

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Gaming disorder dimasukkan pada revisi ke-11 pada *International Classification of Disease (ICD)* pada tahun 2020. Hal ini diwajibkan untuk para orang tua untuk membimbing anak dalam mengatur *screen time* sekaligus membentuk ikatan emosi terhadap orang tua dengan mendapatkan hubungan yang erat secara verbal. Maka dari itu *mindset* orang tua khususnya orang tua gen millennial berumur 30-40 tahun yang memiliki anak berusia 6 – 12 tahun, dibangun mengenai efek samping dari anak yang bermain *game* jika dilakukan secara berlebihan dan juga memberikan sebuah saran supaya anak tidak mengutamakan *game* sebagai pengganti aktivitas sehari-hari.

Dari hasil FGD dari para ibu, rata-rata dari mereka mengungkapkan bahwa mereka kurang paham apa itu *gaming addiction*. Hal ini membuktikan bahwa masih banyak orang tua yang merasa bahwa *gaming addiction* adalah hal yang masih bisa dapat dikendalikan akan tetapi sebaliknya. Dalam sesi wawancara, psikolog mengatakan jika seorang anak sudah terkena *gaming addiction*, diperlukannya terapi intensif supaya masih bisa dapat sadar. Karena orang tua adalah cerminan anak, sudah pasti anak akan mengikuti apa yang orang tua lakukan dengan cara yang berbeda. Hal tersebut juga patut untuk diedukasikan kepada orang tua secara metaforis agar tidak terkesan untuk menggurui dengan tujuan anak dapat terkontrol aktivitas *gaming*-nya tersebut.

Dengan memberikan kampanye karya *digital* yang diberikan judul “*Dominus Aeterna*” memiliki kesan yang metaforis, cerita yang sudah ditayangkan pada karya tersebut dapat menumbuhkan kepekaan orang tua dari apa maksud dan tujuannya dalam mencegah kecanduan *game* pada anak.

5.2 Saran

Dari pengalaman penulis saat mengerjakan karya tersebut beberapa yang penulis alami, terutama bagi para penulis yang berencana untuk membuat sebuah media kampanye disarankan untuk memikirkan karya apa yang akan dibuat secara matang dan melakukan riset lebih dalam dari segi studi eksisting.

Beberapa saran lain yang penulis dapat berikan kepada para pembaca untuk mengerjakan laporan tugas akhir adalah:

1. Membaca dan mencoba mendalami topik masalah yang akan diangkat.
2. Meriset kembali target *audience* yang dituju. Apa fungsi laporannya, bagaimana caranya, dan tentukan termasuk SES apa *audience* tersebut.
3. Tentukanlah karya seperti apa yang pantas dan cocok untuk targetnya.
4. Untuk pengambilan data berupa kuesioner, tentukan perlu atau tidaknya kuesioner untuk nanti pada saat pembuatan.
5. Sebelum melakukan *alpha* dan *beta test*, usahakan untuk bercerita mengenai topik apa yang diambil agar para pengguna dapat memahami secara dasar.
6. Sesudah mengambil hasil kuesioner *alpha test*, biasakan untuk *review* saran-saran dari para pengguna dan kemudian lakukanlah tes secara mandiri baik dari segi musik, UI/UX, warna, tampilan, dan sebagainya.
7. Jika mampu, usahakan untuk tidak memberikan arahan jika para pengguna sedang menguji coba *prototype* tersebut.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A