



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

KAPETA adalah rumah rehabilitasi yang menangani kasus narkoba dan *HIV*, program yang dijalankan oleh KAPETA mengikuti *standard* internasional, bertujuan untuk mengurangi penyebaran dan perkembangan narkoba di Indonesia.

Setelah itu dalam melakukan perancangan promosi ini, dilakukan riset dimana data yang dikumpulkan melalui wawancara, kuesioner dan studi pustaka, dalam proses pembuatan perancangan promosi ini. Setelah itu dilakukan tahap pembuatan konsep dengan *brainstorming* dan menentukan *core idea* dan *key visual* untuk KAPETA, kemudian mencari *refrensi* untuk membuat *moodboard* agar sesuai dengan konsep yang sudah dibuat.

Kemudian, dibuatlah proses produksi digital dimana konsep dan *moodboard* sebelumnya didapatkan hasil yang sudah ditetapkan, lalu melakukan analisa terhadap hasil dari digital tersebut, dan kemudian di terapkan kedalam konsep AISAS yang dimana sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, untuk membantu proses penyebaran melalui sosial media agar menarik *audiens*.

5.2. Saran

Banyak kendala dalam pembuatan perancangan media promosi KAPETA yang dirasakan. Kendala pertama pada saat pengumpulan penelitian karena banyaknya pasien yang tidak dapat di wawancara secara langsung. Kendala kedua waktu yang harus di sesuaikan terkadang bentrok dan jarak antara tempat rehabilitasi cukup jauh dan kondisi cuaca yang saat itu sedang musim hujan. Selain itu juga

dialaminya sedikit kesulitan memahami *value* KAPETA, sebelum akhirnya dapat membuat perancangan media promosi yang tidak ketinggalan zaman tetapi tetap dengan *value* KAPETA.

Saran untuk KAPETA adalah agar selalu aktif dalam seminar antar sekolah dan event-event yang di selenggarakan terkait pembahasan rehabilitasi mulai dari pencegahan sampai tahap rehabilitasi dan penanganan, agar mulai dikenal lebih jauh lagi tidak mengandalkan dari mulut ke mulut saja.

Saran bagi Universitas Multimedia Nusantara (UMN) ialah untuk memberikan memperkuat pembelajaran dalam melakukan penelitian suatu desain atau *brand* dengan metode kualitatif ataupun kuantitatif. Dan saran bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian selanjutnya, desain yang bagus belum tentu mempresentasikan dan menjadi jawaban dari suatu masalah yang dibutuhkan. Desain atau visual harus sesuai dengan target *audience* yang kita tuju.

