

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Di antara ciri-ciri dari jaman modern adalah adanya percepatan luar biasa dari dunia ilmu pengetahuan dan teknologi. Tiap hari, ada saja dengan lahirnya penemuan dan inovasi baru di bidang ini. Salah satu penemuan dan inovasi paling menonjol saat ini terkait dengan perkembangan jenis-jenis *game komputer* yaitu *game online*. Khalayak dunia, khususnya para remaja, selalu terpengaruh dengan munculnya aneka permainan baru komputer yang dilempar ke pasaran. Visualisasi pada objek-objek *game* saat ini memang sudah semakin mendekati objek aslinya.

Para orang tua pun biasanya cenderung membiarkan anak-anak mereka bermain dengan *game komputer* tersebut. Alasannya cukup banyak. Harga-harga *game* tersebut di pasaran umumnya murah dan terjangkau. Kemudian, *game* tersebut secara umum dianggap mampu melatih penalaran bagi anak-anak. Alasan lain yang tidak kalah penting, jenis *game online* dianggap tidak berbahaya bagi anak-anak. Berbeda dengan permainan-permainan nyata yang berpotensi mengancam fisik. Hanya saja, sebagaimana hasil-hasil karya manusia lainnya, *game online* juga tidak lepas dari nilai-nilai negatif yang tersembunyi, terutama jika di sana terjadi penyalahgunaan.

Jika dirancang secara proporsional serta tetap menjaga nilai-nilai akhlak dan moral, tentu saja *game* tersebut sangat bermanfaat dalam rangka mengisi waktu luang anak-anak. Hanya saja, asumsi awal yang menyatakan bahwa permainan *game online* aman bagi kesehatan anak-anak juga ternyata tidak benar. Pandangan mata yang terpusat selama berjam-jam kepada layar komputer jelas mengganggu kesehatan akibatnya mata menjadi lelah dan kering, sakit kepala, mual-mual, hingga muntah bisa saja terjadi. Saat ini banyak pusat tempat permainan *game online* yang lingkungannya menjadi tidak sehat, sebagian besar pecandu *game online* adalah remaja dan anak-anak. Yang terjadi adalah sebagian dari pengguna *game online* adalah remaja, mereka suka merokok pada saat bermain *game* sedangkan disekitarnya banyak anak-anak yang nantinya akan mengganggu kesehatan mereka. Padahal, pertumbuhan dan kesehatan organ-organ tubuh anak-anak sangat bergantung kepada kuantitas dan kualitas gerakannya.

Perancangan kampanye “Iklan Layanan Masyarakat Pencegahan Gangguan Kesehatan Akibat Kecanduan Game Online Di Internet” dilakukan untuk memberikan informasi dan himbauan kepada khalayak bahwa bermain *game online* selain sebagai permainan yang menghibur *game online* juga dapat mengganggu kesehatan bila tidak ada usaha atau tindakan dari orang tua dan remaja untuk melihat kecanduan ini sebagai suatu tindakan negatif.

Dengan perancangan komunikasi kampanye yang matang dan menyeluruh (*integrated*) serta dengan konsep kreatif, kampanye “Iklan Layanan Masyarakat

Pencegahan Gangguan Kesehatan Akibat Kecanduan Game Online Di Internet” diharapkan dapat mengurangi kecanduan pengguna *game online* dan ada peran aktif dari orang tua untuk mengawasi kegiatan anaknya. Tema “Iklan Layanan Masyarakat Pencegahan Gangguan Kesehatan Akibat Kecanduan Game Online Di Internet” menjadi benang merah dalam semua media baik dalam bentuk *visual*, *audio*, maupun keduanya. Pemilihan *warna*, *ilustrasi*, *tipografi*, maupun penyusunan *copy* mengacu pada tema utama dan disajikan secara dramatis namun tetap komunikatif.

B. Saran

Mengingat kecanduan *game online* semakin menjamur dan minimnya pengetahuan akan dampak negatif yang ditimbulkan *game online* maka usaha kampanye ini dilakukan secara terencana, guna tercapainya maksud dari kampanye “Iklan Layanan Masyarakat Pencegahan Gangguan Kesehatan Akibat Kecanduan Game Online Di Internet” selain memberikan informasi dan himbauan, juga harapan berkurangnya kecanduan main *game* berarti berkurang juga kemungkinan dampak gangguan kesehatan yang dialami pecandu *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

A. BUKU

Jefkins, Frank, *Periklanan Edisi Ketiga*, Erlangga, Jakarta, 1994

Russel, J. Thomas, Glen Verril, and W. Ronald Lane, *Klepper's Advertising Procedure*, Simon & Schuster Inc., New Jersey, 1986

Shimp, Terence A, *Periklanan Promosi, Aspek Tambahan Komunikasi Pemasaran Terpadu*, Jilid 1, Jakarta, Erlangga, 2000

Sigit, Suhardi *Marketing Praktis*, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta, 1976

Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer, *Kamus Istilah Internet*, ANDI, Yogyakarta, 1997

B. PENERBITAN KHUSUS

Katoppo, Ernest, *Kreatif Periklanan: Modul Belajar Studi Periklanan Tingkat Dasar*, Lembaga Pengkajian Komunikasi Pemasaran, Jakarta, 1994

C. MAKALAH SEMINAR

Bermain Game Dan Pengaruhnya Terhadap Produktivitas Kerja, Di seminarkan pada Seminar Umum bertempat di STMIK MDP tanggal 18 Desember 2002

Suharto, Frans., *Perumusan Tujuan serta Strategi Periklanan dan Media*, Simposium dan Loka Karya Periklanan UGM-PPPI, Yogyakarta, 9-12 September 1987

Hadi, M Umar., *Metodologi Dalam Desain*, Ceramah Ilmiah Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, 1994

Hadi, M Umar., *Tinjauan Aspek Visual gambar Fotografi dan Gambar Tangan*, Seni, Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni, Edisi III/04 Oktober 1993, BP ISI Yogyakarta,

Heri, Aloysius, Adrian, *Makalah Seminar Manajemen, Internet Dan E-Commerce*, (Yogyakarta 2001)

Wibowo, Arif Budi, Makalah Pancasila II, *Dampak Internet Terhadap perkembangan Moral Bangsa Indonesia*, Yogyakarta 1995.

D. MEDIA MASSA

Straits Times, Rabu tanggal 29 Agustus 2001

Wirawan, Basuki., *Majalah Hotgame*, Dampak "game online" tanggal 26 Desember 2005

T. Ali Taufik, S.T., *Pikiran Rakyat*, *Awasi Anak-anak!*, Tanggal 14 Desember 2006

E. WEB SITE

<http://www.bhineka.com>. Tanggal 03 Juni 2002

<http://www.glorianet.org/berita/2002/02/01/20020201-173524.shtml> tanggal 1 Feb 2002

[http://www.hanya.wanita.com/Visine/Menyiasati Mata Lelah karena Komputer](http://www.hanya.wanita.com/Visine/Menyiasati.Mata.Lelah.karena.Komputer)

[http://www.kompas.co.id/ Sudah Sehatkah Posisi Anda/ 24-12-2004, 0955 WIB/KOMPAS Cyber Media /Kesehatan.htm](http://www.kompas.co.id/Sudah.Sehatkah.Posisi.Anda/24-12-2004,0955.WIB/KOMPAS.Cyber.Media/Kesehatan.htm)

<http://www.liputan6.com/view/0,107482,1,0,1130353607.html> tanggal 27 Oktober 2005

<http://www.vision.net.id/detail.php?id=2696> tanggal 01 Jul 2004