**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL GERAKAN SOSIAL**

**DI SUNGAI CILIWUNG JAKARTA**

**DENGAN PENDEKATAN AMBIENT MEDIA**

**Rujiyanto**

Visual Communication Design, School of Design, BINUS University

Jln. K.H. Syahdan No. 9, Palmerah, Jakarta Barat 11480

[namakuyanto@gmail.com](mailto:namakuyanto@gmail.com)

**ABSTRACT**

*Social movement in Ciliwung river area is an informal group activity specifically focuses on environmental issues about Ciliwung river, Jakarta, by implementing or rejecting and campaigning the movement. Visual communication design of social movement is very important because good visual communication design will acquire proper visual communication and specific message to support the success of social movement. Exploration of visual communication for environmental social movement campaign to the point of finding the right communication media will train the sense of environmental problems, enrich knowledge and insight, strengthen the theory and expert opinion, as well as a reference in visual communication design. Appropriate message of visual communication will make it easier to apply the message on the media. The number of visual communications media requires careful thought to decide the use of media in social movement. Ambient mascot creation and election of new media as the media are important in the selection of environmental social movement media. Ethnography was used as method in the study and design then through library research. Field work for approximately one and a half years in the Ciliwung river environmental activist and community Betawi culture become a fundamental tool for understanding the issues arise in the environment. Research is based on participant observation that strengthens the results which can be applied in the design of visual communication. Mascot is an important finding in this design. Figure which can be a spokesperson or spokespersons for social movement in the Ciliwung river is the central figure applied in any visual message in the visual communication design. Mascot also strengthens ambient media as new media in social movement of visual communication. This visual communication design contributes to Visual Communication Design in its patterns of thinking design phase from starting stages of concept, idea, and reference data exploration, ethnography to visualization stage.*

***Keywords:*** *Ciliwung river, social movement, visual communication, ambien media*

**ABSTRAK**

*Gerakan sosial di sungai Ciliwung adalah aktivitas sosial gerakan kelompok informal yang secara spesifik berfokus pada isu-isu lingkungan hidup di seputar sungai Ciliwung, Jakarta, dengan melaksanakan atau menolak dan mengampanyekan gerakan tersebut. Perancangan komunikasi visual gerakan sosial ini menjadi sangat penting karena dengan perancangan komunikasi visual yang baik akan diperoleh sebuah pesan komunikasi visual yang tepat dan spesifik untuk mendukung keberhasilan gerakan. Eksplorasi komunikasi visual untuk kampanye gerakan sosial lingkungan hidup sampai titik menemukan media komunikasi yang tepat akan melatih kepekaan terhadap persoalan-persoalan lingkungan, memperkaya ilmu dan wawasan, memperkuat teori dan pendapat ahli, dan menjadi referensi dalam merancang komunikasi visual. Pesan komunikasi visual yang tepat akan memudahkan mengaplikasikan pesan tersebut pada sebuah media. Banyaknya media komunikasi visual memerlukan pemikiran yang matang untuk memutuskan penggunaan media dalam gerakan sosial ini. Penciptaan maskot dan pemilihan Ambient Media sebagai media baru merupakan keputusan penting dalam pemilihan media gerakan sosial lingkungan hidup. Etnografi sebagai metode yang digunakan dalam penelitian dan perancangan ini selain metode melalui studi kepustakaan dan literatur. Penelitian lapangan selama kurang lebih satu setengah tahun di lingkungan aktivis lingkungan hidup sungai Ciliwung dan masyarakat budaya Betawi menjadi alat yang fundamental untuk memahami persoalan yang timbul di lingkungan mereka. Penelitian yang didasarkan pada participant observation memperkuat hasil penelitian yang dapat diaplikasikan dalam perancangan komunikasi visual. Maskot adalah temuan penting dalam perancangan ini. Sosok yang dapat menjadi juru bicara atau spokesperson bagi gerakan sosial di sungai Ciliwung menjadi tokoh sentral yang diaplikasikan dalam setiap pesan visual dalam perancangan komunikasi visual. Maskot juga memperkuat ambient media sebagai media baru dalam komunikasi visual gerakan sosial lingkungan hidup. Perancangan komunikasi visual ini berkontribusi bagi keilmuan Desain Komunikasi Visual dalam hal pola tahapan berpikir desain dari mulai tahapan konsep, ide, eksplorasi data dan referensi, metode etnografi, sampai tahapan visualisasi.*

