

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Riset ini pada dasarnya dilandasi oleh adanya Pagelaran Sabang Merauke. Peneliti melihat adanya pergeseran dalam bentuk *marketing communication* sebuah perusahaan yang biasanya melakukan *branding* menggunakan *broadcasting* di media televisi ataupun media konvensional lainnya. Namun berbeda dengan iForte yang melakukan *branding* melalui pertunjukan dan dipentaskan di panggung. iForte memanfaatkan panggung seni pertunjukan sebagai media untuk membangun citra perusahaan. Perusahaan lain seperti Djarum dan BCA sebenarnya juga sudah melakukan dukungan pada seni dan budaya di Indonesia khususnya seni pertunjukan. Setelah penelitian berlangsung, ternyata iForte juga melakukan *branding* dengan menggunakan media seni rupa dan film.

Selain memanfaatkan seni sebagai media, iForte juga membangun jaringan pada pendidikan dan generasi muda untuk terlibat. iForte memberikan wadah kepada generasi muda untuk berkarya dan berproses kreatif. Generasi muda menjadi target iForte dalam membangun *branding* untuk mengambil masa dan kelompok tertentu. Hal ini bisa berdampak pada *brand awareness* iForte untuk memperlihatkan komitmen pada generasi muda dalam berkesenian dan kebudayaan.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa seni sebagai media membangun citra perusahaan menunjukkan konsep dan sudut pandang yang relatif baru melalui manajemen *marketing communication* yang dilakukan oleh perusahaan iForte. Sebagai media membangun citra perusahaan di kalangan publik, seni dapat merealisasikan identitas atau karakteristik yang diinginkan sebuah perusahaan. Perspektif ini melihat pandangan baru terhadap karakteristik

perusahaan, identitas yang ditawarkan kepada publik melalui seni dapat membangun citra perusahaan. Penelitian ini menemukan bahwa adanya karakteristik perusahaan yang peduli terhadap kepentingan Indonesia untuk sebuah ekspektasi tinggi yang berbeda, terutama pada kepentingan seni dan budaya di Indonesia.

Penelitian ini menemukan adanya hubungan seni pertunjukan, seni rupa, dan film terhadap citra perusahaan, hubungan pengembangan kesenian di Indonesia melalui citra perusahaan, dan membentuk kesadaran merek. Membangun citra perusahaan adalah proses memperkenalkan karakteristik perusahaan dengan tujuan mendapatkan kepercayaan klien atau publik. Membangun citra perusahaan tidak berorientasi terhadap laba atau peningkatan penjualan, namun berorientasi pada proses membangun perusahaan dalam jangka waktu yang panjang. Karakter perusahaan yang memiliki kepedulian terhadap seni dan budaya bisa memberi efek positif bagi Indonesia, salah satunya dalam hal pelestarian dan diplomasi budaya.

Hubungan tata kelola seni dan citra perusahaan dapat memberi dukungan keberlangsungan tumbuh dan berkembangnya ekosistem seni yang lebih luas. Peneliti menyimpulkan tiga hal dampak positif yang didapatkan perusahaan dalam menggunakan seni sebagai media membangun citra yaitu:

- 1) Sebagai media komunikasi perusahaan
- 2) Membentuk karakteristik perusahaan
- 3) Menjadi *brand positioning* perusahaan

Karakteristik citra perusahaan dengan menggunakan media seni membutuhkan orang-orang kreatif yang akan mengeksekusi karakter tersebut. Peneliti melihat bahwa perusahaan iForte menghargai seni dan budaya Indonesia sebagai orientasi untuk membuat sebuah acara

besar yang fungsinya akan membangun citra perusahaan. Dalam hal mewujudkan karakteristik tersebut, perusahaan harus terlibat dengan seniman-seniman besar yang berkompeten di bidangnya. Dampak positif dapat dirasakan juga oleh seniman dimana bisa memberikan motivasi kepada seniman untuk lebih kreatif dan bisa bekerjasama dengan perusahaan, selain itu juga memperluas bidang seni dalam aspek lapangan pekerjaan. Dampak lain yang dirasakan melalui citra sosial yang terdapat di perusahaan iForte yaitu terhadap dukungan dalam bidang pendidikan bagi siswa, mahasiswa dan seniman untuk terus melestarikan seni dan budaya di Indonesia.

Perusahaan iForte membuktikan bahwa *branding* bukan hanya berbicara tentang merek atau produk saja, namun ada suatu nilai yang ditawarkan secara emosional seperti pengalaman dan pengetahuan yang bisa dikonsumsi secara umum oleh masyarakat. Pengalaman dan pengetahuan tersebut dapat diserap dan melekat pada pikiran seseorang, sehingga merubah cara pandang atau pola pikir masyarakat atau klien yang terlibat dalam *branding* yang dilakukan oleh iForte, untuk membangun citra perusahaan dengan menggunakan media seni. Seni yang digunakan iForte juga berdampak pada pelestarian seni dan budaya di Indonesia, karena ikut mendukung dalam memperkenalkan seni dan budaya Indonesia kepada masyarakat umum, hal ini juga termasuk dalam diplomasi budaya yang dilakukan oleh iForte. Secara tidak langsung seni dan budaya Indonesia ikut merasakan dampak citra positif yang ingin dibangun.

