Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

KESIMPULAN & SARAN

5.1 Kesimpulan

Untuk menampilkan visual yang mudah diingat remaja, pesan ditampilkan dalam bentuk animasi yang dapat menampilkan pesan secara bebas dan berbeda dengan realitas. Tokoh utama seorang remaja sehingga remaja yang melihatnya dapat melakukan *role playing*.

Agar pesan disampaikan secara efektif, cerita menampilkan masa lalu toko utama dengan pendekatan cerita berupa interaksi antar remaja sehingga terasa lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Pesan disampaikan melalui televisi sebagai media hiburan agar remaja tidak merasa digurui.

5.2 Saran

Berdasarkan observasi dan kesimpulan, penulis dapat mengambil saran

1. *Game* tidak bisa ‘dicap’ sebagai pembawa pengaruh buruk untuk anak dan remaja. Game memiliki fungsi sebagai media hiburan dan kadang juga untuk edukasi namun dampak buruk dapat terjadi jika ada penyalahgunaan medianya. *Game* boleh dimainkan asal sesuai dengan kategori umur dan dibatasi waktu bermainnya. Masyarakat dapat memperbanyak kegiatan fisik bagi anak-anak, khususnya remaja. Sekolah mewajibkan kegiatan

Iklan Layanan ..., Angelin Lita, FSD UMN, 2012

ekstrakurikuler sebagai bagian dari kurikulum namun juga memberi kebebasan bagi siswanya untuk memilih jenis kegiatan.

2. Dalam mendidik remaja sebaiknya larangan tidak diberikan dalam bentuk secara eksplisit agar tidak merasa digurui apalagi dipaksa, melainkan diubah bentuknya menjadi sesuatu seperti ajakan atau mengalihkan pada aktivitas yang lebih baik. Keterpaksaan akan menyebabkan remaja menjadi bosan dan tidak termotivasi.
3. Animator dan pembuat film di Indonesia, memiliki peluang mulai mengangkat isu sosial dalam masyarakat. Tujuannya untuk mengasah kepekaan sosial masyarakat yang menonton animasi tersebut nantinya. Tujuan lainnya yaitu menciptakan lebih banyak film yang bersifat edukasi, berkaitan dengan sedikitnya film untuk anak-anak di Indonesia.

Iklan Layanan ..., Angelin Lita, FSD UMN, 2012