

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Kesimpulan dari perancangan ini adalah, jamu sebagai minuman berkhasiat masih dikenal oleh kalangan generasi z. Tetapi walaupun masih mengenal jamu, generasi z tidak memilih jamu karena rasanya, dan adanya keberadaan minuman lain. Sehingga, dibutuhkan dorongan kepada generasi z untuk melihat jamu sebagai minuman yang sehat, kekinian dan relevan dengan gaya hidup generasi z. Karena itulah, dirancang kampanye dengan *storytelling* yang kuat, menarik, serta memanfaatkan media digital yang sering digunakan oleh generasi z.

Perancangan kampanye memperhatikan hal-hal seperti dasar-dasar kampanye, layout, warna, *Copywriting*, dan juga informasi mengenai jamu dan target audiens itu sendiri. Wawancara, FGD, dan kuesioner menjadi teknik pengumpulan data yang bisa membuka jalan agar kampanye lebih sesuai dengan target audiens, fakta mengenai jamu, dan masalah audiens dari berbagai sisi. Perancangan menggunakan metode The Dentsu Way, yang memperbolehkan perancangan mendalami masalah, audiens, dan merancang strategi kampanye dengan lengkap menurut AISAS serta teratur, agar mendorong kesuksesan kampanye. Sehingga, kampanye bisa meningkatkan kesadaran generasi z terhadap jamu tradisional, yang tadinya masih memiliki persepsi yang kurang bagi mereka.

#### **5.2 Saran**

Saran yang dapat diberikan melalui perancangan ini adalah sebagai berikut.

1. Dosen/ Peneliti

Dosen atau peneliti selanjutnya, bisa melakukan eksplorasi kampanye dalam media-media lain seperti permainan, atau buku yang

sesuai dengan generasi z, untuk melihat lebih jauh keterlibatan dan antusias audiens terhadap kampanye. Perancang selanjutnya juga dapat memperluas target audiens misalnya ke anak yang lebih muda, dan melihat efektifitas kampanye, serta perbedaan kampanye terhadap target audiens tersebut. Selain itu, penulis disarankan dalam melakukan perancangan kampanye desain harus memiliki konsistensi dalam kerapihannya, terutama pada penggunaan bahasa, struktur kalimat dan penempatan ilustrasi. Hal ini mencakup pada penghindaran pembagian kata dalam desain yang kurang tepat. Selain itu juga penulis disarankan untuk memperkuat landasan atau referensi sebagai acuan dalam penerapan desain. Sehingga saran yang disampaikan dapat meningkatkan kualitas dalam menyajikan informasi serta dapat memberikan kemudahan bagi audiens terhadap penelitian yang dilakukan.

## 2. Universitas

Menjadikan perancangan ini sebagai bahan pertimbangan dan penilaian untuk perancangan dengan tema serupa untuk kedepannya. Juga mendorong penyediaan dan konsumsi jamu di kalangan mahasiswa generasi z. Serta dapat memberikan sumber kajian lebih banyak mengenai jamu, dan fungsi serta hubungannya dengan masa sekarang.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA