

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Di era digital ini, *screen time* pada anak menjadi perhatian penting bagi orang tua. Paparan layar elektronik yang berlebihan dapat berakibat buruk pada kesehatan fisik dan mental anak. Namun, banyak orang tua yang kurang memahami dampak negatif *screen time* dan kesulitan membatasi penggunaannya pada anak.

Website ScreenWise yang telah dirancang oleh penulis memfokuskan pada hal *screen time* anak-anak yang dapat membantu orang tua untuk mengatasi pola asuh yang salah dalam memanfaatkan gawai melalui berbagai cara. Dengan menyediakan artikel yang beragam. Selain itu, ScreenWise juga memberikan konseling gratis dengan psikolog bagi orang tua yang kesulitan. Dengan fitur-fitur yang telah disediakan, ScreenWise menjadi sumber daya yang dapat membantu orang tua memperbaiki pola asuh terkait penggunaan gawai untuk memastikan anak-anak mereka mendapatkan manfaat maksimal dari teknologi tanpa memberikan dampak negatif pada kesehatan dan kesejahteraan anak-anak mereka.

ScreenWise memberikan informasi kepada orang tua tentang dampak negatif penggunaan gawai yang berlebihan serta cara mengatasinya. Dengan informasi yang mudah dipahami, orang tua dapat memperoleh informasi yang jelas mengenai masalah *screen time* yang sehat untuk anak-anak. Dengan begitu ScreenWise dapat menjadi sumber informasi yang mudah dipahami oleh orang tua mengenai *screen time* pada anak mereka

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa dampak negatif dari *screen time* yang berlebihan menjadi dasar yang kuat untuk mengatasi kebutuhan informasi orang tua dalam mengelola penggunaan gawai anak-anak. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai yang berlebihan dapat berdampak negatif pada kesehatan fisik dan mental anak-anak. Tak hanya itu, penelitian yang ditemukan juga menawarkan berbagai strategi efektif untuk mengelola *screen time*, seperti menetapkan aturan yang konsisten, menggunakan

parental control, melakukan aktivitas di luar ruangan, mendorong aktivitas fisik, serta interaksi langsung dengan keluarga dan teman. Dengan memanfaatkan hasil penelitian ini, *website* yang telah dirancang penulis dapat menyediakan informasi yang relevan dan praktis bagi orang tua melalui berbagai format, termasuk artikel, panduan praktis, konseling, dan lain-lain. Hal ini membantu orang tua untuk mengatur *screen time* anak-anak dengan lebih efektif dan menciptakan lingkungan digital yang sehat

Orang tua membutuhkan informasi dan panduan yang mudah dipahami untuk membantu mereka dalam membatasi *screen time* anak. *Website* ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi yang bermanfaat bagi orang tua dan membantu mereka dalam mewujudkan pola asuh yang lebih baik terkait penggunaan gawai pada anak.

5.2 Saran

Berdasarkan pengalaman penulis dalam menyiapkan perancangan Tugas Akhir ini, penulis ingin memberikan beberapa saran kepada mahasiswa yang akan merancang Tugas Akhir mereka di masa depan. Berikut ini adalah saran dari penulis, yaitu:

1. Carilah judul dan topik sebanyak mungkin agar memiliki banyak pilihan ketika judul yang lain tidak diterima ataupun memiliki kesamaan dengan topik orang lain.
2. Untuk topik yang berhubungan dengan anak-anak sebaiknya lebih cermat dalam menentukan target umurnya dikarenakan rentang umur anak-anak yang berbeda memiliki cara pendekatan yang berbeda juga.
3. Untuk topik yang berhubungan dengan kesehatan, diharuskan memiliki mandatori atau dasar yang jelas mengenai informasi yang diberikan. Mandatori yang didapat juga harus memiliki izin dan persetujuan dengan pihak yang dituju.
4. Topik yang dipilih harus memiliki urgensi yang mengerucut dan jelas, baik dari masalah sosial maupun masalah desainnya.
5. Jika topik yang dirancang lebih mengarah untuk mengubah ataupun mengajak *user* untuk melakukan perubahan, maka lebih baik jika

merancang suatu kampanye karena pendekatannya terhadap *user* akan lebih mudah.

6. Dalam membuat suatu media haruslah ada fitur utama yang berbeda dari media lainnya sehingga menjadi suatu *engagement* bagi *user*, hal itu membuat mereka akan kembali ke media informasi yang telah dirancang.
7. Saat akan merancang fitur *loyalty* seperti *login* dan *subscribe*, diperlukan alasan yang jelas mengapa fitur tersebut dibutuhkan dan hubungannya dengan tujuan dari media yang dirancang.
8. Untuk perancangan media sekunder juga harus memikirkan korelasi yang jelas antara penggunaan media sekunder dengan media utama.
9. Perhatikan penggunaan elemen grafis pada media yang memiliki teks yang banyak agar tidak mengganggu *user* dalam membaca teks.
10. Usahakan untuk mengejar target mingguan agar pekerjaan tidak menumpuk dan terhambat.
11. Selalu hadir dan tepat waktu dalam bimbingan dan meminta bimbingan susulan atau tambahan jika diperlukan.
12. Membiasakan untuk mencicil pekerjaan agar tidak terburu-buru.
13. Selalu mem-*back up* pekerjaan untuk menghindari hal-hal yang tidak terduga

