



### **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 Simpulan

Kampanye pengenalan dampak pornografi ini tercipta karena banyaknya kasus remaja yang sudah pernah mengakses konten pornografi. Remaja di usia 13—18 tahun memang sedang berada di masa mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan kecanduan pornografi dapat timbul dari rasa ingin tahu. Perancangan ini sudah menyesuaikan dengan *insights* yang didapatkan dari ahli juga *insights* para target. Menurut psikolog remaja, di masa ini mereka sedang sulit diberi tahu apalagi jika diberitahu dengan gaya bahasa yang membuat mereka tertekan. Maka dari itu kampanye yang dibuat menggunakan pendekatan yang *friendly* menyesuaikan dengan sifat dari para remaja. Sehingga dalam menjalankan kampanye, penulis menggunakan bahasa informal dan tidak memojokkan menyesuaikan dengan karakteristik target yaitu remaja SMP dan SMA. Media-media yang digunakan sudah menyesuaikan dengan topik dalam memberikan informasi yaitu mengenai dampak-dampak pornografi. Penulis membuat media akhir poster dengan penempatan yang sesuai seperti penempatan poster pada mading sekolah-sekolah yang akan memudahkan para siswa memuat informasi yang akan disebar oleh penulis. Namun, hasil perancangan kampanye ini masih jauh dari kata sempurna sehingga masih memiliki kekurangan seperti *copywriting* yang kurang kontras dengan *backgroundnya* dan penggunaan warna yang masih monoton.

#### 5.2 Saran

Bagi mahasiswa yang ingin mengambil judul yang selaras dengan penulis diharapkan:

- 1) Mahasiswa lebih mematangkan data dan memperdalam *insights* yang sudah didapatkan agar hasil desain yang dibuat nanti lebih sesuai dengan target. Selain itu, mematangkan data akan lebih mempermudah mahasiswa melanjutkan Tugas Akhir sehingga tidak perlu melakukan pengambilan data terus-menerus.

- 2) Mempersiapkan konten media dengan matang. Saat bimbingan penulis mendapat saran untuk menambahkan media pendukung karena media pendukung yang dibuat oleh penulis masih minim. Media pendukung sendiri penting karena membantu supaya kampanye yang akan dilakukan efektif dan dapat lebih menyebar.
- 3) Memperhatikan warna pada desain yang dibuat. Penulis mendapatkan saran mengenai desain karena desain yang dihasilkan memiliki warna yang kurang kontras. Berdasarkan saran dari penguji, penggunaan warna yang dipakai juga lebih ke arah untuk remaja perempuan dan kurang jika digunakan untuk jenis kelamin laki-laki.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA