

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan perancangan komunikasi visual ini dapat disimpulkan bahwa masih banyak orang tua yang membiarkan anaknya bermain gawai tanpa di damping atau diawasi oleh orang tuanya. Kejadian seperti tidak seharusnya terjadi karena dapat menimbulkan ketergantungan si anak pada gawai, dan ketergantungan tersebut dapat mempengaruhi psikologi anak dalam tahap pertumbuhannya. Hal tersebut telah dijelaskan dengan data data yang sudah di jelaskan oleh penelitian langsung dan pendapat para ahli.

Pada masa *golden age* ini anak berada pada usia 0-5 tahun. Menurut Psikolog Anak, Desni Yuniarni, masa *golden age* otak anak berkembang sangat cepat sehingga informasi apapun diserap tanpa melihat baik atau buruk. Orang tua harus lebih mengawasi anaknya pada masa ini. Orang tua harus mengawasi apa yang ditonton oleh anak ketika menonton televisi atau gawai. Karena saat ini banyak anak-anak yang sudah menggunakan gawai sebagai kegiatan sehari-harinya. Ketika anak berlebihan menggunakan gawai dampak negatif yang dapat muncul yaitu stabilitas emosional anak menurun sehingga ia jadi mudah marah, jengkel, menangis dsb.

Dalam perancangan komunikasi visual ini diharapkan para orang tua dapat mengetahui dampak apa saja yang di dapat oleh anak akibat terlalu sering bermain gawai. Ketika orang tua sudah mengetahui dampak yang didapat, muncul harapan agar orang tua mendampingi dan mengawasi anak Ketika bermain gawai.

5.2 Saran

Gawai pada zaman ini sudah menjadi kebutuhan pokok setiap orang, tidak menutup kemungkinan anak kecil pun juga ikut menikmati dari salah satu dari kemajuan teknologi ini. Namun apakah orang dewasa atau orang tua sadar akan dampak yang dihasilkan dari seringnya bermain gawai untuk anak? Diharapkan para orang tua mengerti akan dampak yang di hasilkan dari seringnya bermain gawai pada anak.

Dimana informasi bisa didapatkan sebaiknya pemerintah atau lembaga yang mengatur atau mengurus tentang anak memberikan informasi lebih tentang pendampingan anak khususnya terhadap penggunaan gawai, dengan demikian orang tua dapat mendapatkan informasi dan bisa diterapkan pada anak mereka.