***Kata kunci:*** *kali Ciliwung, gerakan sosial, komunikasi visual, ambient media*

**PENDAHULUAN**

Jakarta adalah kota dengan berbagai persoalan perkotaan dengan banyak masalah yang memerlukan penanganan strategis. Salah satu masalah yang sangat penting adalah lingkungan hidup yang melingkupi kehidupan keseharian kota Jakarta. Masalah lingkungan hidup yang sangat menonjol adalah persoalan lingkungan sungai Ciliwung yang membelah kota metropolitan ini. Persoalan sungai Ciliwung adalah persoalan yang sangat kompleks karena tidak hanya sebatas persoalan lingkungan hidup tetapi juga sudah memasuki wilayah persoalan sosial, ekonomi, dan politik.

Sejak reformasi bergulir pada 1998, masyarakat berubah menjadi masyarakat yang sangat demokratis. Mereka terlihat lebih terbuka, independen, egaliter, dan lebih cerdas dalam menanggapi berbagai informasi dan upaya persuasif yang ditujukan kepada mereka. Dengan perubahan seperti ini berbagai upaya yang diarahkan untuk menyadarkan, memberdayakan, atau memengaruhi masyarakat dengan cara paksaan menjadi tidak relevan lagi. Nilai-nilai demokratis yang sudah mulai merasuk ke jiwa masyarakat menolak segala bentuk paksaan terhadap masyarakat. Di sini kampanye muncul sebagai instrumen penting dalam masyarakat demokratis. Kampanye adalah wujud tindakan komunikasi yang secara inheren bersifat persuasif.

Gerakan sosial “*Ciliwung Gue!*” adalah gerakan sosial yang menitikberatkan pada kampanye lingkungan hidup sungai Ciliwung di Jakarta dengan berbagai aktivitasnya. Gerakan sosial yang bekerja sama dengan Komunitas Ciliwung Condet, Jakarta Timur, ini adalah gerakan yang bertujuan untuk menjaga dan melestarikan sungai Ciliwung secara alamiah sebagai sungai yang punya banyak peranan dalam kehidupan masyarakat Jakarta dari masa ke masa.

Meskipun demikian, di balik keseriusan pemerintah dan masyarakat merehabilitasi Ciliwung, ada komponen masyarakat yang penting namun terlupakan. Mereka adalah anak-anak sebagai generasi muda, yang sesungguhnya bisa menjadi sumber kekuatan utama proyek besar tersebut. Pemerintah dapat mendekati anak-anak untuk peduli pada Ciliwung. Apalagi pada dasarnya anak-anak sebagai generasi muda adalah kelompok yang mudah dipengaruhi. Mereka sedang mencari identitas diri, sehingga lingkungan berpengaruh dalam membentuk minat dan ketertarikan mereka. Di sini lingkungan untuk membentuk ketertarikan dan kepedulian anak-anak terhadap Ciliwung bisa diciptakan. Caranya adalah dengan serius menyampaikan doktrin lewat berbagai media kampanye lingkungan yang sesuai dengan karakteristik anak-anak dengan segala aktivitas mereka.

Makin padat dan ramainya pesan-pesan komunikasi di media konvensional membuat banyak praktisi komunikasi kini mulai melirik cara-cara berkomunikasi melalui media yang tidak biasa. Salah satunya adalah melalui pesan berbentuk *ambient media*. *Ambient media* merupakan salah satu bentuk media baru dalam menyampaikan pesan. *Ambient media* memiliki cara bertutur yang berbeda dengan pesan yang disampaikan secara konvensional. Semangat yang dibawa oleh *Ambient media* adalah memberikan pengalaman yang tidak terlupakan (*memorable experience*) kepada konsumen.

