



### **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**

Kesimpulan yang penulis dapat dari penelitian kuantitatif maupun kualitatif dan perancangan yang dilakukan adalah menyampaikan informasi kepada calon konsumen maupun konsumen bahwa Nutty Jakarta merupakan produk minuman yang berasal dari kacang raw dengan menampilkan varian rasa yang ditawarkan Nutty Jakarta. Selain itu penulis juga memberikan manfaat produk secara garis besar yang didapat bila mengkonsumsi Nutty Jakarta. Konsep kreatif yang dirancang oleh penulis adalah menampilkan kebaikan dari produk kacang raw yang di tawarkan oleh Nutty Jakarta. Dalam merancang media promosi Nutty Jakarta penulis menggunakan teknik persuasi yang digunakan adalah teknik *pay off idea*, dimana penulis menampilkan gambar produk yang ditawarkan, huruf, warna dan *layout* dalam media yang dirancang. Pesan tersebut kemudian disampaikan melalui berbagai media promosi berupa brosur sebagai media promosi utama, iklan media cetak daerah kelapa gading, *standing banner*, poster, serta foto mengenai produk yang diunggah di akun facebook milik Nutty Jakarta.

Penulis juga menemukan bahwa warga yang tinggal di kawasan Kelapa Gading, Jakarta Utara lebih menyukai media yang mudah dibaca dan disimpan, seperti brosur. Selain itu warga di kawasan kelapa gading juga suka mencari informasi mengenai makanan atau minuman baru melalui media sosial.

## 5.2. Saran

Saran yang dapat penulis berikan kepada peneliti atau perancang grafis yang melakukan penelitian dan perancangan yang serupa adalah agar memperbanyak mempelajari ilmu-ilmu tentang desain, seperti ilmu komunikasi dan bisnis. Hal ini dapat membuat promosi menjadi lebih efektif baik secara desain, isi dalam media promosi maupun media yang digunakan.

Penulis juga menyarankan kepada mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang membaca atau akan melakukan Tugas Akhir adalah menjadikan Tugas Akhir sebagai pembelajaran yang berharga terutama dari segi waktu. Dalam mengerjakan Tugas Akhir kita harus dapat membagi dan menghagai waktu agar Tugas Akhir dapat selesai tepat pada waktunya, Selain itu kita dapat menerapkan semua ilmu yang telah dipelajari di Universitas Multimedia Nusantara.

UMMN