

## BAB V

### SIMPULAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Perancangan video dan materi *Point of Sales* yang akan dicetak tentunya membutuhkan persiapan yang matang, dan jika memungkinkan dikerjakan sedini mungkin agar hasil akhir dapat matang tepat waktu. Proses pengerjaan juga tentunya sangat sulit jika semua dilakukan sendiri, karena perihal kreativitas lebih baik jika mendapat masukan dari pihak luar yang memiliki pengalaman profesional dalam bidang kreatif. Perancangan juga memerlukan referensi yang banyak agar dapat membuka pikiran dan memperluas sudut pandang.

Pertama, mengenai proses desain poster. Proses desain poster awalnya menggunakan ide bahwa poster harus memiliki visual yang mencolok dengan ilustrasi atau gambar yang mendominasi proporsi poster tersebut. Setelah berkomunikasi dengan editor dan konsultasi kembali dengan dosen pembimbing, akhirnya tercipta poster dengan proporsi yang lebih seimbang dan tertata.

Proses desain brosur dimulai dengan beberapa catatan, yaitu gaya desain harus sama atau mendekati gaya desain poster, informasi yang ingin dicantumkan di brosur tidak sampai terlalu penuh agar tetap bisa memasukkan gambar dan elemen desain lainnya, serta penataan desain agar saat dicetak, alur membacanya sesuai. Walaupun terdapat kesalahan dalam penataan desain, konten bacaan di dalam brosur dan elemen desain tetap dapat dieksekusi dengan baik.

*Flyer* adalah kolateral yang ketiga dalam karya yang dibuat oleh penulis. Pembuatan flyer diawali dengan menentukan gambar dan elemen desain apa saja yang akan dimasukkan. Dikarenakan flyer secara ukuran lebih kecil dan hanya satu sisi saja, tentunya tidak dapat memuat konten bacaan sebanyak

brosur dan poster. Oleh karena itu, flyer dibuat dengan fokus untuk dapat menyampaikan apa yang dapat ditawarkan Arca Gym dengan singkat saat flyer tersebut dibaca.

Pembuatan video diawal dengan pembuatan *storyboard* kemudian merencanakan cara merekam tiap adegan agar sesuai dengan gambar yang terdapat di *storyboard*. Ketika menggambarkan *storyboard*, tentunya perlu mempertimbangkan hal seperti suasana dalam adegan, gerakan karakter atau pemeran, dan *angle* pengambilan gambar. Proses syuting berjalan cukup cepat, dengan total 2(dua) hari syuting, akan tetapi mengalami beberapa kendala. Kendala seperti tidak memiliki *setup* pencahayaan dan mikrofon bentuk *clip on*. Penulis hanya dapat mengandalkan cahaya matahari dan pencahayaan dari lampu di Arca Gym. Hasil video terlihat cukup bagus dengan bantuan *editor*. Proses penyuntingan video berjalan dengan lancar, karena komunikasi secara langsung antara penulis dengan *editor* sehingga dapat menghasilkan progres signifikan dalam waktu singkat.

Video terdapat 4 buah dengan 1(satu) versi panjang berdurasi 4(empat) menit, sedangkan 3(tiga) versi yang pendek berdurasi 1(satu) menit adalah potongan dari video panjang, agar dapat diunggah ke media sosial yang tidak mendukung video berdurasi panjang.

Melakukan seluruh perancangan sendiri tentunya sulit, terlepas dari tingkat kompetensi dan keterampilan kita. Dalam proses perancangan ini juga dapat disimpulkan bahwa pihak yang merancang perlu menjalin komunikasi dua arah secara proaktif untuk menghasilkan rancangan yang lebih tertata dan sistematis.

## **5.2 Saran**

Setelah melalui seluruh rangkaian proses perancangan dan pembuatan *product profile* selama 5 bulan, penulis dapat menyimpulkan saran menjadi 2(dua) bagian, yaitu:

### **5.2.1 Saran Akademis**

- Menemukan pihak luar yang memiliki pengetahuan dalam bidang kreatif, agar dapat memperluas sudut pandang dan menerima masukan yang lebih konstruktif selama proses perancangan.
- Perancangan konsep sebaiknya didasarkan atas banyak buku dan referensi agar banyak insight yang dapat digunakan sebagai arahan pembuatan karya.

### **5.2.2 Saran Praktis**

- Berinisiatif untuk memulai perancangan lebih awal sehingga terdapat lebih banyak waktu untuk merancang dan tidak terasa buru - buru.
- Mempersiapkan baik perangkat lunak dan keras yang memadai agar proses perancangan hingga final sebelum percetakan dapat berlangsung lebih mulus. Jika tidak memungkinkan, gunakan jasa editor yang terpercaya.