*Ambient media* memang memiliki kekuatan untuk menarik perhatian khalayak di sekitarnya dan cenderung lebih mudah menciptakan kepercayaan karena khalayak langsung mengalami isi pesan yang disampaikan. *Ambient media* memiliki kecenderungan untuk oportunistik, dalam artian bentuknya memanfaatkan lingkungan yang ada dan sering kali atribut yang ada di lingkungan tersebut menjadi bagian dari pesan itu sendiri.

**METODE**

Kegiatan etnografi di lapangan memiliki tantangan tersendiri. Metode penelitian yang didasarkan pada *participant observation* yang diperkenalkan oleh [Bronisław Malinowski](http://en.wikipedia.org/wiki/Bronis%C5%82aw_Malinowski) menjelaskan secara bertahap tentang segala sesuatu yang harus disadari ketika harus terjun ke lapangan, dengan sangat mengedepankan hubungan peneliti dengan subjek penelitian dan bagaimana subjek tersebut terlihat. Walaupun konsep etnografi ini mengacu pada pandangan Malinowski, pandangan Geertz (1973) tentang etnografi juga menjadi acuan penting.

"*In anthropology, or anyway social anthropology, what the practioners do is ethnography. And it is in understanding what ethnography is, or more exactly what doing ethnography is, that a start can be made toward grasping what anthropological analysis amounts to as a form of knowledge. This, it must immediately be said, is not a matter of methods. From one point of view, that of the textbook, doing ethnography is establishing rapport, selecting informants, transcribing texts, taking genealogies, mapping fields, keeping a diary, and so on. But it is not these things, techniques and received procedures, that define the enterprise."*

Konsep Geertz ini mengklaim bahwa peneliti tidak bisa sepenuhnya objektif ketika membaca kebudayaan melalui pandangan budaya dan pengalaman pribadinya, dengan mendefinisikan kebudayaan sebagai teks dan membandingkan hasil kerja peneliti sebagai kajian literatur.

Metode etnografi diperkuat dengan metode gagasan dari Spradley (2007), *The Developmental Research Sequence* (Alur Penelitian Maju Bertahap). Metode ini didasarkan atas 5 prinsip, yaitu teknik tunggal, identifikasi tugas, maju bertahap, penelitian orisinal, dan *problem solving.* Metode berfokus pada penelitian yang didasarkan pada *participant observation* dan wawancara yang dilakukan di lapangan yang memperkuat kajian penelitian. Rangkaian metode etnografi yang digunakan merupakan usaha untuk memperdalam kajian tentang Ciliwung dan Betawi. Data dan informasi tersebut akan dapat memperkaya konsep dan visual penciptaan komunikasi visual gerakan sosial “*Ciliwung Gue!*” ini.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Persoalan yang sangat aktual dan menjadi inspirasi perancangan ini adalah persoalan banjir dan masalah air yang membelenggu Jakarta dari tahun ke tahun. Banjir yang makin meluas dan persoalan air bersih yang makin sulit adalah persoalan serius yang memerlukan penanganan berkesinambungan. Ciliwung memiliki masalah yang kompleks, bukan hanya soal banjir, melainkan juga soal pemukiman kumuh dan sampah. Salah satu masalah yang dihadapi Ciliwung adalah menyusutnya keragaman flora dan fauna juga. Indikasi persoalan Ciliwung saat ini sudah merambat tidak hanya sebagai persoalan lingkungan hidup saja, tetapi sudah berkembang menjadi persoalan sosial, ekonomi, bahkan politik di kawasan Jakarta.

Menurut Wikipedia (2013) gerakan sosial (*social movement*) adalah aktivitas sosial berupa gerakan sejenis tindakan sekelompok yang merupakan kelompok informal yang berbentuk organisasi, berjumlah besar atau individu yang secara spesifik berfokus pada suatu isu-isu sosial atau politik dengan melaksanakan, menolak, atau mengkampanyekan sebuah perubahan sosial.

