

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil wawancara, kuesioner, studi pustaka, analisis data dan masalah, serta finalisasi desain akhir, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Dibutuhkan cara penyampaian yang baik dan efektif untuk menyadarkan remaja akan akibat-akibat dari *nomophobia* yang dapat menyebabkan gangguan jiwa psikologi klinis.
2. Banyak remaja yang belum mengetahui tentang *nomophobia* dan dampak-dampak yang terjadi apabila bermain *smartphone* berlebihan.
3. Konsep kreatif melalui media internet merupakan cara efektif untuk mengurangi *nomophobia* karena setiap harinya remaja memanfaatkan media internet sebagai sumber informasi.

#### 5.2 Saran

Salah satu upaya yang dapat mengurangi pengaruh *nomophobia* adalah dengan mengadakan kampanye. Di zaman modern ini, kampanye dapat mengajak dan mengubah pola pikir serta cara pandang seseorang sehingga dapat menarik perhatian target untuk mengikuti kampanye. Oleh karena itu, dengan menerapkan ide, gagasan dan kreativitas pada kampanye maka kampanye lebih efektif dan dapat mengurangi pengaruh *nomophobia* di kalangan remaja.