

## **BAB IV**

### **PROSES DESAIN**

#### **A. Penjaringan ide bentuk**

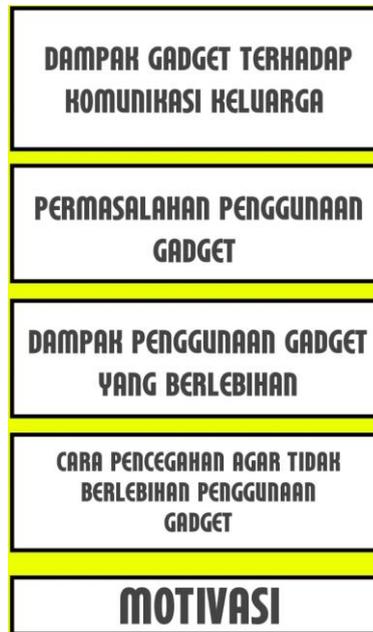
Dari reduksi data yang ada maka dapat disajikan sebuah data berupa point-point di bawah ini:

1. Memberikan sebuah edukasi informasi yang menarik terkait cara mengatasi dampak penggunaan gadget dan solusi pencegahan.
2. Memberikan gambaran/ilustrasi pada karya.
3. Memanfaatkan media digital untuk memberikan wawasan kepada masyarakat umum tentang bahaya kecanduan gadget dan solusi pencegahannya.

#### **B. Pengembangan Projek Desain**

Berdasarkan hasil data yang sudah disimpulkan, dapat ditentukan sebuah kesimpulan dari penyajian data di atas. Peneliti memutuskan untuk membuat sebuah poster digital “Dampak Gadget Terhadap Komunikasi Keluarga” sebagai upaya memberikan wawasan kepada masyarakat umum tentang bahaya kecanduan gadget dan solusi pencegahannya. Memanfaatkan media baru berupa poster digital merupakan salah satu strategi dalam mengkomunikasikan secara massa terhadap seluruh masyarakat di Indonesia.

### C. Lay Out desain awal



*Gambar 1. Lay out desain awal*

### D. Pengembangan desain

Pengembangan desain dilaksanakan dengan memilih tema warna, font dan ukuran poster digital. Tema warna yang dipilih yakni campuran warna biru, kuning, dan pink. Warna biru ini mengartikan tentang ketenangan dan memberi rasa nyaman, Warna kuning dapat memberikan kesegaran dan keceriaan, Warna pink menggambarkan tentang kasih sayang.

Di dalam karya ini hanya menggunakan 1 jenis font , yakni font *Skin Cake*.

Ukuran poster digital ini yaitu lebar 952px dan tinggi 1600px cukup untuk dimuat di story Instagram atau update Whatsapp sehingga mudah disosialisasikan.

### E. Pra-produksi desain

Tahap pra produksi desain dilaksanakan untuk menambah nilai visual agar menarik di mata audiens. Pra produksi desain ini dilakukan dengan membuat sketsa

yang mewakili tiap-tiap poin dalam cara mengatasi dampak gadget terhadap komunikasi keluarga.

Pada point pertama yakni pada kata “dampak gadget terhadap komunikasi keluarga” kalimat ini menjadi header yang bermaksud untuk memberi informasi mengenai pengaruh penggunaan gadget secara berlebihan.

Pada kotak kedua terdapat permasalahan penggunaan gadget di era ini yang sangat meresahkan, dan sedikit mengutip penelitian yang menjelaskan sebagian besar pengguna gadget yang berlebihan menalami pola interaksi keluarga yang kurang baik.

Pada kotak ketiga, disajikan dua informasi tentang dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan, seperti penurunan interaksi didalam keluarga. Sementara itu, di dalamnya digambarkan karakteristik satu keluarga yang sibuk dengan gadget masing-masing, menggambarkan kurangnya interaksi langsung dan keterlibatan emosional di antara anggota keluarga tersebut.

Pada kotak keempat, terdapat strategi-strategi untuk mencegah kecanduan gadget didalam keluarga, seperti pembatasan waktu penggunaan dan pengaturan kegiatan alternatif. Sementara itu, pada pojok kiri bawah, digambarkan karakteristik keluarga yang harmonis, di mana komunikasi terbuka dan waktu berkualitas bersama menjadi prioritas utama.

Pada kotak yang terakhir, disajikan motivasi bermaksud memberi dorongan untuk menciptakan keluarga nyaman dan berkualitas.

