

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Proses perancangan media promosi untuk Kayu Surfboard bertujuan sebagai solusi untuk meningkatkan *brand awareness* dan penjualan merupakan tantangan yang membutuhkan pendekatan strategis serta identifikasi masalah yang tepat. Berdasarkan analisis selama proses perancangan, diketahui bahwa meskipun Kayu Surfboard telah beroperasi cukup lama, mereka belum memiliki media promosi yang konsisten dan tidak memiliki anggaran khusus untuk kegiatan promosi. Hal ini juga dikarenakan oleh dampak pandemi yang membuat operasional mereka terhenti selama tiga tahun. Akibatnya, target audiens menjadi kurang mengenal *brand* Kayu Surfboard, yang berkontribusi pada menurunnya *awareness* terhadap *brand* tersebut.

Oleh karena itu Kayu Surfboard memerlukan media promosi yang efektif, dengan maksud media yang sesuai dengan keinginan, kebiasaan dan juga media yang dapat menjangkau target dengan tepat dan efektif. Dengan begitu media promosi ini bisa meningkatkan *awareness* dari Kayu Surfboard. Mengingat banyak wisatawan datang ke Bali khusus untuk menikmati ombak melalui olahraga *surfing*, media promosi yang dirancang harus relevan dengan kebutuhan dan kebiasaan mereka. Dalam proses perancangan ini, penulis melakukan riset mendalam serta mempertimbangkan berbagai aspek penting yang harus diperhatikan agar media promosi dapat mencapai target dengan maksimal. Penulis juga menentukan media pendukung yang tepat untuk menyampaikan pesan promosi Kayu Surfboard. Seluruh proses ini dilakukan melalui tahapan pengumpulan data, *brainstorming*, hingga *prototyping*.

5.2 Saran

Berikut ini merupakan saran dari penulis bagi pembaca, terutama bagi para mahasiswa yang tertarik, atau akan mengambil, atau yang sedang menjalani tugas akhir dengan topik yang serupa:

1. Mahasiswa perlu menetapkan masalah sosial dan masalah desain yang pasti untuk menetapkan solusi yang tepat sebagai *output* dari tugas akhir ini.
2. Mahasiswa juga perlu melakukan riset terhadap market dan juga menganalisis apa yang sebenarnya dibutuhkan dalam permasalahan yang ada.
3. Memiliki konsep desain yang pasti dan konsisten, sehingga dapat tetap merepresentasikan *brand*. Maka itu penting untuk mengisi *brand brief*, melakukan *brainstorming*, menetapkan *big idea* dan konsep, sehingga menjadi acuan bagi penulis selama perancangan.
4. Mahasiswa juga perlu memperhatikan kebutuhan dan juga menyesuaikan desain sesuai dengan target market sehingga desain tidak hanya menarik, tetapi juga tetap menjadi solusi yang tepat dan efektif untuk permasalahan yang ada.
5. Mahasiswa juga perlu terbuka untuk evaluasi dan masukan selama proses perancangan agar desain yang dihasilkan dapat menjadi solusi dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh *brand* dan target audiens.
6. Perancangan media yang dapat merepresentasikan *brand* secara konsisten sehingga setiap media yang dihasilkan dapat tetap memberikan kesan *brand* yang kuat.
7. Penulis bisa secara konsisten menonjolkan *Unique Selling Point* dari Kayu Surfboard untuk setiap media yang dirancang agar setiap media yang mencapai target dapat memberikan kesan *brand* yang kuat.

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