Menurut Venus (2007) pembahasan mengenai kampanye dan gerakan sosial, teori keberhasilan sebuah kampanye sangat dipengaruhi oleh kemampuan pelaku kampanye dalam merancang program komunikasi dan memanfaatkan berbagai sumber daya yang ada. Hal ini sejalan dengan Robert E. Simons (1990), yang menegaskan bahwa keberhasilan mencapai tujuan kampanye sangat ditentukan oleh kemampuan dalam merancang, menerapkan, dan mengevaluasi program kampanye secara sistematis dan strategis. Kemampuan semacam itu, lanjut Simons, harus dilandasi oleh pemahaman teoretis terhadap berbagai dimensi kampanye serta kecakapan teknis dalam menerapkannya.

Dalam perancangan komunikasi visual gerakan sosial ini konsep komunikasi visual akan sangat bergantung pada sasaran *audience,* yaitu anak-anak. Konsep bermain akan menjadi konsep utama dalam menggarap komunikasi visual secara keseluruhan. Hal ini didasarkan pada kedekatan istilah bermain dalam dunia anak-anak. Menurut Utama (2012), aktivitas bermain sudah dilakukan sejak masa kanak-kanak sampai dengan dewasa; atau bermain dilakukan sepanjang hayat manusia. Bermain merupakan salah satu aktivitas jasmani yang sangat disukai anak dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat digunakan sebagai salah satu sarana pendidikan jasmani di sekolah.

Selain bermain, karakter anak saat ini adalah menyukai kartun atau film kartun. Jitendravaswani (2013) menyebutkan bahwa dunia kartun saat ini telah menjadi sumber untuk hiburan. Ketika mendengar kata kartun, maka gambar karakter kartun lucu akan muncul dalam pikiran. Kartun adalah sumber kesenangan, terutama bagi anak-anak kecil yang mencintai karakter kartun dan mereka mencoba untuk meniru karakter kartun favorit mereka. Anak-anak makin kecanduan tokoh-tokoh karakter ini. Mereka dipengaruhi oleh mereka. Anak-anak mencintai mereka dan memuja mereka.

Karakter yang disukai anak-anak dalam kartun adalah *superhero*. Dalam artikel psikologi di majalah Ayahbunda (n.d.), sosok *superhero* ini selain membuat anak terkagum-kagum juga membuat mereka merasa aman dan nyaman. Anak-anak memandang sosok *superhero* ini sebagai sosok panutan dan menjadi teladan bagi mereka. Itu disebabkan sosok *superhero* yang cerdik, kreatif, pandai, dan lihai dalam menyelesaikan berbagai masalah. Biasanya, sosok yang dikagumi anak juga bersifat sebagai penghibur, dapat membuat anak senang, dan juga menjadi sumber inspirasi.

Dalam komunikasi visual untuk anak dalam perancangan ini, visual mengacu pada pendekatan bermain, kartun, dan *superhero*. Maskot diciptakan untuk memvisualkan pendekatan untuk menjadi juru bicara atau *spokesperson* dalam gerakan sosial. Maskot menurut Merriam-Webster (2013) adalah *a person, animal, or object adopted by a group as a symbolic figure especially to bring them good luck.* Jadi maskot adalah orang, binatang, atau benda yang diadopsi oleh sebuah kelompok sebagai figur simbolis terutama untuk membawa keberuntungan.

Berbicara tentang Ciliwung tidak bisa dipisahkan dengan kawasan Condet. Selain faktor artefak sejarah Ciliwung yang banyak ditemukan di pinggiran Ciliwung wilayah Condet, wilayah ini menjadi istimewa karena banyak masyarakat Betawi yang bermukim di area yang sangat subur di wilayah Jakarta Timur. Ketika berbicara tentang komunikasi visual untuk gerakan sosial sungai Ciliwung di Condet, unsur-unsur budaya Betawi dalam visualnya pasti akan dimasukkan.

Berbicara tentang kebudayaan Betawi ada banyak unsur yang menarik untuk didalami. Salah satunya adalah berbicara tentang ragam hias yang terdapat dalam unsur-unsur hasil perkembangan kebudayaan Betawi. Ragam hias mungkin merupakan salah satu ungkapan arsitektural yang paling penting yang terdapat pada arsitektur rumah tinggal Betawi. Penting untuk diperhatikan ragam hias di dalam arsitektur Betawi ini bukan saja karena penggunaannya yang terdapat pada hampir sebagian besar unsur bangunan rumah tinggal, tetapi juga karena keberadaannya jelas menunjukkan adanya pengaruh dari berbagai kebudayaan yang pernah berhubungan dengan Betawi (Harun, 1991). Unsur budaya Betawi yang dapat dimasukkan dalam elemen visual adalah motif cagak atau tumpal, motif gigi balang, motif bunga tapak dara, dan warna betawi.

