

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Nobie Toys merupakan mainan edukasi yang berbahan dasar kayu. Sudah ada sejak tahun 2009. Brand ini awalnya bernama Atham Toys dan mengalami perubahan nama menjadi Nobie Toys hingga sekarang. Nobie Toys berada dibawah naungan CV. Mainankayu.com, yang merupakan perusahaan produk olahan kayu. Pada perancangan, penulis menargetkan usia 28-35 tahun dan melakukan penelitian diketahui bahwa promosi pada Instagram mereka harus mulai diperbaiki dan dilakukan dengan serius untuk mendorong customer agar mau melakukan pembelian.

Dalam perancangan media promosi ini, penulis menggunakan teori dari Robin Landa yang berdasarkan bukunya Graphic Design Solution pada tahun 2019 yang terdiri dari 5 tahap yaitu orientasi yang merupakan tahap mengumpulkan dan merangkum semua data yang diperoleh. Selanjutnya tahap analisis yaitu merangkum dan menyimpulkan data yang didapat. Tahap Conception yang dilakukan dengan mengembangkan ide dan membuat sebuah konsep desain untuk perancangan. Kemudian tahap Desain mulai merancang elemen-elemen visual menjadi sebuah media promosi. Serta tahap Implementasi yang merealisasikan desain yang sudah dibuat menjadi media nyata yang diinginkan.

Setelah desain selesai diimplementasikan dan menjadi media promosi, dilakukan pengujian media utama yaitu Instagram dengan melakukan Beta test kepada target desain. Pengujian ini dilakukan untuk mendapatkan pendapat dan saran target mengenai media utama seperti pesan yang disampaikan dan tampilan media. Dari pengujian tersebut penulis mendapat data bahwa media utama Instagram sudah sesuai dengan target.

## 5.2 Saran

Dalam pengerjaan laporan Tugas Akhir, penulis mendapat banyak pembelajaran terkait informasi mengenai Nobie Toys, pengimplementasian desain, hingga mengatur waktu. Dari pengalaman penulis ada beberapa saran untuk para pembaca yang ingin melakukan penelitian, sebagai berikut:

1. Pada waktu memilih topik penelitian, pilihlah topik yang disukai dan dikuasai agar pengerjaan laporan tidak terasa begitu sulit.
2. Pada waktu melakukan pengumpulan data seperti kuesioner dan wawancara, pastikan pertanyaan sudah matang dan sudah tersusun dengan jelas agar semua informasi yang dibutuhkan tidak terlewat.
3. Gunakan waktu dengan sebaik-baiknya dalam mencari data dan mengeksplor desain yang akan digunakan untuk perancangan
4. Coba lebih aktif dan selalu menanyakan kebingungan atau kesulitan yang dialami dalam proses pengerjaan.

