atau handphone. Dituliskan pada data tahun 2022 bahwa 33,44% anak usia dini dapat menggunakan ponsel sementara 24,96% anak dapat mengakses internet. Persentase dari kelompok umur penggunaan ponsel diketahui anak usia 4 tahun atau balita 25,5% dan 5-6 tahun 52,76% sedangkan untuk anak yang mengakses internet di perhatikan usia balita sebesar 18,79% sementara anak usia 5-6 tahun sebesar 39,97%.



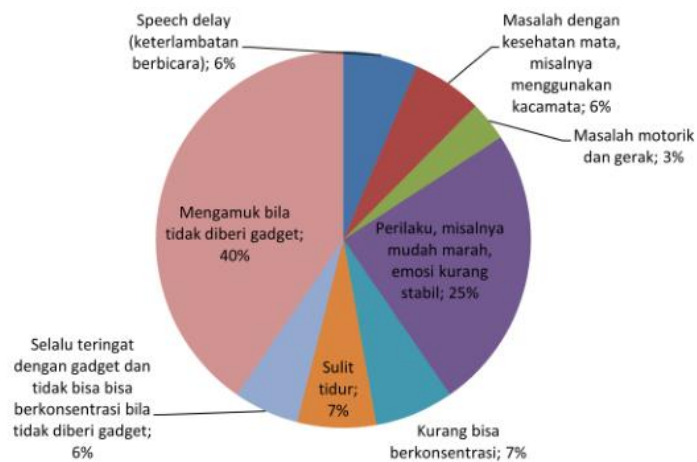
Gambar 2 Tabel Alasan Utama Menggunakan Media Sosial
Sumber: (We are social 2024)

Indonesia merupakan salah satu negara dengan penggunaan internet terbesar di dunia. Menurut data We Are Social, pengguna internet di Indonesia memiliki berbagai alasan utama dalam penggunaan media sosial di antaranya yang paling besar yaitu mengisi waktu luang (58,9%) dan menjaga hubungan dengan teman dan keluarga (57,1%). Selain itu, internet digunakan untuk mengetahui apa yang sedang dibicarakan orang lain (48,8%), menggunakan internet untuk mencari

inspirasi tentang yang akan dilakukan atau produk (47,9%), menggunakan internet untuk mencari konten artikel atau video (47,0%) dan lain sebagainya.

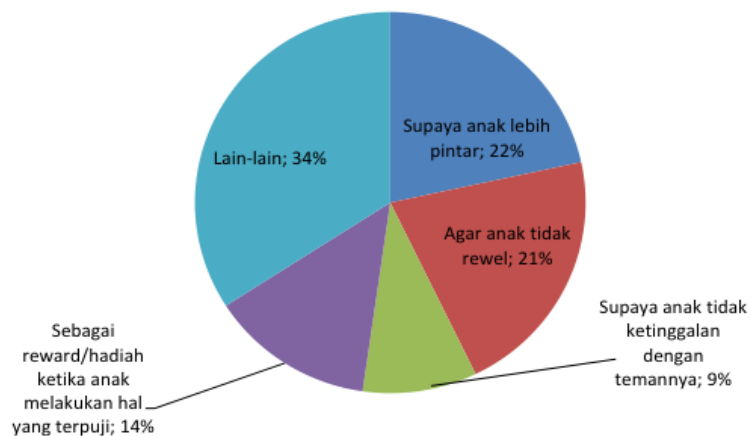
Media sosial menawarkan berbagai manfaat, seperti mengakses informasi dan komunikasi secara luas, hal ini diharapkan seharusnya media sosial dapat menjadi alat untuk mengembangkan kreativitas dan wadah untuk menambah wawasan anak, akan tetapi penggunaan media sosial yang berlebihan tanpa pengawasan orang tua dapat menyebabkan berbagai dampak negatif bagi anak-anak, baik dari sisi psikologi, akademis maupun sosial. Topik masalah ini menjadi penting karena anak-anak, termasuk kelompok yang masih dalam tahap pertumbuhan, ketika anak-anak mulai terpengaruh media sosial tanpa pengawasan orang tua, anak dapat berpotensi melihat konten negatif dikarenakan anak belum mengetahui bagaimana cara menyaring atau mengolah konten yang baik dan buruk. Hal ini dapat menjadi masalah mendesak karena dapat berdampak buruk pada anak, seperti kecanduan, cyberbullying, gangguan psikologis, dan penurunan konsentrasi belajar.

