

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Di zaman sekarang *gadget* atau *smartphone* adalah teknologi mungil dengan segudang manfaat yang diberikan kemudahan dalam mengakses guna mempermudah aktivitas manusia sehari-hari. Kepemilikan *gadget* oleh orang tua hingga anak remaja bisa mempermudah mereka untuk beraktivitas, namun yang mengkhawatirkan ketika anak-anak diberikan *gadget* untuk mengakses penuh dengan begitu banyak waktu anak untuk mencoba mengakses berbagai *fitur gadget* yang belum tentu baik untuk anak.

Orang tua sekarang memberikan anaknya memainkan *gadget* dengan alasan agar anaknya tidak rewel dan orang tua dapat bekerja atau istirahat tanpa dapat gangguan dari anak. Dalam penelitian penggunaan *gadget* pada anak dengan durasi 2 jam perhari dapat meningkatkan keaktifan, pengetahuan yang positif, anak akan mudah mencari informasi belajar dan berkomunikasi dengan teman. Dampak negatif ketika berlebihan yaitu emosi anak tidak terkontrol, anak jadi mudah marah, berkata kasar, pembangkang, ini anak mengikuti karakter orang yang dilihat pada *gadget* yang anak akses, malas melakukan kegiatan lain, lupa waktu belajar karena sering bermain *game* dan menonton Youtube.

Dalam penulisan ini penulis membuat penelitian beserta karya dengan judul skripsi "Peran Sutradara Dalam Produksi Iklan "Dampak Buruk Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar" Sd Muhammadiyah Karangbendo", ini sebagai luapan rasa perihatin kepada era sekarang dimana anak diberikan akses penuh terhadap *gadget* yang dia miliki tanpa diberikan batasan orang tua. Dalam karya ini penulis mengharapkan kesadaran orang tua dalam mengawasi serta membatasi anak mengurangi frekuensi penggunaan *gadget*, Bagi guru diharapkan dapat memberikan penjelasan dampak negatif dan positif pada anak saat bermain *gadget*.

Iklan yang di produksi di SD Muhammadiyah Karangbendo tidak ada maksud untuk mengatakan siswa disana tidak baik, penulis mendapatkan kasus ini terjadi di pedesaan. Produksi SD Muhammadiyah Karangbendo dalam maksud siswa yang pintar bisa berakting sehingga mudah diarahkan sesuai dengan tim produksi inginkan untuk

bekerjasama mencapai hasil karya yang diinginkan. Iklan ini akan menjadi identitas SD Muhammadiyah Karangbendo melalui beberapa tahapan yang disesuaikan dengan permintaan pihak mitra.

Tahapan yang dilakukan penulis adalah diskusi dengan mitra sehingga bisa sesuai dengan keinginan dan kebutuhan mitra. Berikut tahapan yang dilakukan penulis riset, yang kemudian dilakukan sketsa dengan mengumpulkan data yang diterjemahkan ke dalam bentuk visual, dan yang terakhir melakukan produksi Iklan Layanan Masyarakat dan implementasikan video kepada SD Muhammadiyah Karangbendo. Tahapan-tahapan ini dilakukan karena mendasari produksi Iklan Layanan Masyarakat dengan judul Dampak Buruk Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar” yang sesuai dengan rumusan masalah, dengan tujuan promosi edukasi ke *audien* yang telah dibuat ini diharapkan dapat menjadikan iklan ini sebagai edukasi terhadap masyarakat terutama orang tua murid saat anak sekolah *daring*. Konsep yang diharapkan yaitu kegiatan belajar sekolah *daring* berjalan dengan baik dan tersampaikan pada anak dengan diawasi orang tua di rumah.

5.2. Saran

5.2.1. Saran untuk Sekolah Dasar

Diharapkan dengan pembuatan video Iklan Layanan Masyarakat (ILM) ini dapat mempermudah sosialisasi sekolah kepada masyarakat tentang edukasi pengawasan orang tua saat sekolah *daring* berlangsung.

5.2.2. Saran untuk *Content Creator* lain

Saran untuk *Content Creator* selanjutnya untuk dapat mengelaborasi ide serta tujuan mitra sehingga dapat menghasilkan desain yang menjadi solusi dan menjawab permasalahan mitra. *Content Creator* harus dapat mempersiapkan secara matang di tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi dan mempersiapkan solusi dari kemungkinan hal yang buruk terjadi.