

BAB V

Penutup

Simpulan

Perancangan Tugas Akhir ini merupakan sebuah bentuk karya visual yang dirancang untuk dapat menyelesaikan permasalahan. Dalam hal ini, perancangan kampanye beraksi hantam *hoax* sebagai bentuk sosialisasi literasi media adalah salah satu bentuk dari penyelesaian masalah terkait *hoax* yang sedang heboh di Indonesia pada saat ini. Melalui kampanye ini penulis berharap agar masyarakat bisa lebih memiliki sikap kritis dalam menanggapi berbagai pemberitaan yang beredar, terutama yang beredar melalui media *online*, khususnya target utama dari kampanye ini, yaitu generasi Y (masyarakat yang lahir setelah tahun 1990).

Pada kampanye beraksi hantam *hoax*, kampanye ini menggunakan media yang sering digunakan oleh target kampanye, yaitu generasi Y. Generasi Y merupakan generasi *digital speaker* yang dekat dengan dunia digital, sehingga kampanye ini menggunakan media – media yang berbasis perangkat digital. Karena itulah media yang dipakai seperti layanan *chatting* Line, media sosial, *website* dan aplikasi *mobile*, tidak menggunakan media konvensional. Gaya visual dari kampanye beraksi hantam *hoax* menggunakan vektor berupa elemen – elemen grafis yang dipadukan dengan fotografi. Warna yang digunakan pada kampanye ini menggunakan warna – warna ceria untuk menampilkan kesan kasual dan semangat.

Saran

Dalam proses perancangan kampanye beraksi hantam *hoax* banyak menggunakan literatur dan dalam perancangan kampanye ini sendiri banyak kendala dan kekurangan. Karena itu penulis memberikan saran agar perancangan kampanye dengan tema sejenis ke depannya bisa lebih sempurna dan efektif. Desainer komunikasi visual haruslah

memiliki kepekaan terhadap lingkungan dan *up to date* dengan perkembangan teknologi sehingga dapat memberi solusi dalam bentuk yang menarik dan mengedukasi.

