

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan berbagai tahapan yang sudah dijalani, dapat ditarik kesimpulan bahwa anak muda belum banyak peduli tentang pentingnya menjaga Kesehatan mental mereka selama pandemic. Pandemi Ini membuat banyak anak muda merasa cemas, stress dan ansos.

Anak muda di Indonesia mengalami kesulitan belajar dirumah selama pandemic ini dikarenakan adanya stress, gangguan kecemasan, gangguan emosi dan gangguan mental lainnya yang mereka alami selama berada dirumah. Oleh karena itu dibutuhkan komunikasi visual untuk membantu dan menghibur anak muda menghadapi permasalahan mental anak muda selama pandemic ini.

Pembuatan komunikasi visual berupa video pendek cerita suka duka anak muda yang akan diberikan melalui media sosial Instagram ini berisi video-video pendek mengenai keluhan kesah anak muda selama pandemic, diharapkan dengan bercerita mengenai kejadian suka dan duka ini, anak muda dapat merasa terhubung dengan satu sama lain, bahwa apa yang mereka alami dapat berguna sebagai informasi bagi anak muda lainnya dalam menghadapi pandemic ini dan dapat mencegah gangguan mental mereka.

Dalam Segi Perancangan “ApaKabar?” sendiri masih perlu untuk dikembangkan lebih lanjut dari segi visual, konsep atau keberlanjutan konten yang akan dibuat untuk kedepannya agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh anak muda. Dan kedepannya agar dapat terus menghibur dan membantu anak muda dalam menjaga dan mencegah gangguan mental melalui desain komunikasi visual.

5.2 Saran

Pembuatan perancangan berupa video yang telah dibuat, maka kedepannya akan lebih baik jika konten atau cerita bisa lebih diolah lagi, Anak muda dapat menyampaikan cerita mereka melalui media yang ada yang kemudian cerita tersebut dapat disampaikan dengan baik melalui komunikasi visual agar lebih tepat sasaran.

Perancangan video juga kedepannya bisa dibuat lebih menarik dari segi animasinya, agar video yang ditonton dapat lebihmenarik untuk ditonton oleh target sasaran. Dari segi abimasi, suara dan dubbing. Sehingga dengan memaksimalkan kebutuhan tersebut video dapat diterima dengan baik secara menarik juga oleh target sasaran yaitu anak muda.