

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian didapatkan beberapa hal yang disimpulkan sesuai dengan tujuan penelitian, antara lain:

1. Perancangan Video Iklan Layanan Masyarakat menggunakan Motion Graphic sebagai media Sosialisasi Rating Games adalah sebuah upaya untuk memperkenalkan Rating Games kepada masyarakat.
2. Penerimaan khalayak terhadap informasi yang disampaikan pada Video Iklan Layanan Masyarakat pada penelitian ini menunjukkan bahwa resepsi masyarakat sebagian besar masuk dalam kategori tinggi yakni 95 orang dari total 99 responden (96%). Hal itu didukung dengan indikator variabel teori komunikasi, analisis semiotika, aspek tampilan dan aspek informasi. Resepsi masyarakat terhadap video dilihat dari segi komunikasi berkategori tinggi, yakni sebanyak 95 dari 99 orang, analisis semiotika 88 orang berkategori tinggi, sebanyak 85 orang berkategori tinggi apabila dilihat dari aspek tampilan dan sebanyak 92 orang berkategori tinggi apabila dilihat dari aspek informasi. Hal ini berarti masyarakat mampu memahami informasi, menganalisis tanda dan menilai unsur pada video Iklan Layanan Masyarakat Sosialisasi Rating Games dengan sangat baik.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan diatas maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Diharapkan semakin banyak Iklan layanan Masyarakat yang bermunculan dengan tema "Sosialisasi Rating Games"
2. Perancangan video Iklan Layanan Masyarakat sebagai media sosialisasi rating games diharapkan dapat dikembangkan dalam perihal gerakan melalui platform digital agar mencakup lebih luas lagi audience agar lebih banyak lagi masyarakat yang teredukasi dan memahami tentang video game rating system.
3. Dalam penggunaanya, diharapkan iklan ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk mengedukasi masyarakat mengenai "memilih games yang sesuai dengan usia" agar tidak ada lagi kesalahan dalam memilih dan memainkan games.