

BAB VI

KESIMPULAN

6.1 Kesimpulan

Studio video clip bernama Glitz bergerak dalam bidang jasa pembuatan video clip animasi. Keunikan produk yang baru diperkenalkan pertama kali ini Indonesia ini merupakan suatu potensi bagi Glitz untuk mengembangkan usaha secara *waralaba* atau *franchise*. Sebagai usaha yang memiliki visi yang besar , Glitz studio perlu memiliki strategi promosi yang tepat dan berjangka waktu panjang. Maka dari itu *Visual Identity* (logo) serta aplikasi visual lainnya (*packaging, stationary* dll) perlu memiliki keselarasan sistem dan mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitar (*environmental & interior design*).

Untuk dapat menarik minat client agar tertarik dan mengenali akan produk Glitz, diperlukan sebuah perancangan strategi promosi yang matang mengenai masalah, tujuan, *Target audience, budgeting*, serta berbagai pihak yang terkait.

Tujuan Perancangan Studio Glitz ini adalah pembentukan Sistem *Visual Identity* Glitz yang baru dengan aplikasi visual lainnya dengan menciptakan strategi promosi dan merencanakan strategi promosi yang mencakup strategi pengenalan produk , positioning serta pemasaran dan marketing.

Dari hasil pengumpulan data, studi literatur, hingga finalisasi karya desain, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan brosur dengan memasukan informasi yang cukup dan tepat dapat membuat target memahami dan mengenali jenis produknya..
2. Pembuatan poster yang penuh dengan warna dan informasi yang singkat, padat, dan jelas akan lebih mudah untuk menarik perhatian target dan membuat *target audience* memahami isi pesan dengan jelas.
3. Dengan pembagian tahap *awareness dan knowledge* dalam strategi promosi membuat orang lebih ingin mengenal produknya. (lebih efektif)
4. Untuk membuat promosi menjadi sangat efektif tidak hanya dengan membuat dan menaruh media sembarangan, tetapi direset dari lapangan dan media dibuat sekaligus ditempatkan sesuai target penjualan produk.

6.2 Saran

6.2.1 Saran untuk diri sendiri:

- Agar menjadi lebih baik dalam bekerja, berpikir, dan berproses.
- Berfikir lebih dewasa, jauh ke depan dalam memikirkan solusi dari setiap masalah.
- Berani mengambil keputusan sendiri dalam menentukan solusi yang tepat dari suatu masalah dengan dilandasi dengan alasan yang kuat.

6.2.2 Saran untuk Studi Glitz:

- Agar dapat menjadi tempat usaha yang besar dan dikenal oleh masyarakat luas.
- Lebih banyak berpromosi
- Mengadakan berbagai kerja sama dengan berbagai pihak agar terus bidang usahanya berkembang

6.2.3 Saran untuk pihak FSRD Maranatha:

Kepada dosen pembimbing dan dosen penguji agar dapat memberikan ilmu, saran, dan kritik yang dapat membangun, sehingga para mahasiswa dapat lulus dengan baik dan siap menghadapi dunia kerja.

Untuk dosen mata kuliah agar dapat mengajar semaksimal mungkin sesuai dengan ilmu dan pengalaman yang dimilikinya dan mengikuti perkembangan jaman sehingga para mahasiswa dapat ikut berkembang dengan semaksimal mungkin.

6.2.4 Saran untuk Masyarakat umum:

Agar dapat mendukung, memajukan, dan menghargai desain grafis buatan dalam negeri.

6.2.5 Saran untuk penelitian yang akan datang:

Agar kualitas penelitian baik dari segi studi kasus dan desain dapat lebih baik lagi.

Agar aturan mengenai pengantar karya tugas akhir lebih diperjelas dengan satu sistem yang tetap namun tidak terlalu formal sehingga para mahasiswa desain grafis dapat membuat pengantar karya yang menarik.