Desain komunikasi visual atau lebih dikenal di kalangan civitas akademik Indonesia dengan singkatan DKV pada dasarnya merupakan penggambaran untuk proses pengolahan ide penyampaian informasi yang dapat terbaca atau terlihat melalui sebuah media. Desain Komunikasi Visual erat kaitannya dengan penggunaan tanda-tanda (*signs*), gambar (*drawing*), lambang dan simbol, ilmu dalam penulisan huruf (tipografi), ilustrasi dan warna yang semuanya berkaitan dengan indra penglihatan. Proses komunikasi di sini terjadi melalui eksplorasi ide-ide dengan penambahan gambar baik itu berupa foto, diagram, dan lain-lain serta warna selain penggunaan teks sehingga akan menghasilkan efek terhadap pihak yang melihat. Efek yang dihasilkan tergantung dari tujuan yang ingin disampaikan oleh penyampai pesan dan juga kemampuan dari penerima pesan untuk menguraikannya.

Desain Grafis adalah suatu istilah penamaan yang mengacu pada latar dua matra atau dua dimensi yang bervariasi baik format dan kompleksitasnya (Preble, Duane & Sarah, 1985). Sedangkan Graphic Communication atau Grafis Komunikasi lebih menekankan pada aspek komunikasi yang terkandung di dalamnya (Feldman, 1987). Sedangkan dari sudut media karena sifat keberadaannya yang kasat mata maka hal ini sering diistilahkan dengan Visual Communication Design atau Desain Komunikasi Visual (Basuki, 2000).

Penelitian Russel dan Lane (1996) menunjukkan bahwa 98 persen dari iklan terbaik berisi foto atau ilustrasi. Studi Kinerja Cahners Advertising membuktikan bahwa manusia adalah makhluk yang sangat visual. Sementara ilustrasi memakan antara 25 dan 63 persen dari ruang tata letak.

Untuk dapat berkomunikasi secara visual, seorang desainer menggunakan elemen-elemen untuk menunjang desain tersebut. Elemen-elemen yang sering digunakan dalam desain komunikasi visual antara lain adalah tipografi, simbolisme, ilustrasi dan fotografi. Elemen-elemen ini bisa digunakan sendiri-sendiri, bisa juga digabungkan. Tidak banyak desainer komunikasi visual yang sangat menguasai di setiap bidang ini, tetapi kebanyakan mempunyai kemampuan untuk bervisualisasi. Seorang desainer komunikasi visual harus mengenal elemen-elemen ini. Jika ia tidak dapat mengambil sebuah foto tentang kejadian tertentu, ia harus tahu fotografer yang mampu, mengemukakan keinginan, dan memilih hasil akhir yang baik untuk direproduksi. Ia juga harus dapat membeli dan menggunakan ilustrasi secara efektif dan seterusnya. (Cenadi, 1999)

Gerakan sosial kampanye lingkungan hidup akan sangat relevan apabila media kampanye yang digunakan dapat menyatu dan sejalan dengan konsep lingkungan hidup. Menurut Wijaya (2011), pemilihan Ambient media dalam program ini didasarkan pada pendapat bahwa *Ambient Media* memang memiliki kekuatan menarik perhatian khalayak di sekitarnya dan cenderung lebih mudah menciptakan kepercayaan karena khalayak langsung “mengalami” isi pesan yang disampaikan. Julie Aveyard memaparkan pengalamannya (dalam Wijaya, 2011): “*The essence of ambient media* *is about taking people by surprise and making* *our communication more relevant and* *credible*.”

