

BAB V

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan data dan fakta yang telah didapat maka diambil kesimpulan bahwa target sasaran yang dituju yaitu ibu rumah tangga muda kurang memperhatikan kesehatan otak mereka karna perhatiannya lebih tertuju pada kepentingan anak-anak, rumah tangga atau memanjakan diri. Oleh karna itu kampanye ini dibuat guna meningkatkan kesadaran mereka secara tidak langsung dengan berbagai hal yang dapat menarik perhatian dengan cara yang menyenangkan, salah satunya yaitu memasak, melakukan kerajinan tangan, membaca atau bermain game.

Dalam kampanye ini, dilakukan dua tahap kampanye yaitu pada tahap awal, diberikan informasi, ajakan, atau mewaspadaai tentang bahaya kepikunan atau tentang segala hal yang dapat bermanfaat bagi kesehatan otak. Sedangkan pada tahap kedua membuat *event* yang tujuannya agar meningkatkan kepedulian mereka terhadap kesehatan otak, salah satu konsep kreatifnya yaitu menjadikan acaranya ini sebagai salah satu cara membentuk suatu komunitas sehingga target sasaran dapat memperluas wawasan mereka dengan bersosialisasi dengan banyak orang melalui berbagai acara interaktif yang melibatkan banyak orang salah satunya yaitu mencoba kerajinan tangan atau tanding permainan otak secara berkelompok serta memperkenalkan permainan digital yang dapat selalu diakses di internet. Tujuan utama diadakan acara ini yaitu membentuk komunitas yang dapat terus berjalan walau *event* berakhir serta membuat permainan pelatihan otak sebagai bagian hidup atau *lifestyle*.

1.2 Saran

Berdasarkan pada hasil analisis yang dilakukan oleh kesimpulan yang ada maka penulis mencoba untuk memberikan masukan dan saran yang mungkin dapat berguna dalam melakukan kampanye, yaitu melakukan riset sebanyak mungkin dan selengkap-lengkapnyanya serta cobalah berfikir secara kreatif dan komunikatif sehingga

menarik target sasaran yang dituju serta memilih media kampanye yang tepat sesuai dengan yang sukai oleh target sasaran.

Agar kampanye yang dibuat sukses maka desain yang dibuat harus bermanfaat serta menarik. Kampanye dibuat untuk kepentingan orang banyak sehingga segala sesuatunya harus dipikirkan secara matang dan untuk kepentingan masyarakat. Selain itu media yang dibuat sebaiknya bersifat multifungsi, dan tidak hanya bersifat informasi tetapi dapat digunakan sebagai gimmick atau sesuatu yang menarik.