Berdasarkan riset diagram batang (Novianti dan Garzia 2020) menunjukan bahwa hasil survei mengenai keluhan anak setelah menggunakan gadget yang dijelaskan bahwa sebesar 40% anak akan mengamuk jika tidak diberikan gadget dan sebesar 25% emosi anak kurang terkontrol. Hal ini dibuktikan dengan diagram sebagai berikut:



Gambar 3 Diagram Batang Keluhan Anak
(Sumber: Novianti dan Garzia 2020)

Salah satu riset lainnya yang dilakukan oleh (Novianti dan Garzia 2020), menunjukkan bahwa tujuan orang tua memberikan anak gadget sebanyak 22% agar anak belajar menjadi lebih pintar, 21% agar anak tidak rewel dan sebagian besar adalah lain-lainnya sebesar 34%. Hal ini dibuktikan melalui diagram berikut:



Gambar 4 Diagram Tujuan Memberi Gadget
(Sumber: Novianti dan Garzia 2020)

Berdasarkan data kuisioner dari (Mallawa et al. 2025), menunjukkan bahwa sebagian dari orang tua kurang mengedukasi anak tentang bahaya media sosial. Tindakan tersebut memungkinkan anak dapat mengakses hal yang tidak diinginkan, walau begitu tetap terdapat beberapa orang tua yang melakukan edukasi pada anak. Hal ini dibuktikan diagram sebagai berikut:



Gambar 5 Diagram Orang tua mengedukasi anak
(Sumber: (Mallawa et al. 2025))

Penyalahgunaan media sosial juga dapat menyebabkan kasus yang berpotensi membahayakan anak. Beberapa kasus tentang pengaruh media sosial pada anak, seperti sejumlah anak SD yang diidentifikasi mengalami kecanduan judi online karena menonton konten live streaming para streamer game yang secara terbuka mempromosikan situs judi slot dengan cara meneriakkan kata-kata “*salam gacor*”, “*gacor banget*” sembari menyebutkan situs judi yang memberikan donasi saat live stream. Anak menjadi menggunakan uang saku mereka untuk berjudi dari

pada membeli fitur game. Anak-anak tersebut dikatakan menjadi lebih boros, emosi berlebih dan performa belajar terganggu (BBC NEWS INDONESIA, 2023).



Gambar 6 Iklan judi slot online di facebook
(Sumber: BBC NEWS INDONESIA,2023)

Salah satu kasus yang berdampak pada perilaku anak yaitu banyak anak menirukan konten Skibidi Toilet, pada tahun 2023 ramainya video tentang anak menirukan gerakan Skibidi Toilet dengan berjongkok, mengerakan kepala dan menyanyikan lagu dari Skibidi Toilet. Jika melihat perilaku kekerasan dan terbiasa menonton tayangan anak memungkinkan anak dapat melakukan tindakan aneh dan menyimpang (Kompas.com, 2023).



Gambar 7 Foto dampak trend Skbidi Toilet
(Sumber: TangerangNews,2023)

Kasus cyberbullying juga dialami seorang anak SD berusia 11 tahun di Tasikmalaya yang meninggal diduga mengalami depresi setelah dibully. Korban dipaksa menyetubuhi kucing lalu direkam menggunakan ponsel dan video tersebut di sebarakan ke media sosial. (Kompas.com, 2022).