*Ambient media* memiliki kecenderungan untuk oportunistik, dalam arti bentuknya memanfaatkan lingkungan yang ada dan sering kali atribut yang ada di lingkungan tersebut menjadi bagian dari pesan itu sendiri (Hendroyono dalam Wijaya, 2011). *Ambient media* memiliki salah satu sifat yang unik, yaitu sifat *hidden* (tersembunyi) bagi pesan yang disampaikan. Sementara Clemens Aristanto (dalam Wijaya, 2011), jika dibandingkan dengan iklan televisi, *ambient media* justru memiliki *stopping power* yang cukup tinggi karena sifatnya yang *unzappable* (tidak dapat diganti salurannya seperti saluran TV) dan *unavoidable* (tidak dapat dihindari). Kedua hal tersebut yang menyebabkan media ini memiliki daya pikat yang besar.

Beberapa teori yang berhubungan dengan gerakan sosial, kampanye, perkembangan anak, komunikasi visual, budaya ini menjadi landasan penting dalam proses penciptaan ini. Teori yang ada dan Etnografi yang dilakukan selama eksplorasi ini akan dirangkum menjadi sebuah komunikasi komunikasi visual yang akan ditampilkan melalui media yaitu *Ambient Media.* Selain *Ambien Media*,akan ada media penunjang lain berupa media poster, kaus, dan stiker untuk mendukung kegiatan dalam kampanye gerakan sosial ini.

Nama gerakan sosial ini adalah “*Ciliwung Gue!*”. Pemilihan nama ini didasari atas dua kata “Ciliwung” sebagai nama sungai tempat gerakan sosial ini dilaksanakan dan “Gue” dalam bahasa Betawi yang berarti “Aku”. Jika dirangkai kedua kata ini berarti “Ciliwungku”; tanda seru hanya untuk memperkuat makna “*Ciliwung Gue!*”. Sehingga makna “*Ciliwung Gue!*” berarti Ciliwung milikku. Jika seorang merasa sesuatu itu adalah milik sendiri, pasti ia akan menjaga dan merawat sebaik mungkin.

Pewujudan komunikasi visual kampanye gerakan sosial ini disesuaikan dengan target *audience* gerakan ini, yaitu (a) demografi:anak-anak berusia 10-14 tahun, laki-laki dan perempuan, SD-SMP, SES: C dan B, bertempat tinggal di Condet dan Jakarta; (b) psikografi: aktif, dinamis, mencintai alam dan lingkungan, mencoba hal-hal baru, dan menyukai tantangan. Dari landasan penciptan dan target *audience* dalam penciptaan ini maka didapat konsep sebagai berikut.

**Pesan Verbal**

Pesan verbal dalam perancangan ini adalah “Bermain dan Belajar”. Dua kata tersebut sangat dekat dengan dunia anak-anak. “Bermain” mempunyai makna sesungguhnya yaitu melakukan sesuatu untuk bersenang-senang dan “Belajar” yaitu mempunyai dua arti, yang pertama berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu dan yang kedua adalah perubahan tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan pengalaman. Dua arti belajar ini semua berkaitan dengan belajar mencintai lingkungan sungai Ciliwung dengan segala persoalannya. Sedang arti pesan verbal secara keseluruhan adalah belajar mencintai lingkungan sungai Ciliwung dengan segala persoalannya dengan cara bermain-main.

Pesan verbal “Bermain dan Belajar” digunakan sebagai *tagline* kampanye gerakan sosial ini. Sedangkan pesan verbal dalam media yang lain dengan pendekatan bahasa keseharian Betawi yaitu “*Main sambil belajar, nyok…*” adalah kata ajakan untuk mengajak *target audience* untuk mau bermain sambil belajar.

