



### **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

Di zaman sekarang penggunaan *smartphone* semakin berkembang pesat. Banyak masyarakat yang menggunakan *smartphone* untuk kebutuhan mereka sehari-hari. Perancangan kampanye sosial ini dibuat karena penulis menemukan beberapa kasus yang akan terjadi jika tidur dekat *smartphone*. Akan tetapi, masyarakat selalu mengabaikan informasi yang sangat penting tersebut. Melihat masyarakat juga yang selalu bergantung dengan *smartphone* setiap harinya, penulis membuat perancangan kampanye sosial mengenai bahaya tidur dekat *smartphone* agar mereka mengetahui jika berada dekat *smartphone* akan mendapatkan dampak buruk bagi kesehatan.

Oleh karena itu, penulis berharap dengan dibuatnya kampanye sosial ini akan meningkatkan *awareness* masyarakat terhadap bahaya yang akan terjadi saat berada tidur dekat *smartphone*. Berdasarkan survei yang didapatkan oleh penulis, media sosial sangat efektif untuk menyebarkan kampanye yang telah dibuat. Untuk memperkuat kampanye, penulis membuat media sosial seperti *Instagram*, *facebook*, dan video yang akan di masukkan ke youtube untuk memperjelas pesan yang akan disampaikan melalui video. Selain itu penulis juga menggunakan poster sebagai media *offline* yang dimana akan diletakkan penulis di majalah dinding kampus agar mahasiswa/i dapat melihat kampanye yang sudah dijalankan oleh penulis. Selain itu juga penulis membuat *merchandise* yang telah disediakan berupa pouch, case, pin, stiker, dan tas kanvas. Dengan adanya merchandise

tersebut akan membuat mahasiswa/i mudah mengingat mengenai kampanye yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil sidang akhir ada beberapa masukan seperti pengumpulan data seharusnya lebih lengkap lagi untuk mendukung kampanye yang diadakan. Dibagian perancangan hendaknya memperhatikan detail pembuatan video, mulai dari talent hingga atribut yang digunakan.

## 5.2. Saran

Dalam perancangan kampanye yang dibuat oleh penulis, tingkat *awareness* masyarakat sangat kurang sekali, serta banyak yang mengabaikan masalah ini. Penulis juga mengetahui bahwa kurangnya pemberitahuan akan bahaya yang akan didapatkan jika berada tidur dekat *smartphone*. Padahal jika adanya pemberitahuan akan masalah ini, akan mengurangi ketergantungan masyarakat yang selalu bermain *smartphone*. Dengan dibuatnya kampanye ini, penulis berharap masyarakat mengurangi ketergantungan bermain *smartphone* agar tidak mendapatkan dampak buruk yang akan terjadi bagi kesehatan.

Untuk peneliti selanjutnya, bisa dikembangkan perancangan *website*, media sosial, *ambience* media sehingga masyarakat lebih sadar tentang bahaya tidur dekat *smartphone*.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A