Gambar 8 Berita bocah meninggal karena perundungan
(Sumber: KompasTV, 2022)

Kebiasaan scrolling media sosial berlebihan juga dapat menyebabkan brain rot. Brain rot atau pembusukan otak merupakan kondisi penurunan kemampuan berpikir karena konsumsi konten digital secara berlebihan. Menurut Vera, scrolling media sosial dapat memberikan stimulus yang cepat dan singkat, sehingga membuat otak terus terpapar pada konten baru tanpa sempat memproses secara mendalam (rri.co.id). Kejadian ini menjadi mengkhawatirkan mengingat akses ke media sosial semakin mudah dan tidak terbatas. Masalah ini terletak pada kurangnya pengawasan orang tua dan pemahaman anak tentang bahaya media sosial yang dapat mempengaruhi kehidupan jika dikonsumsi secara berlebihan. Kurangnya minat baca anak juga dapat menjadi salah satu penurunan kemampuan berpikir.

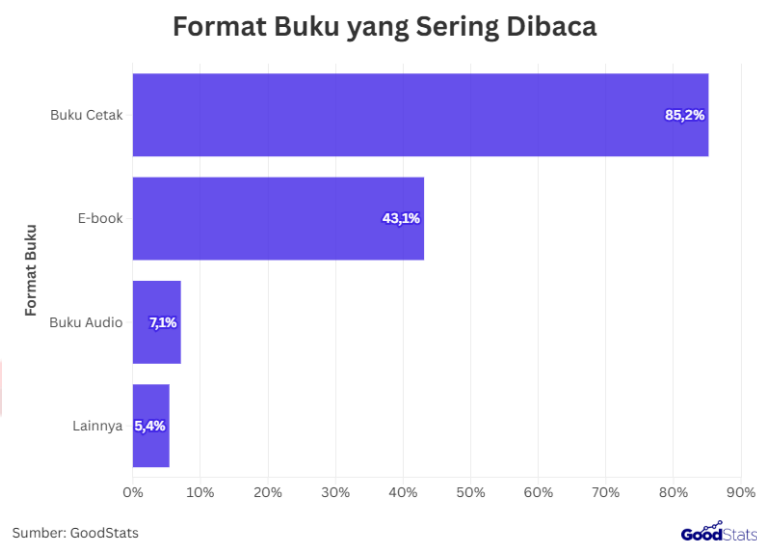
Rendahnya minat baca dapat menyebabkan anak mudah terpengaruh berita *hoax* karena hanya menerima setengah informasi yang dibagikan. Kebiasaan membaca buku juga memiliki dampak untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. Menurut (Abdul Salam, Pratiwi, dan Syamsidar 2023), pengetahuan kognitif anak dapat dilakukan dengan metode membaca buku cerita bergambar yang dapat membantu anak untuk mengenalkan sesuatu dengan melalui gambar dalam buku cerita. Berikut adalah diagram mengenai minat baca di Indonesia:



Gambar 9 Diagram Frekuensi Membaca Anak Muda
(Sumber: Goodstats, 2024)

Menurut survei yang dilakukan Snapcart (Goodstats, 2024), sebanyak 42% responden mengaku gemar membaca buku setiap hari. Selain itu, 24% responden tercatat membaca 2-3 kali per minggu, 11% membaca sekali seminggu, 4% membaca sekitar 1-3 kali per bulan, dan 2% membaca selama 5-10 kali per tahun.

Sebagian 17% mengaku tidak mempunyai kebiasaan membaca yang tetap, tergantung dengan mood dan keadaan. Dapat disimpulkan bahwa minat baca indonesia cukup meningkat beberapa tahun ini walau begitu angka tersebut harus ditingkat untuk pentingnya menambah wawasan.



Gambar 10 Diagram buku yang disukai anak muda
(Sumber: Goodstats, 2025)

Berdasarkan survei yang dilakukan (GoodStat, 2025) , tercatat 85,2% responden gemar membaca buku cetak. Selain itu sebanyak 43,1% dan buku audio 7,1%. Hal itu dapat disimpulkan bahwa bagi sebagian orang, sensasi memegang dan pengalaman membaca buku secara fisik masih tidak bisa digantikan. Akan tetapi, e-book dan audiobook mulai semakin, digemari terutama dengan kemudahan membaca yang ditawarkan dan dampak yang lebih ramah lingkungan. Kedua format digital tersebut berpotensi untuk semakin digemari. Media komunikasi visual memiliki peranan penting dalam menyampaikan informasi. Maka dari itu

yang harus diselesaikan yaitu bagaimana cara menyampaikan informasi mengenai bahaya pengaruh media sosial berlebihan secara efektif kepada anak-anak.

Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan upaya untuk membuat media edukasi mengenai penggunaan media sosial yang seimbang bagi anak-anak dengan pengawasan dari orang tua. Oleh karena itu diperlukan metode pendekatan yang efektif dan edukatif seperti, animasi, buku atau komik agar dapat menarik perhatian anak. Hal ini yang menjadi fokus utama dalam perancangan ini, yaitu menciptakan solusi media visual yang dapat mengedukasi anak-anak mengenai bahaya media sosial berlebihan. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah dengan merancang buku explainer digital yang akan menjadi media dalam memberikan pemahaman tentang bahaya pengaruh media sosial.

Buku Explainer adalah buku yang dirancang untuk menjelaskan konsep secara sederhana agar mudah dipahami audiens. Menurut (KBBI) Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata buku merupakan kumpulan lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Sedangkan kata Explainer, merujuk pada seseorang, dokumen, video atau media lain sering digunakan secara atributif, contohnya dalam frasa buku explainer atau explainer video yang berarti buku atau video penjelasan (Dictionary.com, 2024). Buku explainer digital tersebut direncanakan akan dilengkapi dengan gambar ilustrasi dan penjelasan mengenai tentang bahaya pengaruh dari media sosial yang akan dikemas dalam bentuk cerita, diharapkan anak dapat memahami bahaya pengaruh media sosial dan bijak dalam menggunakan media sosial.

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk meningkatkan kesadaran bagi orang tua dan anak mengenai bahaya penggunaan media sosial secara berlebihan, sehingga buku explainer digital diharapkan bisa menjadi sarana edukatif bagi masyarakat terutama anak-anak untuk memahami dampak media sosial agar dapat menggunakannya secara bijak, serta meningkatkan kesadaran mengenai etika dalam berperilaku di media sosial agar menciptakan lingkungan yang baik. Dalam pembuatan buku explainer digital menerapkan metode perancangan desain thinking berdasarkan Institute of Design at Stanford. Tahapan dalam desain thinking ini adalah *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*. Elemen-elemen tersebut merupakan ringkasan dari landasan pemikiran desain. Hasil dari perancangan ini berupa prototype. Perancangan desain buku akan berfokus pada beberapa karakter, ilustrasi dan penjelasan mengenai dampak pengaruh dari media sosial jika tidak dibatasi.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep perancangan buku explainer digital sebagai edukasi bahaya media sosial berlebihan?
2. Bagaimana merancang buku explainer digital yang menarik dan komunikatif?

C. Tujuan

1. Membuat konsep perancangan buku explainer digital
2. Membuat buku explainer digital yang menarik dan komunikatif

D. Manfaat

Bagi Pembaca

1. Buku explainer bertujuan untuk meningkatkan minat baca anak
2. Mendapat informasi mengenai penggunaan media sosial berlebihan
3. Membangun kebersamaan dengan orang tua pada anak

Bagi Penulis

1. Mengembangkan ketrampilan dalam membuat karya edukatif
2. Meningkatkan portofolio dalam menghadapi isu tersebut
3. Mendapatkan pengalaman baru dalam membuat karya

Bagi Instansi

1. Meningkatkan reputasi instansi dengan menghasilkan karya yang bermanfaat
2. Mendukung upaya dalam pencegahan dampak dari media sosial pada anak-anak
3. Mendukung untuk mengembangkan perancangan bagi pendidikan

E. Tinjauan Pustaka

Penelitian sebuah karya terdapat kepustakaan sebagai syarat penting dalam penulisan tahap awal yang berguna sebagai pedoman untuk penjelasan sebuah karya. Maka dari itu penulisan ini akan di dukung oleh studi kepustakaan yang menjadi pedoman terhadap penulisan karya.

