



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

Berdasarkan hasil studi pustaka dan studi lapangan yang sudah dilakukan oleh penulis pada Bab II dan Bab III, Penulis menyimpulkan bahwa kampanye Ruang untuk Luang ini bertujuan untuk mengubah stigma atau pandangan masyarakat khususnya remaja kepada teman-teman sebayanya yang sedang mengalami *Distress* melalui sosialisasi mengenai *Distress*, ciri-cirinya, dan cara penanganannya agar ketika menemukan teman sebaya yang *Distress* bisa dilakukan tindakan penanganan pertama sebelum menuju ke fase yang lebih serius dengan cara meluangkan waktu sebentar saja untuk mendengarkan seseorang bercerita, kemudian melakukan *Active Listening* dan tidak menghakimi penderita.

Dalam perancangan kampanye ini Penulis melakukan kampanye dengan berbagai media yakni meliputi video kampanye yang diunggah di media sosial *Youtube*, seri poster yang akan ditempel di mading sekolah, *website*, media sosial seperti *Instagram* dan *Facebook* meliputi kampanye sosial yakni berupa pemasangan bingkai foto *online* dan merilisnya melalui media sosial Instagram dengan *Hashtag #RuangUntukLuang* sebagai tanda bahwa audiens telah ikut berpartisipasi dalam kampanye ini, dan juga dalam acara puncaknya terdapat pemberian *merchandise* seperti *tshirt*, mug, *pin*, *totebag*, *stiker* dan *notebook* serta pulpen, hal ini sebagai tanda bahwa audiens turut berpartisipasi dalam kegiatan kampanye ini, diharapkan juga *merchandise* ini berguna bagi audiens dikemudian hari. Selain itu kampanye ini juga memiliki keunggulan pada sistem *Share*, yaitu

membagi suatu konten kepada audiens yang menggunakan gawai serta media sosial sehingga kampanye ini bisa lebih cepat tersebarnya informasi kampanye.

5.2. Saran

Dalam rangka pengembangan kampanye Ruang untuk Ruang selanjutnya, maka Penulis memberikan saran pengembangan sebagai berikut:

1. Adanya kerjasama dengan pengembang *UI/UX* agar dapat membuat sebuah aplikasi chat platform bagi kampanye Ruang untuk Ruang, hal ini agar dapat membantu audiens mendapatkan sebuah aplikasi yang mudah diakses kapan saja dan dimana saja ketika ia membutuhkan cara penanganan seputar *Distress* maupun hal yang berhubungan dengan *Distress* lainnya
2. Adanya kerjasama dengan pihak pemerintah seperti KEMENKES agar dapat menjadikan kampanye Ruang untuk Ruang ini sebagai salah satu program penyuluhan kesehatan mental yang disebar ke seluruh SMA di Indonesia.
3. Adanya kerjasama dengan pihak sekolah yang ada di seluruh Indonesia khususnya penyuluhan kepada guru BP/BK agar dapat memberikan penanganan yang sesuai jika ada murid yang mengalami *Distress* sehingga tidak menimbulkan masalah lebih lanjut pada kesehatan mental murid tersebut.