

Bab IV

Kesimpulan dan Saran

4.1. Kesimpulan

Jadi dapat disimpulkan bahwa dari gejala atau masalah yang ada mengenai anak-anak yang kecanduan bermain game dapat menyebabkan efek samping terhadap kesehatan fisiknya. Pada awalnya salah satu pemicu dari kecanduan adalah orangtua sendiri yang membiarkan anaknya bermain game secara berlebihan dengan berbagai macam alasan, salah satu alasannya antara lain agar tidak mengganggu waktu mereka bekerja. Namun hal ini menjadi salah dan malah menimbulkan sebuah masalah baru secara medis kepada anak. Maka dari itu kampanye ini berguna untuk mengajak serta menyadarkan orangtua lebih lanjut mengenai bahaya-bahaya secara medis terhadap anak yang kecanduan bermain game, dan juga memberikan solusi kepada para orangtua untuk menanggulangi hal yang terjadi.

Oleh karena itu sangat penting dan utama untuk menyadarkan orangtua yang sebenarnya sudah mengetahui masalah yang ada namun tetap membiarkannya karena mereka kurang merasa takut dengan bahaya yang ada. Melalui kampanye ini disampaikan pesan yang sedikit menakut-nakuti agar orangtua lebih terlibat ke dalam emosi yang ada serta lebih peduli kepada anaknya. Kemudian pemberian solusi yang ada juga dapat memberikan waktu yang lebih berkualitas kepada anak daripada hanya sekedar bermain game.

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa kampanye ini memberikan banyak dampak positif baik bagi orangtua maupun anaknya. Kampanye ini dapat membantu orangtua untuk lebih mendekatkan dirinya kepada anak mereka serta melindungi anak mereka dari penyakit yang mengancam dibalik kesenangan mereka bermain game. Akan tetapi kampanye ini harus terus berinovasi agar orangtua mulai tergerak dan melakukan tindakan serius atas masalah yang ada, apalagi dengan adanya anggapan game dapat membantu perkembangan kreatifitas anak ini akan menjadi salah satu faktor penghambat.

4.2.Saran

4.2.1. Secara umum

Dalam pengerjaan karya haruslah diutamakan ide yang original serta *out of the box* namun dalam pelaksanaannya harus dipertimbangkan juga bagaimana suatu karya dapat direalisasikan atau tidak, karena pada dasarnya industri desain grafis tidak hanya memerlukan kreatifitas namun memerlukan juga pemikiran perealisasiian dari hasil karya.

4.2.2. Secara khusus

Dosen-dosen dari fakultas FSRD Maranatha adalah dosen dengan kualitas pengajaran yang tinggi sehingga mahasiswa dapat berkembang dan banyak belajar dari para dosen. Namun akan tetapi ada baiknya bahwa dengan sistem tugas akhir dengan 2 dosen pembimbing diharapkan kedua pembimbing dapat lebih saling komunikatif dan juga memberikan titik temu serta solusi yang tidak bertolak belakang untuk menghindari kebingungan dalam merangkum hasil bimbingan.