Jurnal Desain Komunikasi Visual Vol.3 No.02 Juli 2024 yang berjudul Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Bahaya Penggunaan Ponsel Secara Berlebihan Bagi Anak Usia 9-11 Tahun yang dirancang oleh mahasiswa Institut

Teknologi Nasional Bandung. Karya dari Mahasiswa Institut Teknologi Nasional Bandung tersebut membahas tentang perancangan buku ilustrasi sebagai bentuk pencegahan kepada anak yang kecanduan ponsel dilengkapi dengan ilustrasi, tipografi dan layout. Buku tersebut berjudul Kutukan Monster Ponsel yang menceritakan tentang seorang anak kecil bernama Alan yang merasa tidak dipedulikan orang tuanya dan berakhir bertemu dengan sosok aneh yang menyerupai ponsel akan tetapi sesaat alan menjabat tangan sosok tersebut ia menjadi zombie yang tidak punya kebahagiaan.

Jurnal ini bermanfaat untuk menjadi pedoman pembuatan konsep buku explainer digital, penjelasan layout, tipografi, dan warna pada jurnal tersebut memberikan informasi yang cukup jelas yang dapat digunakan sebagai referensi untuk pembuatan buku explainer digital. Penggunaan ilustrasi pada jurnal Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Bahaya Penggunaan Ponsel Secara Berlebihan Bagi Anak Usia 9-11 Tahun menggunakan pewarnaan terkesan mencekam dipadukan pewarnaan hangat dengan menggunakan gaya Digital painting yang bertujuan agar anak merasakan dampak negatif dari ponsel. Perbedaan antara buku ilustrasi tersebut dengan buku explainer yang akan dirancang adalah penggunaan ilustrasi perancangan karya akan menggunakan gaya visual *Cartoon* dipadukan dengan pewarnaan terkesan cerah tidak terlalu mencekam.

Jurnal Kemadha Vol. 14/ No 1/ April 2024 yang berjudul perancangan Buku ilustrasi Tips Mendampingi Anak Usia Sekolah Dasar Belajar Di Rumah Untuk Orang Tua yang dirancang oleh mahasiswa Universitas Sebelas Maret. Karya

dari Mahasiswa Universitas Sebelas Maret tersebut membahas tentang buku ilustrasi untuk tips dan trik mendampingi anak belajar di rumah yang berisikan tentang berbagai tahapan dalam mendampingi anak belajar mulai dari hal kecil sampai hal rumit. Perancangan pada jurnal tersebut menggunakan warna pastel yang bersifat kalem dan ilustrasi sebagai media pendukung yang dapat menarik pembaca.

Jurnal ini dapat bermanfaat untuk menjadi referensi dalam pembuatan konsep dan memberikan gambaran perancangan buku ilustrasi yaitu dalam menentukan warna dan tipografi. Perbedaan antara buku ilustrasi Tips Mendampingi Anak Usia Sekolah Dasar Belajar Di Rumah Untuk Orang Tua dengan karya yang akan dirancang yaitu pembahasan mengenai pengaruh media sosial dari sisi positif dan negatif serta penggunaan warna-warna terkesan cerah tetapi tidak terlalu mencekam.

Jurnal Ilmu Komunikasi Vol.5 No.02 2021 yang berjudul Perancangan Ilustrasi Pada Buku Celin Sebagai Edukasi Kesehatan Mental Untuk Pengguna Media Sosial Usia 16-22 tahun yang dirancang oleh mahasiswa Universitas Budi Luhur. Karya dari Mahasiswa Universitas Budi Luhur tersebut membahas tentang informasi kesehatan mental yang dialami remaja dalam membangun rasa percaya diri dan menghargai diri sendiri.

Jurnal dapat menjadi referensi pembuatan konsep buku explainer digital, penjelasan perancangan buku ilustrasi cukup dijelaskan dengan jelas. Penggunaan ilustrasi pada jurnal Perancangan Ilustrasi Pada Buku Celin Sebagai Edukasi Kesehatan Mental Untuk Pengguna Media Sosial Usia 16-22

tahun menggunakan gaya visual ilustrasi *stylized digital illustration* yang banyak disenangi oleh remaja. Perbedaan antara buku ilustrasi tersebut dengan karya yang akan dirancang adalah pembahasan media sosial akan mengarah pada kalangan anak-anak untuk memberikan informasi mengenai dampak dari media sosial berlebih, penggunaan ilustrasi perancangan karya akan menggunakan gaya visual *cartoon* yang kebanyakan disenangi oleh anak-anak.

