



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Permasalahan yang penulis bahas adalah tentang terus meningkatnya angka penderita diabetes tipe 2 di Indonesia. Dari 4 macam tipe diabetes, 90% masyarakat Indonesia terkena diabetes tipe 2 yang disebabkan oleh pola hidup yang tidak sehat, khususnya dalam hal makanan. Berdasarkan hasil kuesioner yang penulis dapat, banyak remaja usia 15-24 tahun yang mengaku sering mengonsumsi makanan dan minuman manis secara berlebih, dan hal itu tidaklah baik untuk kesehatan. Untuk itu penulis membuat kampanye mengatur konsumsi makanan dan minuman dengan kandungan gula pada remaja ini dengan tujuan agar mereka dapat menjaga asupan makanan dan minuman dengan kandungan gula. Penulis merancang kampanye ini dengan perencanaan media AISAS. Media utama dari kampanye ini adalah aplikasi, sedangkan media sekundernya adalah poster, brosur, infografis, *postingan* di media sosial. Untuk *merchandise* penulis membuat *t-shirt*, *mug*, topi, botol air, dan glukometer yang menjadi *signature*. Aplikasi ini berguna untuk melakukan *tracking* makanan dan minuman yang akan dikonsumsi oleh *user* dengan cara menampilkan kandungan gula dalam makanan/minuman yang sudah *diinput* oleh *user*. Dalam membuat desain secara keseluruhan, konsep yang penulis gunakan adalah membuat kampanye dengan visual “manis” dan “miris” yang digambarkan dengan majas ironi sebagai gambaran dari dampak negatif yang akan ditimbulkan jika seseorang kelebihan konsumsi gula. Dengan begitu, diharapkan target audiens bisa mengatur konsumsi makanan dan minuman gula mereka.

5.2. Saran

Setelah melewati banyak tahapan dalam merancang kampanye ini, maka saran yang dapat penulis berikan adalah sebagai berikut :

1. Mencari informasi sebanyak dan sedetail mungkin sangat membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini, maka dari itu, carilah informasi sebanyak mungkin.
2. Pemilihan konsep harus dipertimbangkan dengan baik karena akan menyangkut keseluruhan visual dari kampanye.
3. Pemilihan media harus disesuaikan dengan target audiens.