



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

Kesimpulan yang dapat diambil dalam perancangan kampanye sosial tentang bahaya begadang adalah sebagai berikut:

1. Penulis mendapati bahwa begadang merupakan aktivitas yang berbahaya bagi kesehatan organ manusia, dimana dapat berdampak buruk seperti penyakit jantung, diabetes, dan stroke. Disamping itu begadang dapat menyebabkan penurunan pada konsentrasi dan produktivitas.
2. Melalui survey penulis mendapati pelaku aktivitas begadang adalah mahasiswa dengan alasan umum “mengerjakan tugas”, namun disamping itu sebagian besar mengaku sering menunda tugas mereka sehingga praktik begadang harus dilakukan.
3. Penulis merancang kampanye dengan pendekatan *flat design* yang kini sedang tren pada kalangan mahasiswa, dan merancang konsep kampanye yang mengajak target audiens untuk berpikir kembali akan aktivitas begadang yang mereka lakukan dan mengubahnya lewat kebiasaan – kebiasaan yang baik. Visualisasi kampanye menggunakan karakter yang lucu untuk menarik perhatian dengan penggambaran yang cukup serius untuk membuat target audiens berpikir.

4. Realisasi kampanye dilakukan secara *online* melalui media sosial dan secara langsung melalui organisasi kampus sehingga lebih dekat dengan target audiens dan tepat sasaran.

5.2. Saran

Penulis memberikan saran kepada mahasiswa lainnya yang akan melaksanakan tugas akhir untuk dapat mengenali permasalahan di sekitar kita dan berpikir secara kreatif untuk menghasilkan desain sebagai solusi untuk permasalahan tersebut. Penelitian dan analisis data yang mendalam disarankan untuk mendapati permasalahan inti dan solusi dapat menjadi lebih efektif.

Melalui hambatan dalam pencarian data, wawancara, dan dalam proses perancangan, penulis mendapati esensi dari menjadi seorang mahasiswa, yaitu untuk berpikir dan mencipta secara kreatif dan mandiri. Hal ini menjadi pemicu bagi penulis untuk mengerjakan segala sesuatunya semaksimal mungkin.

UMMN