Peneliti melihat bahwa upaya-upaya yang dilakukan iForte adalah untuk membangun citra melalui faktor identitas dan nilai yang ditawarkan oleh iForte. Karena nilai yang ditawarkan iForte dapat dirasakan oleh publik. Dapat disimpulkan bahwa citra perusahaan iForte dan citra seni budaya Indonesia saling bergandengan untuk menuju suatu tujuan positif yang dampaknya dapat dirasakan oleh perusahaan iForte maupun dirasakan oleh seni dan

budaya di Indonesia. Hubungan positif dapat dilihat antara seni dan sebuah perusahaan yang bisa bekerjasama dengan baik untuk tujuan tertentu. Melihat bahwa adan kemungkinan seni mengepakkan sayap yang lebar, seni bisa difungsikan dalam manajemen untuk membangun citra sebuah perusahaan. Selain itu melihat bahwa jurusan tata kelola seni ini dapat berkontribusi dalam sebuah perusahaan, untuk membangun *branding* dan citra perusahaan dalam karakteristik yang berbeda dengan menyesuaikan media seni yang digunakan.

B. Saran

Penelitian ini terbatas pada pengelolaan dan pembentukan strategi *Marketing Communication* perusahaan iForte dalam membangun citra perusahaan, sehingga belum melihat dengan jelas bagaimana respon dari klien atau masyarakat umum terhadap perusahaan iForte. Penelitian ini berfokus pada cara iForte dalam membentuk *branding* dan media seni yang digunakan dalam membangun citra perusahaan. Pengaruh perusahaan iForte terhadap komentar klien atau publik tidak menjadi konsentrasi penuh, namun peneliti tetap meminta pendapat klien yang bekerjasama dengan perusahaan iForte. Saran yang bisa diberikan kepada peneliti selanjutnya adalah lebih memperluas penelitian melihat apakah ada asumsi terkait hubungan diplomasi budaya, pelestarian budaya ataupun kepentingan politik. Selain itu pengaruh dari konsumen terhadap perusahaan yang menggunakan seni sebagai media membangun citra perusahaan juga bisa dilakukan, mengkorelasikan antara klien yang berdampak dan perusahaan sebagai objek yang memberi dampak tersebut. Selain itu jangka waktu yang lebih lama dalam proses penelitian juga penting agar informasi-informasi dapat dikumpulkan lebih lengkap.

Pendekatan peneliti dengan objek penelitian juga penting untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat dan terpercaya. Subjektivitas peneliti terhadap objek penelitian

harus diberi jarak agar peneliti dapat mencerna informasi dan tidak menutup kemungkinan pendapat-pendapat informan eksternal dari objek penelitian. Saran yang bisa diberikan untuk sebuah perusahaan adalah menemukan perbedaan antara perusahaan lainnya. Pembentukan citra perusahaan harus dilakukan secara konsisten dan menawarkan sesuatu pengalaman atau pengetahuan tertentu sesuai target konsumen perusahaan. Membentuk sebuah citra sebenarnya tidak mudah dan butuh ketelitian dan kesabaran, karena membentuk citra adalah hasil dari proses jangka panjang agar dikenal oleh masyarakat. Proses jangka panjang tersebut harus dilakukan secara konsisten agar mendapatkan hasil yang maksimal sesuai dengan apa yang diinginkan sebuah perusahaan. Penggunaan media seni menjadi alternatif menarik yang dapat dilakukan sebuah perusahaan, karena seni dan budaya akan selalu berkembang dan dapat dikreasikan sesuai dengan kreativitas perusahaan masing-masing.

Kemudian saran khusus ditujukan kepada perusahaan iForte dalam menggunakan seni sebagai media membangun citra perusahaan. Peneliti selaku *insider* atau orang yang terlibat langsung dalam seni pertunjukan *Pagelaran Sabang Merauke* memberi saran agar perusahaan iForte dan tim menyatukan visi misi terlebih dahulu, lalu memperdalam riset terkait karya seni yang akan dipertunjukkan. Tujuannya agar seluruh elemen seperti musik, tari, kostum, dan properti memiliki makna yang sesuai dengan budaya masing-masing daerah (Sabang-Merauke), selain itu agar tujuan seni dan perusahaan bisa berdampak positif memberikan edukasi kepada penonton dapat terwujud dengan baik.