BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Pada perkembangan zaman ini kekurangnya kesadaran orangtua akan pengaruh konten digital khususnya pada perkembangan kognitif dan psikososial anak adalah sesuatu yang memprihatinkan. Orangtua telah menyadari akan bahayanya penggunaan gadget, tetapi baru melakukan pengawasan dan pembatasan dari segi waktu yang mana pengawasan segi konten masih terabaikan. Maka dari itu dibutuhnya kampanye untuk merubahkan pikiran orangtua mengenai pengawasan gadget.

Berdasarkan hasil pengumpulan data secara kualitatif, dan kuantitatif diikuti dengan analisis dan studi kasus, dapat ditarik sebagai kesimpulan bahwa dengan adanya informasi yang disajikan dalam bentuk video *motion graphic* lebih tepatnya video penjelasan maka audiens akan lebih tertarik untuk melihat dan pesan yang hendak disampaikan dapat dengan mudah dimengerti melalui video. Dalam rangka memperkuat pesan yang sedang disampaikan melalui video dibutuhkan media sekunder yang familiar dengan audiens yakni media sosial, *website*, serta *banner* yang berfungsi sebagai saluran pengingat kepada audiens untuk lebih mengawasi anak. Mengawasi tidak hanya berartikan melihat kegiatan anak dengan gadget tetapi melakukan interaksi lebih lanjut dengan anak yakni melalui menemani anak, menjelaskan mengenai konten, dan tentunya mencegah konten yang tidak sesuai

dengan filtering. Penjelaskan yang disajikan dalam bervariasi media dan dengan pendekatan emosional dapat menarik minat audiens lebih lanjut.

5.2. Saran

Dalam perancangan kampanye ini tentu masih terdapat ruang untuk berkembang serta pendalaman lebih lanjut. Penulis menyarankan ketika hendak merancang sebuah kampanye tidak hanya berkutat pada 1 media saja, melainkan memanfaatkan berbagai media pada berbagai lokasi yang tentunya sesuai dengan target audiens. Diiringnya perkembangan zaman, media tidak hanya akan terbatas 2D video ataupun fisik dalam bentuk brosur dan *banner* untuk menyebarkan kampanye, tetapi dapat berkembang dengan lebih banyak melibatkan audiens secara langsung baik mengunakan interaktif pada suatu titik poin. Hal lainnya adalah ketika merancang media utama *motion graphic*, diusahakan untuk memasukkan berbagai informasi lebih dalam lagi karena terkadang saat *planning* tidak terlihat cukup dalam durasi yang telah ditentukan, tetapi ketika sudah mulai merancang dan finalisasi dapat disadari bahwa durasi masih menyediakan ruang untuk informasi tambahan.