

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Plastik tentunya tidak dapat terpisahkan dari kehidupan, terutama pada *styrofoam* yang telah dinobatkan sebagai sampah abadi yang membutuhkan ratusan juta tahun untuk berbaur dengan tanah. Meski para pelaku usaha tidak dapat lepas dari penggunaan plastik untuk digunakan sebagai wadah makanan, di sisi lain mereka juga sadar terhadap kebersihan lingkungan dan banyak yang beralih menggunakan kemasan makanan ramah lingkungan. Hal tersebut tidak dapat terlepas dari segi harga yang lebih terjangkau dari harga sebuah kemasan ramah lingkungan. Namun, tentunya seorang produsen kemasan makanan tidak mampu berbuat banyak, melainkan hanya dapat mempersuasi calon konsumennya lewat sebuah media promosi.

Media promosi digital merupakan bagian dari strategi promosi yang tidak dapat lepas, terutama di era industri 4.0 yang serba dinamis. Tentunya media promosi digital membawa banyak keuntungan bagi calon konsumen maupun pelaku usaha yang memiliki sebuah barang dan jasa yang akan dijual kepada calon konsumennya. Namun beberapa diantaranya masih belum dapat mengelola media promosinya dengan baik untuk mempersuasi calon konsumennya agar mau menggunakan barang atau jasa yang ditawarkan. Maka dari itu, sebuah media promosi diharuskan untuk dibuat semenarik mungkin agar dapat mendatangkan calon konsumennya, yang tentunya membutuhkan banyak aspek serta pertimbangan dalam merancang media promosi tersebut.

Dalam melakukan sebuah promosi, sebuah produk harus terlihat jelas agar dapat meyakinkan calon konsumen untuk membeli produk tersebut. Disinilah kemampuan dasar fotografi serta kemampuan dasar perancangan *website* tersebut harus dimiliki oleh seorang fotografer maupun desainer, sehingga dapat menunjang kebutuhan aset visual yang dibutuhkan untuk menarik perhatian calon konsumen.

Pembuatan aset foto juga memerlukan banyak peralatan serta properti fotografi, sehingga dibutuhkan pendanaan yang cukup untuk membuat aset visual yang terlihat menarik agar dapat mendatangkan calon konsumen. Tentunya untuk membuat sebuah aset foto produk yang terlihat menarik untuk promosi, dibutuhkan latihan yang banyak serta eksplorasi dalam menyusun sebuah produk, untuk menghasilkan sebuah aset yang memiliki nilai jual yang baik kepada *audience* yang melihat iklan tersebut.

Website juga dapat dijadikan sebagai media promosi yang efektif untuk melakukan sebuah promosi secara tidak langsung. Kehadiran *website* oleh *brand* bertujuan untuk meyakinkan calon konsumen terhadap produk yang dijual. Bagi calon konsumen baru yang belum mengetahui *brand* tersebut, *website* dapat dijadikan sebagai alat untuk meningkatkan kepercayaan konsumen terhadap *brand*. Di sisi lain, tujuan utama *website* tentunya untuk memberikan informasi kepada calon konsumen, agar dapat mengetahui produk yang ingin dibeli.

Selain itu, Kunci utama yang menjadi ujung tombak dalam sebuah media promosi yaitu sebuah *copywriting*. Dari penggunaan *copywriting* tersebut, sebuah media promosi akan menyimpan kekuatan yang sangat besar untuk mendatangkan calon konsumen tanpa harus datang ke calon konsumen dari satu pintu ke pintu lainnya. Hanya bermodalkan perangkat elektronik serta jasa periklanan di media sosial tersebut, sebuah *brand* dapat menjangkau banyak calon konsumennya hanya dengan ketukan satu jari untuk melakukan tindakan promosi digital yang serba dinamis. Dalam pembuatan *copywriting* tersebut, tentunya seorang desainer diharuskan memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik agar dapat tercipta sebuah kalimat yang dapat memikat hati calon konsumen untuk menggunakan barang atau jasa yang ditawarkan oleh *brand* tersebut.

5.2 Saran

Bagi pembaca yang memiliki rencana untuk mengambil Tugas akhir ataupun dengan topik yang serupa dengan penulis, pembaca dapat mempersiapkan topik

dengan matang di jauh hari sebelum hari pengajuan proposal tiba. Hal tersebut bertujuan untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan selama pengajuan proposal. Pembuatan Tugas Akhir tersebut membutuhkan banyak waktu, pikiran, serta tenaga yang sangat menguras mental, maka dari itu pembaca dapat mencari topik yang sesuai dengan minat yang disukai dan disertai celah permasalahan yang sedang terjadi. Pelaksanaan Tugas Akhir ini merupakan sebuah bentuk pengaplikasian seluruh materi yang telah dipelajari selama duduk di bangku kuliah dan juga sebagai ajang uji kompetensi untuk mengukur seberapa siap untuk terjun ke dunia industri yang bergerak dengan dinamis seiring berjalannya waktu.

Tentunya sebagai seorang calon desainer yang bekerja di industri seni diharuskan memiliki banyak ide konsep, sehingga diharuskan untuk mencari data yang valid serta memiliki sketsa yang matang, agar dapat mengeksekusi ide tersebut dengan mudah, lalu menjadi sebuah karya yang dapat dinikmati. Penulis menyarankan kepada pembaca yang sedang membaca laporan ini agar selalu mematuhi regulasi yang diberikan dan mengikuti *Timeline* yang telah diberikan oleh dosen pembimbing maupun koordinator Tugas Akhir. Meski proyek yang dikerjakan akan mendapatkan banyak revisi, sangat tidak dianjurkan untuk mengerjakan proyek mendekati tenggat waktu yang telah diberikan yang akan berdampak *extend semester* dan harus mengulangi seluruh proses dari awal. Penulis mengimbau kepada pembaca untuk menikmati seluruh proses pengerjaan Tugas Akhir dari awal hingga akhir dengan sungguh-sungguh, agar hasil karya tersebut dapat menjadi sebuah aset portofolio yang kuat dan dapat dinikmati dalam jangka waktu yang panjang.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A