

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kampanye ini dibuat dengan tujuan untuk menanggulangi serta membatasi penggunaan gadget yang berlebihan pada anak-anak usia 7-12 tahun dengan cara memberikan informasi, tips, berita, juga edukasi untuk orang tua dalam mendampingi anaknya menggunakan gadget, selain itu juga kampanye ini memiliki media utama Mobile Apps yang berguna untuk membatasi penggunaan *gadget* pada anak-anak.

Penggabungan teknik fotografi dan ilustrasi yang menarik menjadi faktor yang penting dalam pembuatan kampanye agar target sasaran dapat tergerak untuk melakukan tindakan seperti yang penulis harapkan. Pemakaian warna yang lembut dan cerah juga mendukung kampanye ini karena warna yang digunakan tersebut menggambarkan kesan yang ceria dan tidak terlalu serius.

Kesulitan dalam kampanye ini adalah karena kehidupan moderen sekarang yang membuat orang tua berpikir bahwa saat ini sudah saatnya semua orang menggunakan *gadget* sehingga orang tua kurang menyadari akan adanya dampak buruk dari *gadget* itu sendiri terhadap anaknya.

Perancangan kampanye ini berpotensi untuk menyadarkan para orang tua agar mereka lebih mendampingi anaknya dalam menggunakan *gadget* dengan teratur, sehingga dampak buruk dari *gadget* itu sendiri dapat di minimalisir.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas, diharapkan dengan adanya kampanye ini maka setiap orang tua dapat lebih memperhatikan dan mengendalikan anaknya ketika menggunakan *gadget* agar terhindar dari dampak buruk *gadget* itu sendiri, serta orang tua dapat lebih dekat dengan anaknya dengan memperbanyak kegiatan diluar ruangan selain bermain *gadget*.