

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

*Post screen time anger* adalah sebuah kondisi dimana seseorang menunjukkan kemarahan atau sikap agresif karena waktu bermain gawai telah selesai atau diperintahkan untuk selesai. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh penulis, hal ini bisa terjadi karena beberapa hal seperti, durasi penggunaan gawai, konten yang dikonsumsi oleh anak, dan juga pemberian gawai sebagai media untuk membantu orang tua dalam beberapa situasi. Mirisnya data yang ditemukan menunjukkan bahwa potensi terjadinya *post screen time anger* pada anak di Indonesia sangatlah tinggi dan berdasarkan pencarian data yang dilakukan secara langsung oleh penulis kepada orang tua dengan anak usia 2 – 5 tahun baik melalui wawancara maupun penyebaran kuesioner selama perancangan berlangsung ternyata betul bahwa kondisi ini marak terjadi.

Dari pencarian data, bukan hanya masalah kondisi *post screen time anger* saja yang terjadi pada anak, tetapi juga ditemukan bahwa sebagian besar orang tua sudah paham terkait dengan efek samping gawai baik secara kesehatan maupun mental, namun tidak banyak yang mengimplementasikan hal tersebut secara langsung. Salah satunya dari segi penanganan, orang tua cenderung hanya terfokus pada perilaku anak saja namun lupa untuk melakukan validasi agar anak tenang dan bisa memproses edukasi lebih efektif lagi seputar penggunaan gawai.

Maka dari itu, penulis merancang sebuah kampanye mengenai penanganan *post screen time anger* untuk orang tua dengan anak usia 2 – 5 tahun di JABODETABEK guna merubah pola pikir dan pola asuh selagi menangani kondisi agresif tersebut kepada yang lebih efektif dan tepat untuk anak anak.

#### 5.2 Saran

Dalam proses perancangan kampanye sebagai bentuk tugas akhir daripada penulis, tentu banyak sekali pengetahuan baru yang dapat diterima dari

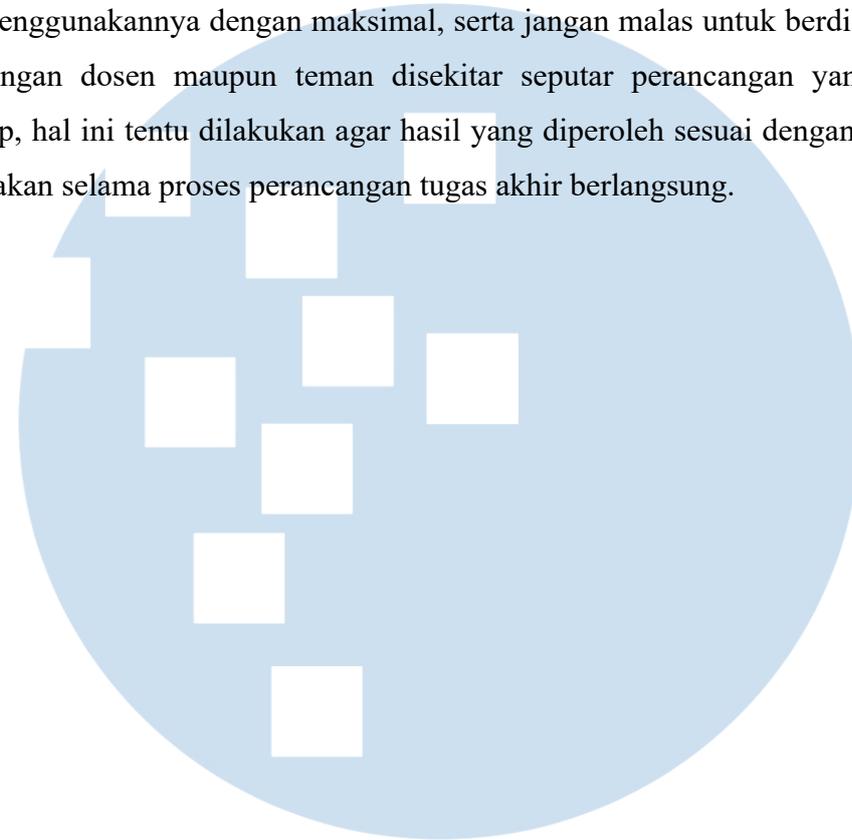
dijalankannya proses penulisan laporan, wawancara kepada narasumber, pengalaman, dan kesulitan serta hal baru yang ditemui saat proses pengerjaan berlangsung, tidak hanya itu adapun berbagai masukan dan saran yang diberikan terkait keseluruhan perancangan yang tidak hanya bisa menjadi bahan perhatian bagi penulis tapi juga pembaca sebagai berikut:

1. Kampanye yang dirancang untuk keperluan tugas akhir seputar *post screen time anger* perlu diperbaiki dari segi penyebaran media nya, karena dalam beberapa langkah AISAS terutama pada bagian tahap *attention* menuju *interest* masih kurang jelas dan memiliki jarak waktu yang jauh.
2. Informasi seputar topik dan *event* yang akan diselenggarakan masih kurang jelas dan terstruktur sehingga bisa menimbulkan kebingungan dan kurangnya ketertarikan target audiens untuk mencari tahu.
3. Perlu diperhatikan mengenai kurangnya ditekankan informasi seputar topik daripada kampanye, sehingga perlu disebut dan diedukasikan lagi dampak negatif dan penanganannya pada media yang dirancang, tidak hanya pada media utama saja dan mengandalkan *event* konsultasi.
4. Terakhir, saran terkait pentingnya untuk memperhatikan proses seperti konsep dengan kesinambungan rangkaian visual yang dibuat dan sistematis atau skema rangkaian acara karena kampanye tidak bisa hanya fokus kepada pembuatan visualnya saja atau kepentingan estetis saja.

Penulis menyadari masih banyak ketidaksempurnaan perancangan kampanye mengenai penanganan *post screen time anger* ini, namun penulis berharap laporan ini dapat dijadikan acuan maupun pembelajaran bagi para calon mahasiswa/i yang mengambil tema ataupun topik serupa yaitu seputar kampanye.

Secara garis besar, yang ingin disampaikan adalah perancangan kampanye membutuhkan riset yang panjang dan keberanian untuk bertanya dan belajar lebih lagi seputar topik yang ingin diambil, tidak hanya itu dalam implementasinya juga diperlukan pertimbangan yang matang agar setiap media yang dipilih bisa bekerja secara efektif untuk target audiens yang sudah ditetapkan baik itu *online* maupun *offline*, kemudian adapun saran terakhir yang bisa penulis berikan dalam

melaksanakan tugas akhir adalah untuk selalu memerhatikan waktu yang diberikan dan menggunakannya dengan maksimal, serta jangan malas untuk berdiskusi baik itu dengan dosen maupun teman disekitar seputar perancangan yang sedang digarap, hal ini tentu dilakukan agar hasil yang diperoleh sesuai dengan apa yang dikerjakan selama proses perancangan tugas akhir berlangsung.



# UMMN

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