



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 data yang diperoleh penulis melalui metode pengumpulan data yang telah diterapkan, Keibar saat ini mengalami penurunan jumlah konsumen secara signifikan dikarenakan pertumbuhan bisnis kuliner yang sangat cepat. Hal ini terlihat bahwa Keibar terlihat lebih sepi dibanding sebelumnya (sebelum ada Warunk Upnormal) Warunk Upnormal menjadi kompetitor utama karena dari segi promosi dan manajemen pelayanannya mereka sangat superior sehingga bisa memunculkan kepercayaan konsumen.

Penulis berharap perancangan media promosi ini bisa meningkatkan *awareness* junior milenial yang saat ini adalah sebagai sumber pendapatan ekonomi kreatif. Penulis merancang media promosi ini secara inovatif dan interaktif untuk melambungkan Keibar sebagai tempat hang out yang asyik. Dengan gaya visual yang *modern* penulis ingin menyampaikan bahwa Keibar selalu berinovasi dalam meracik menu. Penulis menggunakan media *online* sebagai sarannya karena berdasarkan survei yang dilakukan kemendikbud bahwa dalam 1 menit setelah bangun tidur junior milenial mengakses internet. Maka dari itu, hal tersebut yang melandasi penulis untuk merancang media promosi ini secara *online* agar lebih tepat sasaran.

5.2 Saran

Penulis menyarankan bagi pembaca, khususnya mahasiswa yang ingin merancang media promosi agar selalu meriset masalah yang ada di lapangan. Karena beberapa masalah khususnya bisnis bisa diselesaikan dengan strategi ekonominya, bukan hanya melalui solusi desain. Penulis juga menyarankan bahwa:

1. Pembaca wajib untuk berkonsultasi dengan para ahli di bidangnya untuk mendapatkan masukan dan saran yang tepat terkait perancangan yang ingin dilakukan. Serta agar bisa menguasai topik permasalahan yang ada.
2. Perancangan desain yang target audiensnya milenial bisa menggunakan aturan baru dan gaya desain yang baru, tidak harus menggunakan aturan atau sumber buku yang sudah lama. Karena dunia desain sendiri telah berkembang sangat pesat, bahkan kini desain 3D sudah masuk kedalam desain grafis. Penulis menyarankan pembaca untuk terus mengeksplorasi tren desain yang baru dan juga menggali terus beberapa referensi dari luar.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA