



### **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**

*Brand activation* merupakan perkembangan dari strategi pemasaran yang melibatkan interaksi secara langsung atau fisik dengan konsumen untuk mendongkrak berbagai aspek dalam usaha seperti peningkatan pertumbuhan *audience* hingga loyalitas konsumen terhadap *brand* melalui berbagai konsep aktifitas pemasaran yang unik dan sesuai segmentasi pasar yang tepat. Perkembangan industri layanan jasa ini sangat cepat, hingga saat ini jumlah kompetitor yang ada terbilang cukup banyak dan sangat kompetitif.

Banyak nya pilihan penyedia jasa *brand activation* ini membuat klien sulit menentukan pilihan, sehingga kepercayaan merupakan nilai utama yang dibutuhkan untuk memasarkan produk layanan jasa MMP. Kepercayaan ini dibangun dengan pengalaman layanan jasa yang pernah dilakukan dalam bentuk foto-foto dokumentasi, namun tanpa komposisi dan desain yang kurang menarik tentu akan mengurangi perhatian dan ketertarikan klien terhadap layanan jasa yang ditawarkan, sehingga dibutuhkan desain profil perusahaan yang dapat membedakan kualitas penyedia jasa satu dengan lainnya. Profil perusahaan harus dibuat sesuai dengan *audience* yang dituju, untuk memperkuat posisi brand perusahaan.

## 5.2. Saran

Para pembaca yang hendak membuat *company profile* disarankan agar meneliti audience terlebih dahulu, karena informasi tersebut memegang peranan besar terhadap kualitas brand yang ingin ditawarkan, dan membantuk para konsumen untuk memilih pilihan yang tepat. Kemudian gunakan hasil penelitian pada perancangan desain dengan menggunakan proses *mind-mapping* dan *brainstorming* untuk mempermudah pemikiran kreatif dalam menentukan konsep desain. Gambar tangan atau *hand-drawing* akan sangat membantu dalam menuangkan ide visual sebelum proses digitalisasi. Gunakan material yang tepat untuk menunjang ide konsep apabila rancangan ditujukan untuk dicetak. Setiap konsep yang dibuat selain memiliki ciri khas desainer secara Penulis, juga harus objektif dan dapat menyampaikan pesan kepada *audience*.

UMMN