**Pesan Visual**

Pesan Visual dalam perancangan ini adalah mengacu pada landasan penciptaan dan *target audience* sebagai berikut. Pertama, menciptakan maskot, dengan karakter: anak, lucu, *superhero*, memasukkan unsur budaya Betawi dengan memadukan ragam hias Cagak atau Tumpal, Gigi Balang, Bunga Tapak Dara, dan warna Betawi. Kedua, menciptakan Logo dan Logo Event, dengan karakter: anak, lucu, *superhero*, memasukkan unsur budaya Betawi dengan memadukan warna Betawi. Ketiga, menciptakan rancangan visual untuk *Ambient Media* dengan konsep “Bermain dan Belajar” dengan menciptakan permainan Bola Basket dan Sepak Bola Mini untuk tempat membuang sampah. Keempat, menciptakan rancangan visual untuk media poster, kaus, dan stiker untuk menunjang *Ambient Media.* Kelima, menciptakan media online [*www.ciliwunggue.com*](http://www.ciliwunggue.com) dan *fanpage* di Facebook.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | |  | |
| Gambar 1 Maskot Ciliwung | | | |
|  | | | | | |
| poster ambient.jpg | | Poster Ambient Sepak Bola.jpg | | Poster Ambient Bola Basket.jpg | |

Gambar 2 Poster Ambient Media

**SIMPULAN**

Berdasarkan penelitian, simpulan yang diperoleh adalah sebagai berikut. Pertama, 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. Kedua, penentuan konsep “Bermain dan Belajar” dalam merancang komunikasi visual gerakan sosial ini sangat relevan dengan objek perancangan, penelitian, dan *target audience.* Ketiga, penciptaan maskot Ciliwung sebagai *spokesperson* gerakan sosial ini adalah langkah baru untuk gerakan sosial di sungai Ciliwung saat ini. Keempat, penentuan *Ambient Media* untuk konsep “Bermain dan Belajar” dalam rancangan komunikasi visual ini menjadi alternatif yang menarik dan sangat sesuai dengan karakter *target audience.* Kelima, penentuan *target audience* anak-anak, konsep “Bermain dan Belajar” sampai merancang visual *Ambient Media* adalah unsur kebaruan dalam kampanye gerakan sosial ini. Apalagi jika hal tersebut dikaitkan langsung dengan Ciliwung sebagai lokasi gerakan sosialnya.

**DAFTAR PUSTAKA**

Ayahbunda (n.d.). *Andakah Superhero bagi Anak* *Anda.* Diakses 30 Juni 2013 dari <http://www.ayahbunda.co.id/Artikel/keluarga/psikologi/andakah.superhero.bagi.anak.anda/001/007/982/1/1>.

Basuki, F. A. (2000). *Komunikasi Grafis untuk Sekolah Menengah Kejuruan Bidang Keahlian Seni Rupa dan Kriya*. Jakarta: Penerbit Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Cenadi, C. S. (1999). Elemen-elemen dalam desain komunikasi visual. *NIRMANA*, *1*(1), 1-11.

Feldman, E. B. (1987). *Varieties of Visual Experience*. New jersey: Prentice Hall.

Geertz, C. (1973)*.* Thick description: toward an interpretive theory of culture. *The interpretation of cultures: selected essays*. New York: Basic Books. Diakses 10 Februari 2013 dari [http://hypergeertz.jku.at/GeertzTexts/Thick\_Description.htm](http://hypergeertz.jku.at/GeertzTexts/Thick_Description.htm%2010%20Feb%202013)

Harun, B. I. (1991). *Rumah Tradisional Betawi*. Dinas Kebudayaan Daerah Khusus Ibukota Jakarta.

Jitendravaswani. (2013, 16 Februari). *Why Children Love Cartoons & Why Parents Are Against Some Cartoon Characters.* Diakses 1 Juni 2013 dari <http://jitendravaswani.wordpress.com/2013/02/16/why-children-love-cartoons-why-parents-are-against-some-cartoon-characters/>

Preble, Duane, & Sarah. (1985). *Artforms*. New York: Harper and Row.

Russel, J. T., & Lane, W. R. (1996). *Advertising Procedure*. New Jersey: Prentice-Hall.

Spradley, P. J. (2007) *Metode Etnografi*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

Utama, A. M. B. (2012). *Bahan Mata Kuliah Teori Bermain*, Prodi PJKR/PGSD FIK UNY, Yogyakarta

Venus, A. (2007). *Manajemen Kampanye.* Bandung: Simbiosa Rekatama Media.

Wijaya, B. S. (2011). Model komunikasi berasa dalam komunikasi pemasaran. *Journal Communication Spectrum*, *1*(1).