



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

Berdasarkan proses pengolahan data dan analisis pada penelitian ini, penulis merumuskan beberapa kesimpulan yang ditujukan untuk memecahkan rumusan masalah

‘Bagaimana merancang kampanye komunikasi visual yang dapat menarik perhatian sasaran untuk menimbulkan ketertarikan mengikuti program konservasi, edukasi, dan petualangan Situgunung Park?’

Hal paling pertama adalah dari klien. Pada dasarnya Situgunung Park sudah memiliki infrastruktur yang matang untuk mengelola kegiatan calon peserta. Menurut penulis, kelemahan promosi terletak di tidak adanya media promosi cetak serta website yang sudah habis masa hostingnya hingga penulisan ini dibuat. Menurut pihak pengelola, selama ini mereka cenderung lebih mengandalkan pelanggan tetap maupun *mouth to mouth* dari pengunjung baru.

Kesimpulan kedua, berangkat dari poin pertama : Target program ini adalah anak-anak usia 12-15 tahun yang merupakan siswa-siswi SMP bertaraf internasional di Jakarta dan pihak orangtua mereka dan poin kedua : Didasarkan buku *Life-Span Development*, dipaparkan bahwa anak usia tersebut sudah mulai memiliki kedewasaan mental, meskipun sifat kekanakannya masih terasa dominan. Dari dua poin tersebut penulis mengambil benang merah bahwa pembuatan media promosi harus banyak menggunakan foto atau ilustrasi agar

target primer dan sekunder bisa memiliki gambaran seperti apa sebenarnya kegiatan ini.

Kesimpulan ketiga, pengelola Situgunung Park sempat menggarisbawahi bahwa mereka tidak menyiapkan *budget* besar dalam hal promosi, sehingga pembuatan media yang dipilih dari kategori *through the line*, yakni situs web karena biaya hosting yang rendah serta *below the line*, yakni poster dan brosur dimana biaya produksi kedua media ini cukup rendah. Untuk desain brosur pun diakali agar menggunakan bahan berukuran kecil, fungsional, dan berdesain umum berupa *teaser* kegiatan agar tidak perlu sering dilakukan desain dan cetak ulang.

Dari tiga kesimpulan tersebut diharapkan oleh penulis supaya dapat menjadi solusi pemecahan masalah yang ada.

5.2 Saran

Setelah proses pengerjaan penelitian ini, beberapa saran yang dapat diberikan penulis adalah:

1. Melakukan beberapa proses pertimbangan jika memilih objek penelitian Tugas Akhir, terutama lokasi dan sulit tidaknya menemui pihak yang berkepentingan.
2. Selalu menganalisis masalah dari sudut pandang klien juga karena pasti ada alasannya masalah itu tetap ada sampai anda tiba.
3. Jangan pernah menjanjikan hal-hal yang anda tidak yakin dapat anda berikan pada klien.

4. Dalam proses pengerjaan proyek pada klien apapun selalu ada kemungkinan klien meminta lebih, disini peneliti harus profesional dan tegas tentang batasan penelitian.
5. Jangan segan-segan mengajukan feedback yang harus diberikan klien agar penelitian bisa berjalan dengan lancar.

The logo of Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is a large, light blue circular emblem. Inside the circle, there is a stylized white building with several square windows. Below the circle, the letters 'UMMN' are written in a large, bold, light blue sans-serif font.

UMMN