



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 DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan perancangan yang telah dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa kesehatan pengguna komputer sangatlah penting, mengingat penggunaannya yang selalu dan semakin bertambah. Penggunaan terbesar komputer adalah mengakses internet. Masyarakat khususnya remaja seringkali lupa waktu dan memiliki kesadaran yang rendah terhadap kesehatan jika sudah menggunakan internet. Maka dari itu, pentingnya kampanye ini dilakukan untuk memberikan kesadaran kepada remaja *netter* agar sehat dan bugar dalam menggunakan komputer. Hal tersebut bukanlah hal yang mudah untuk diremehkan karena dapat mengakibatkan efek penyakit yang akan diderita jika tidak diperhatikan.

Kampanye ini tidak hanya memberikan kesadaran yaitu berupa sindirian atau teguran, tetapi juga memberikan pencegahan agar remaja *netter* lebih memperhatikan lagi kesehatannya dan jika sudah merasa menggunakan internet atau komputer sudah terlalu lama sebaiknya memberikan kesempatan fisiknya untuk beristirahat dan merilekskan tubuh.

5.2 Saran

Penulis memberikan saran kepada peneliti yang akan melakukan penelitian berikutnya, agar memberikan solusi gerakan untuk pencegahan ini tidak hanya ke remaja saja, tetapi ke pekerja kantoran yang kesehariannya menggunakan komputer dalam posisi duduk secara terus menerus dalam waktu lama, itu juga dapat menyebabkan penyakit. Penulis pun memberikan saran kepada desainer yang hendak melakukan perancangan kampanye yang menjadikan remaja sebagai target audiens yakni, dengan memperhatikan pemilihan warna yang cerah, pemilihan gaya bahasa yang non formal agar penyampaiannya sesuai dengan target audiens, serta pemilihan karakter yang sesuai dengan karakter remaja saat ini.

UMMN