



### **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.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Setelah menjalani serangkaian proses perancangan video komersial ini, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa masyarakat Indonesia khususnya di dalam dunia *game* masih sangat sedikit yang mengetahui kehadiran Inigame sebagai portal media *game* Indonesia. Berdasarkan riset yang penulis lakukan, *gamers* Indonesia belum pernah mendengar dan melihat aktifitas yang dilakukan oleh Inigame itu sendiri, mengingat Inigame belum pernah melakukan aktivitas promosi dalam bentuk media apapun.

Dengan adanya perancangan video komersial Inigame ini, masyarakat akan mengenal Inigame dan mengetahui produk apa yang diberikan oleh Inigame kepada masyarakat *game* Indonesia. Di dalam video komersial ini, penulis melakukan *re-positioning* Inigame sebagai *mobile game reviewer* tidak terlepas dari Inigame sebagai portal media *game* karena konten *review* merupakan bagian dari portal media. Berdasarkan fenomena yang ada, penulis ingin menyadarkan kepada *gamers* akan dampak yang terjadi ketika tidak membaca *review* dan diakhiri dengan kehadiran Inigame sebagai solusi atas permasalahan tersebut.

Di dalam proses perancangan video, penulis melakukan serangkaian proses yang dimulai dari meneliti masalah yang ada dengan melakukan riset berupa *survey* kuisioner, observasi dan wawancara. Dari hasil riset ini penulis melakukan analisa untuk menemukan ide-ide kreatif yang dikembangkan menjadi konsep dan solusi atas permasalahan yang ada. Penulis membuat media promosi Inigame

dalam bentuk video karena video merupakan salah satu media yang paling disukai di kalangan *gamers* dan pengguna media sosial. Video ini akan disebar melalui iklan Youtube dan media sosial Facebook, Twitter dan Instagram.

## 5.2. Saran

Di dalam proses perancangan video komersial, desainer harus melakukan serangkaian proses perancangan yang diawali dengan melihat sebuah masalah. Untuk memperkuat keberadaan masalah ini, desainer harus melakukan riset untuk mengumpulkan data-data yang kemudian dianalisa untuk mencari ide kreatif dan pengembangan konsep. Setelah desainer mendapatkan konsep maka desainer dapat bekerja sama dengan *videografer* dan *editor* untuk mengimplementasikan konsep ke dalam proses produksi di lapangan. Segala proses yang dirancang desainer harus dikomunikasikan dengan baik dan terstruktur agar pada saat proses produksi tidak terjadi kesalahpahaman.

Setelah penulis melakukan proses perancangan video dari awal hingga akhir, penulis menyarankan kepada pembaca untuk lebih banyak membaca teori yang mendukung. Selain itu pembaca harus terus mencoba bereksperimen dengan teori yang ada dalam implementasi seperti yang terjadi pada proses editing. Eksperimen yang banyak akan menghasilkan banyak alternatif dimana hasil akhirnya pun akan terlihat lebih maksimal.