

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai perancangan media kampanye pencegahan pelecehan seksual online bagi remaja, yang mana telah penulis sampaikan di dalam bab-bab sebelumnya. Maka dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu:

1. Dengan adanya perancangan kampanye ini, masyarakat dapat mengetahui dan lebih memahami tentang kasus pelecehan seksual online yang terjadi belakangan ini di Indonesia.
2. Menambah sarana informasi yang dapat diakses oleh masyarakat dalam hal mencegah dan menangani kasus pelecehan seksual online, karena hingga saat ini masih sedikit media yang memberikan informasi mengenai kasus ini.
3. Hal ini merupakan satu langkah yang bisa dilakukan dahulu sebelum adanya payung hukum yang mengatur mengenai kasus pelecehan seksual online, dan berihak pada korban.

#### **5.2 Saran**

Perancangan kampanye ini merupakan salah satu dari berbagai cara lain dalam penyelesaian permasalahan pelecehan seksual online bagi remaja di Indonesia. Maka saran bagi perancangan ini yaitu:

1. informasi perancangan ini dapat diperluas lagi. Karena perancangan kali ini, baru berfokus pada pemberitahuan dan menyadarkan masyarakat tentang adanya fenomena kasus pelecehan seksual online yang terjadi di Indonesia, dikarenakan permasalahan berikut baru-baru ini dibahas di publik.
2. Perancangan kampanye ini dapat diperluas dengan membuat sebuah event edukasi ke sekolah-sekolah menengah pertama atau sederajat, sehingga pola komunikasinya dapat dua arah, dan para remaja mendapat informasi yang

dapat mereka dengar secara langsung. Namun penyampaian informasi melalui media internet/ media sosial masih bisa tetap dilakukan berdampingan, sebagai pengingat kembali setelah event berlangsung.

Saran penguji pada sidang akhir:

1. Target audiensi dapat diperluas lagi, dari segi umur dan juga domisili.
2. Pengambilan gambar dan model di sesuaikan dengan visual yang hendak disampaikan. Perhatikan sudut pengambilan gambar (poster).
3. Manfaatkan media dengan sebaik mungkin.
4. Warna dan visual dibuat lebih menarik untuk usia remaja, serta kurangi penggunaan warna yang terlalu gelap.