Jurnal Desain Komunikasi Visual Journal of Language, Literature and Arts, 4 (10), 2024 yang berjudul Gawai dan Imajinasi: Desain Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini yang dirancang oleh mahasiswa Universitas Negeri Malang. Karya dari Mahasiswa Universitas Negeri Malang tersebut membahas tentang perancangan buku cerita bergambar sebagai bentuk meningkatkan wawasan pengetahuan anak mengenai penggunaan gawai secara bijak melalui cerita dan gambar.

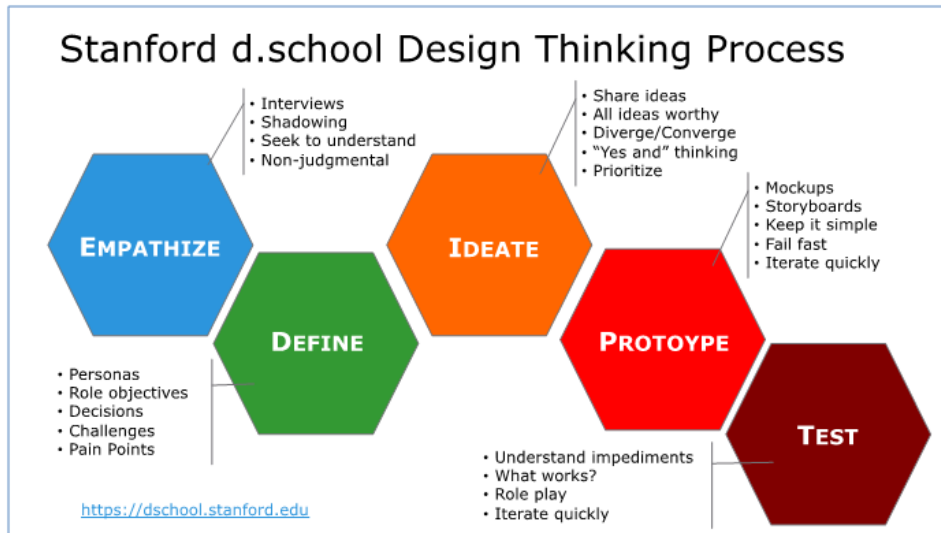
Jurnal ini bermanfaat untuk menjadi pedoman pembuatan konsep buku explainer digital dalam memberikan pengetahuan mengenai proses pembuatan karya tersebut dari metode yang digunakan sampai hasil proses akhir. Jurnal tersebut memberikan informasi yang cukup jelas yang dapat digunakan sebagai referensi untuk perancangan konsep buku explainer digital. Penggunaan ilustrasi pada jurnal Gawai dan Imajinasi: Desain Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini menggunakan pewarnaan terkesan menyenangkan dipadukan pewarnaan hangat dengan menggunakan gaya *cartoon*. Perbedaan antara buku ilustrasi tersebut dengan buku explainer yang akan dirancang

adalah tema mengenai dampak dari media sosial yang digunakan secara berlebihan pada anak.

Jurnal Vol 8/Issue 1/Juni 2023 yang berjudul Pengaruh Dampak Perkembangan Teknologi Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini yang dirancang oleh mahasiswa Universitas Potensi Utama. Karya dari mahasiswa Universitas Potensi Utama membahas tentang hasil dari analisis dengan mengkaji literatur yang berkaitan dengan topik kehadiran gadget yang memberi dampak perkembangan sosial dan kesehatan pada anak. Perkembangan teknologi tersebut mengubah perilaku anak dari perilaku komunikasi yang menjadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas dan ancaman cyberbullying. Salah satu solusi dari permasalahan tersebut dengan membatasi pemakaian gadget dan mengawasi anak dalam bermain gadget.

