Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam perancangan konsep yang penulis lakukan, analisis pada *client brief* dan analisis *SWOT* mendukung penulis dalam merancang *creative brief* sehingga terbentuknya konsep. Analisis *client brief* memberi gambaran penulis tentang profil klien, sementara analisis *SWOT* memberi gambaran penulis tentang kelebihan serta kekurangan produk yang akan dipromosikan. Tahapan dua analisis tersebut memudahkan penulis dalam merancang strategi konsep yang akan dibuat supaya tepat sasaran.

Penulis selaku *creative director* menerapkan strategi penggunaan multimedia interaktif yang dipadukan dengan komedi, untuk mempromosikan Webinar. Meskipun pemilihan komedi sebagai konsep adalah permintaan klien, tidak serta merta penulis menerapkannya tanpa bekal teori sedikitpun. Penulis coba mengkaji pengertian komedi itu sendiri supaya lebih memahami dan dapat diterapkan dengan multimedia interaktif pada video Tugas Akhir ini. Penerapan Multimedia Interaktif sebagai sarana sosialisasi, diharapkan mampu menjadi solusi atas keresahan – keresahan yang mereka rasakan. Dalam perancangan dan penerapan konsep multimedia interaktif yang dipadukan dengan komedi, analisis client brief serta analisis SWOT sangat membantu penulis dalam merancang konsep.

Peranan Creative Director..., Ignasius Loyola Anggar Kusumanajati, FSD UMN, 2018

5.2 Saran

Berikut adalah saran penulis kepada pembaca yang hendak menganalisis *client brief* dan analisis *SWOT* untuk dapat merancang konsep.

1. Sebagai seorang *creative director* yang bertugas merancang konsep, hal utama yang wajib dilakukan adalah mengenal perusahaan dan produk dengan baik, selain itu untuk mengetahui keunggulan serta kekurangannya dapat dilakukan dengan cara menganalisis *client brief* dan *analisis SWOT*.

2. Meskipun terdapat beberapa *requirement* dari pihak perusahaan, sebaiknya siapkan diri dengan bekal teori sehingga memiliki dasar teoritis supaya dapat memberikan masukan yang baik bagi perusahaan.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA