



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Perancangan desain pada kampanye ini dibuat berdasarkan untuk mengubah sudut pandang remaja yang menyebutkan bahwa beladiri *capoeira* itu sulit, kebanyakan salto dan lain - lain. Akibat dari sudut pandang yang menyatakan bahwa *capoeira* itu sulit adalah semakin berkurangnya minat remaja untuk ikut serta dalam latihan *capoeira*. Padahal *capoeira* bukan hanya sekedar itu, masih ada musik dan masih ada permainannya. Tanpa harus menguasai akrobatik sekalipun, kita tetap dapat melakukan *capoeira*.

Penulis lalu melakukan perancangan desain kampanye sesuai dengan landasan teori milik Landa yang memiliki 5 tahapan dalam merancang kampanye, yaitu orientasi, analisis, konsep, desain, dan implementasi. Dalam teori Landa, terdapat perancangan secara kreatif mulai dari sketsa hingga hasil jadi desain, dan tahapan ini cocok bagi tugas akhir penulis yang memiliki jurusan desain. Tapi, sebelum memasuki perancangan desain, penulis terlebih dahulu harus mngumpulkan data – data yang yang dapat yang mendukung kampanye ini, setelah itu barulah dapat melanjutkan ke tahapan desain dan imlementasi.

Penentuan media untuk kampanye ini penulis menggunakan teori AISAS yang dikarang oleh Sugiyama dan Andree Tim. Teori ini dapat membantu penulis untuk menentukan media apa yang akan digunakan sesuai dengan kebiasaan target, sehingga media yang digunakan akan tepat sasaran dan akan lebih efektif.

Bagian penting lainnya dalam merancang kampanye ini adalah proses bimbingan antara penulis dengan dosen pembimbing. Bimbingan yang dilakukan sangat bermanfaat untuk kelangsungan perancangan kampanye ini karena kita akan mendapat arahan dan masukan yang penting sehingga penulis tetap dapat berada di jalan yang benar.

5.2 Saran

Capoeira merupakan salah satu olahraga beladiri yang terlihat unik, hal ini juga banyak dinyatakan oleh narasumber bahwa *capoeira* itu unik. Mereka tertarik untuk ikut berlatih *capoeira*, tapi sudut pandang mereka membuat minat mereka untuk berlatih menjadi halangan. Penulis berharap agar pandangan ini dapat segera diubah demi eksistensi dari beladiri ini.

Bagi mereka yang mungkin juga ingin membahas topik seputar olahraga dan beladiri, penulis menyarankan untuk kumpulkan data dan analisis olahraga beladiri yang akan diangkat guna mencari keunikan dari olahraga beladiri tersebut. Terlebih lagi, jangan lupa dan malas untuk melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing dan juga dosen spesialis. Mereka akan sangat membantu kalian yang sedang mengambil Tugas Akhir, masukan dan arahan dari mereka sangat berguna demi kelangsungan Tugas Akhir.

Sekian saran yang dapat penulis berikan. Mohon maaf jika laporan dan saran yang penulis berikan jauh dari kata 'sempurna'. Diharapkan agar laporan ini juga dapat membantu para mahasiswa yang ingin mengambil Tugas Akhir dalam

memberikan informasi sehingga dapat memberikan gambaran akan bagaimana pengerjaan laporan Tugas Akhir yang ada di Universitas Multimedia Nusantara.