

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Setelah melakukan penelitian, observasi dan perancangan karya dengan rumusan masalah “Bagaimana merancang kampanye mengenai rating usia pada *mobile game* Android?” berdasarkan rumusan tersebut penulis mencari tahu masalah yang menyebabkan diperlukannya kategori usia dan mengapa harus diikuti. Dengan melakukan wawancara dengan pihak yang berwajib mengenai rating *game* di Indonesia yaitu Kementerian Komunikasi dan Informasi bagian IGRS yang mengatur regulasi dan pengkategorian usia pada *game* serta wawancara target yaitu orang tua dan kuesioner kepada anak dengan teknik *random sampling* untuk memahami mengenai perilaku dan tindakan yang dilakukan oleh anak dan orang tua.

Oleh karena itu penulis merancang sebuah kampanye dengan *website* sebagai media utama untuk memberikan kesadaran dan paduan kepada orang tua agar dapat mengarahkan anaknya memainkan *game* yang sesuai dengan kategori usia anaknya dan media sekunder sebagai pendukung berupa Instagram Post, Instagram Story, Youtube Banner Ads dan Facebook Ads untuk memperkenalkan *website* kepada orang tua. Pada *website* terdapat penjelasan mengenai konten yang sebaiknya dihindari dan boleh dilihat berdasarkan jenjang usia kategori tersebut dan terdapat maskot yang menggambarkan usia pada setiap kategori berdasarkan standar rating usia *game* di Indonesia sehingga dapat memudahkan orang tua mendapatkan informasi tersebut, penjelasan kategori usia dan contoh permainan yang sesuai untuk masing-masing kategori usia.

Perancangan kampanye GAMERage diawali berdasarkan observasi dalam keseharian di mana anak-anak usia dini memainkan *video game* yang belum cocok untuk usianya dikarenakan konten yang ada pada *video game* tidak selalu pantas dan memahami permasalahan yang ada untuk mengetahui cara menyusun strategi yang dapat digunakan dalam melakukan kampanye.

Penulis juga melakukan *mind mapping* dan *brainstorming* untuk dapat menentukan media yang tepat dalam melakukan kampanye. Penulis mulai merancang dan memvisualisasikan dengan membuat sketsa yang kemudian akan didigitalisasi. Hasil dari perancangan media kampanye sosial ini ditujukan untuk dapat menyadarkan orang tua akan kategori usia agar dapat membimbing sang buah hati memainkan *game* yang pantas untuk usianya.

5.2 Saran

Setelah penulis menyelesaikan rancangan dan melakukan uji coba, penulis memberikan masukan berupa saran secara individu untuk penulis dan peneliti di masa yang akan datang yang akan meneliti topik yang sama. Adapun beberapa sasaran yang disampaikan oleh penulis :

- Melakukan wawancara kepada ahli pada bidang yang bersangkutan dengan fenomena yang dibahas.
- Melakukan wawancara kepada pihak yang terdampak dengan fenomena tersebut.
- Mencari berbagai informasi dan data yang diperlukan untuk memecahkan permasalahan yang ada.
- Menentukan media yang tepat untuk menyelesaikan atau mengurangi permasalahan yang sesuai dengan target tujuan.

Saran juga diberikan oleh ketua sidang dan dosen penguji terkait dengan kekurangan pada perancangan yang dibuat.

- Sebaiknya batasan masalah usia anak lebih dikerucutkan agar mendapatkan hasil yang lebih optimal dalam pengumpulan data.
- Menggunakan font yang lebih cocok dan sesuai familinya.
- Memberikan variasi pada desain.