Jurnal ini bermanfaat untuk menjadi referensi karena pembahasannya mengenai pengaruh dari dampak penggunaan gadget pada anak, ini menjadi salah satu referensi untuk mengetahui dampak buruk dan baik dari penggunaan gadget yang diharapkan akan mengurangi dampak pengaruh dari media sosial berlebih. Perbedaan antara jurnal penelitian tersebut dengan jurnal yang akan dirancang adalah pembahasan akan mengarah ke jurnal perancangan buku explainer sebagai media edukasi anak mengenai pengaruh media sosial berlebihan.

F. Metode Perancangan



Gambar 11 Design thinking
(Sumber: Institute of Design at Stanford)

Dalam melakukan perancangan buku explainer digital anak tentang media sosial, diperlukan langkah-langkah yang tepat untuk membuat karya buku explainer digital yang diharapkan lebih terstruktur dan dapat bermanfaat bagi target yang dituju. Terdapat 5 tahapan design thinking menurut Standfor d. school diantaranya:

1. Empathize

Empathize adalah tahap yang berfokus pada pemahaman dari masalah yang ingin dipecahkan. Hal ini dapat dilakukan dengan observasi, wawancara, riset, atau terjun ke lapangan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Topik masalah dari perancangan ini muncul karena melihat zaman yang sudah serba digital banyak anak dapat mengoperasikan ponsel sejak dini. Hal ini berpotensi anak dapat mengakses berbagai konten yang

beredar di media sosial tanpa pengawasan orang tua dan mempengaruhi kehidupan.

2. Define

Define adalah tahap menganalisis data yang sudah dikumpulkan melalui empathize untuk menemukan inti masalah pada audiens. Masalah pada perancangan ini adalah bagaimana anak agar memahami bahaya pengaruh media sosial, sehingga anak dapat lebih bijak dan tidak mudah terpengaruh..

3. Ideate

Ideate adalah tahap untuk menghasilkan ide guna mencari solusi pada masalah yang dihadapi. Tahap ini dapat dilakukan dengan brainstorming atau teknik kreatif lainnya yang bertujuan untuk mengeksplorasi ide guna menyelesaikan masalah pada konsep perancangan yang akan disusun. Berdasarkan permasalahan ini maka muncul gagasan untuk merancang sebuah buku explainer digital untuk mengedukasi anak tentang pengaruh dari media sosial secara berlebihan..

4. Prototype

Prototype adalah tahap menghasilkan produk atau tampilan awal yang bertujuan bertujuan untuk memastikan bahwa desain atau rancangan sesuai dengan target sasaran yang ditetapkan. Prototype dilakukan setelah semua desain selesai untuk melihat kekurangan dan penyesuaian kembali desain yang dirasa kurang.

5. Test

Test adalah tahap untuk pengujian prototype yang bertujuan untuk mengumpulkan masukan dari pengguna melihat apakah solusi yang dibuat efektif. Namun dalam perancangan ini berupa prototype saja karena tujuannya hanya untuk memwujudkan konsep.



G. Sistematika Penulisan

Dalam konsep yang dibuat untuk memenuhi tugas akhir kekaryaan ini, Sistematika Penulisan dibagi menjadi beberapa bab sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini berisikan antara lain: Latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, tinjauan pustaka, landasan teori, metode perancangan, dan sistematika penulisan. Bab ini berfungsi untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dan pembahasannya.

BAB 2 IDENTIFIKASI DATA

Pada bab identifikasi data berisi tentang hasil observasi atau survey yang berkaitan dengan objek yang akan dilakukan untuk perancangan.

BAB 3 KONSEP KEKARYAAN

Pada bab konsep perancangan ini berisi tentang Analisa data, USP, ESP, positioning yang berfungsi untuk merancang startegi kreatif.

BAB 4 STRATEGI KREATIF

Pada bab startegi kreatif berisi antara lain: Konsep estetis dan teknis. Bab ini berfungsi dalam pengerjaan perancangan karya.

BAB 5 PENUTUP

Berisikan tentang kesimpulan dari hasil analisa dan konsep perancangan.

DAFTAR PUSTAKA