

BAB V

KESIMPULAN

Setelah penulis melakukan proses penelitian dan perancangan media informasi dengan menggunakan animasi 3 dimensi untuk menginformasikan pengaruh buruk dari *phubbing*, dapat ditarik kesimpulan bahwa *phubbing* merupakan suatu fenomena yang walaupun sudah lama telah muncul, kurang banyaknya upaya untuk mengajak masyarakat agar mengurangi *phubbing* mengakibatkan banyak masyarakat yang belum mengetahui dan masih melakukan *phubbing*.

Walau demikian, kita sebagai desainer grafis harus menggunakan ilmu yang didapat selama masa perkuliahan untuk merancang, mengemas, dan menyajikan informasi mengenai pengaruh buruk *phubbing* ini dengan baik dan seksama. Berbagai macam riset harus dilakukan secara langsung maupun tidak langsung dengan studi pustaka untuk mempelajari lebih dalam agar pesan yang akan disampaikan kepada masyarakat muda. Sehingga pada akhirnya, media yang dirancang berhasil dalam memberikan dampak yang sudah ditentukan pada tujuan perancangan yang sudah ditetapkan.

Penulis berharap untuk adanya lebih banyak pihak yang mau mengangkat permasalahan ini untuk menginformasikan masyarakat muda di negara Indonesia ini agar lebih mengetahui lebih lanjut apa itu *phubbing* dan dampak apa saja yang bisa diakibatkan oleh perilaku ini.