

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, penyelesaian masalah bahaya alkohol dikalangan remaja ini, diperlukan adanya kampanye yang melakukan pendekatan melalui media-media yang dekat dengan keseharian remaja dan pendekatan melalui kegiatan yang disenangi remaja, agar proses kampanye dapat berjalan lancar dan dapat langsung tertuju kepada remaja. Pada dasarnya remaja memiliki karakter senang meniru sosok yang diidolakannya, kampanye ini mengambil kesempatan ini dalam upaya mencegah remaja untuk mengkonsumsi alkohol agar tidak menjadi seorang alkoholik dan terjerumus dalam alkoholisme yang akan membahayakan dirinya, melalui kalimat persuasi yang selalu diucapkan oleh personil band metal sebagai figur yang diidolakan remaja. Bahaya alkohol di kalangan remaja memang harus cepat diatasi, agar masa depan generasi muda di Indonesia bisa lebih cerah dan berguna.

#### **5.2 Saran**

Dari permasalahan yang ada diharapkan masyarakat khususnya kepada orang tua yang memiliki remaja untuk lebih memperhatikan remaja dalam mendidik dan memberinya dukungan dan motivasi yang positif. Kepada pemerintah agar memberikan kesempatan kepada remaja dari kalangan menengah bawah dengan memberinya fasilitas dan kegiatan yang berguna yang diturunkan melalui sekolah-sekolah negeri agar remaja dapat mengeksplorisasikan kreatifitasnya dan mengembangkan potensinya, sebagai upaya membelokan remaja dari budaya mabuk-mabukan dalam pergaulannya, maupun dari pergaulan negatif lainnya.

Masukan yang penulis dapatkan dari dosen penguji untuk pengembangan laporan ini adalah, peranan desainer grafis yang hilang ketika media SMS digunakan dalam kampanye bahaya alkohol di kalangan remaja ini. Media *Multimedia Message*

*Service* (MMS) masih lebih memungkinkan untuk digunakan, melihat fasilitas GPRS maupun MMS, telah dimiliki dalam *handphone* untuk kalangan bawah dewasa ini. Media MMS ini tidak akan menghilangkan adanya peranan desain grafis, dan juga tarif yang di tawarkan kebanyakan *provider* masih memungkinkan. Keberadaan ambient media, masih kurang informatif. Karena *audience* tidak mengetahui narasi dibalik ambient media tersebut. Mungkin pada pengaplikasian yang sesungguhnya, *audience* akan diberi informasi narasi tentang ambient media tersebut agar keberadaan ambient media lebih mudah dimengerti.

This document was created with Win2PDF available at <http://www.win2pdf.com>.  
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.  
This page will not be added after purchasing Win2PDF.