

## BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

### V.1. Kesimpulan

Ponsel pintar atau *smartphone* menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi masyarakat Indonesia di era ini terutama dari kalangan Generasi Z baik untuk kebutuhan komunikasi, informasi, hiburan, pekerjaan hingga pendidikan. Hal itu menjadikan *smartphone* merupakan benda yang sangat sulit dilepas oleh Generasi Z. Maka tidak heran jika penggunanya menderita *Nomophobia*, karena *smartphone* sudah menjadi bagian yang sangat penting dalam kehidupan Generasi Z saat ini. Maka dari itu diperlukan sebuah perancangan untuk mengelola penggunaan *smartphone*. Perancangan tersebut berupa sebuah informasi mengenai aliran pemikiran yang sistematis dan sangat mudah dipelajari yaitu Filosofi Teras yang akan menjadi kunci dari permasalahan *Nomophobia*. Pendekatan dan solusi desain yang dipaparkan melalui *motion graphic* sebagai media utama yang dipublikasikan di *platform* Youtube dan gratis tanpa dipungut biaya apapun.

Kemudian terdapat media pendukung yang dipaparkan yaitu media informasi dan *merchandise*. Media Informasi berupa sebuah media yang memberikan beberapa keterangan yang terkait mengenai media utama dan *merchandise*. Contohnya seperti *microblog* Instagram, poster pengumuman yang berisi ajakan mengikuti undian, mini *banner* berisi aturan dan persyaratan mengikuti undian, nomor undian dan *x-banner* berisi *barcode link* Youtube yang berisi media utama dan *x-banner* yang berisi keterangan undian. *Merchandise* digunakan sebagai hadiah undian diantaranya adalah *pop socket*, *case smartphone*, buku memo, kaos, poster afirmasi, stiker satuan, stiker *pack*.

*Motion Graphic* berisi video informasi ini memberikan pengenalan mengenai Filosofi Teras sebagai media pembelajaran untuk mendapatkan informasi mengenai Filosofi Teras untuk membantu atasi pengelolaan atasi kecemasan pada Generasi Z. Selain itu media pendukung yang lainnya dipaparkan bertujuan untuk sebagai media promosi dan menarik perhatian khalayak serta menjadi media pengingat, Terutama kalangan

Generasi Z sehingga dapat dengan mudah mengelola penggunaan *smartphone* yang berlebihan sehingga dapat mengatasi *Nomophobia*.

## **V.2. Saran**

Perancangan untuk media selanjutnya akan disusun secara lebih mendalam mengenai Filosofi Teras yang nantinya akan diinformasikan secara lebih detail. Serta dengan bantuan dari ahli dibidangnya agar mendapatkan temuan yang lebih aktual dan akurat dan pengembangan media selanjutnya akan dibuat lebih menarik lagi dengan waktu yang tidak terlalu lama namun informasi akan dirancang secara mudah diterima sehingga dapat dengan mudah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian perancangan selanjutnya akan lebih membahas secara terperinci mengenai penerapan Filosofi Teras dalam upaya mengatasi permasalahan kecemasan pada kegiatan yang lainnya yang berhubungan pada keseharian.