



### **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

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Perkembangan teknologi di dunia yang berdampak juga pada perkembangan teknologi di Indonesia khususnya di Jakarta sebagai kota besar yang sangat padat penduduknya. Perkembangan teknologi ini mempengaruhi sifat konsumerisme masyarakat di Jakarta untuk memiliki alat komunikasi seperti *gadget*. Pada zaman sekarang ini pemakaian *gadget* pun tidak dibatasi, dengan kurangnya pengetahuan dan kesadaran tentang bahaya *gadget* bagi anak, orang tua pun dengan mudah memberikan *gadget* untuk anak mereka. Sehingga anak-anak yang masih dalam masa pertumbuhan pun dapat mengoperasikannya. Oleh karena itu, sebaiknya orang tua mengetahui bahaya dan dampak negatif *gadget* bagi anak usia dini.

Orang tua yang menjadi target kampanye sosial ini adalah mereka yang berusia dua puluh dua tahun hingga empat puluh dua tahun, yang mungkin memiliki anak usia tiga hingga delapan tahun. Diperlukan penyampaian yang benar sehingga informasi yang disampaikan tepat kepada target. Untuk dapat mengkomunikasikan dengan baik kepada orang tua, maka sebaiknya penulis mengetahui kebiasaan yang dilakukan oleh orang tua menengah ke atas. Dari situ media kampanye dan visualisasi dapat dibuat.

Berdasarkan hasil studi pustaka, penyebaran kuisioner, diskusi terhadap target dan penelitian lapangan telah didapatkan beberapa kesimpulan. Dari studi pustaka dan diskusi dengan anak didapat bahwa anak-anak usia dini

membutuhkan tumbuh kembang melalui lingkungan sekitar mereka dan bimbingan orang tua, juga anak-anak pada zaman sekarang ini sudah dapat mengoperasikan *gadget* untuk bermain dan internet.

Dari hasil kuesioner dan penelitian lapangan, dapat ditarik kesimpulan bahwa orang tua sangat mudah memberikan anak mereka *gadget* agar anak dapat duduk dengan tenang, juga orang tua menengah ke atas pada zaman sekarang ini mereka menggunakan lebih dari satu *gadget* untuk komunikasi dan mencari informasi. Media internet dirasa adalah media yang tepat untuk kampanye sosial ini karena sifatnya yang digital, mudah untuk dijangkau oleh target. Selain media internet didapat melalui kuesioner para orang tua juga mendapat informasi tumbuh kembang anak melalui majalah dan tabloid, maka media cetak juga dibuat pada iklan majalah, penggunaan media cetak ini dilakukan selain adanya orang tua yg mencari melalui majalah, media ini akan selalu ada di masyarakat dan merupakan media yang tidak pernah mati.

Dalam menunjang kampanye ini, kampanye sosial bahaya *gadget* bagi anak usia 3-8 tahun di Jakarta ini bekerjasama dengan brand Nestle yang memiliki produk untuk anak-anak dari segala umur. Produk Dancow dari Nestle ini selain untuk anak dalam segala umur, Dancow juga memiliki fan pages facebook sebagai mitra untuk para orang tua yang diikuti oleh para orang tua yang memiliki anak usia dini. Sehingga dalam mempromosikan kampanye ini, *ambience* media juga dibuat sebagai hadiah dalam produk tersebut seperti pin up, stiker, dan kalender meja.

## 5.2. Saran

Anak-anak pada usia dini 3-8 tahun sebaiknya dalam bermain anak lebih memiliki lingkungan bermain di luar dengan teman-teman sebaya dan dalam belajar orang tua lebih memperhatikan. Sehingga sebagai orang tua sebaiknya lebih memperhatikan tumbuh kembang anak yang masih berusia 3-8 tahun, dimana pertumbuhan anak pada masa itu masih sangat rentan dan peran orang tua sangat penting juga peran lingkungan sekitar yang menunjang pertumbuhan sosial dan motorik anak. Tidak harus melakukan hal-hal yang besar namun mulai dari hal-hal kecil yang dapat menunjang dan memperhatikan perkembangan anak dengan mengurangi jadwal kerja, mengajak anak untuk bermain dengan teman-temannya, tidak memberikan *gadget* pada anak usia dini yang belum waktunya mereka mengoperasikan *gadget*, memberikan mainan-mainan yang menunjang baik tumbuh kembang anak.

UMMN