

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Promosi dapat diartikan sebagai sebagai sebuah upaya untuk memperkenalkan suatu produk maupun jasa. Promosi adalah suatu langkah penting untuk memperkenalkan ataupun menjual suatu produk karena promosi memiliki strategi tersendiri untuk mendekati calon targetnya. Produk yang baik sekalipun dengan segala keunggulannya yang dimiliki, jika tidak dengan promosi maka upaya pengenalan atau penjualannya pun tidak akan semaksimal jika dengan menggunakan promosi. Promosi dapat dilakukan dengan berbagai media.

Promosi dilakukan dengan terlebih dahulu menentukan *target audience* nya dan menentukan media yang tepat pula supaya promosi yang dilakukan dapat tepat sasaran. Konten yang menarik dan mudah dipahami juga sangat berpengaruh dalam proses promosi. Cara-cara yang persuasif juga dapat menjual barang dan jasa atau ide. Media yang digunakan dalam promosi adalah surat kabar, majalah, email, televisi, radio, bioskop, papan reklame, katalog, media sosial dan lain-lain. Saat ini media sosial merupakan alat promosi yang cukup banyak digemari, selain karna kemudahannya, konten yang bisa dimasukkanpun dapat beragam salah satunya melalui media video blog atau vlog yang sekarang semakin marak.

Semakin berkembangnya teknologi komunikasi maka cara berpromosipun semakin banyak. Salah satu bentuk promosi nya adalah video blog atau sering disingkat vlog. Hal inilah yang kemudian mendasari penulis untuk melakukan penelitian lebih jauh mengenai vlog terutama vlog sebagai media promosi suatu wilayah.

Vlog dapat dijadikan salah satu media promosi karena sifat nya yang lebih cenderung membagikan suatu pengalaman pribadi kepada masyarakat sehingga masyarakat dengan mudahnya menangkap pesan tersebut. Selain

itu video mudah untuk disimpan serta dibagi sehingga proses promosinya dapat semakin lebih dimudahkan.

Peneliti mencoba menggunakan media vlog dalam mempromosikan Desa Wisata Kreet karena dirasa itu merupakan salah satu cara yang tepat berdasarkan *target audience* yang sudah dipilih. Selain itu, Vlog ini juga dikemas melalui format *game* karena *game* memiliki alur sehingga mampu menarik keterkaitan *audience* secara *continue*. Dengan media *game*, *host* lebih mampu berinteraksi langsung dengan objek yang ada selain itu *game* dirasa lebih seru dan asik terbukti dengan pencapaian *rating* pertama 2 Days 1 Night sebagai program *variety show* yang sedang tayang saat ini.

Dalam prosesnya, penulis melakukan penelitian dengan melakukan pengamatan di Desa Wisata Kreet dengan mengunjungi berbagai objek yang ada disana, baik wisata edukasi, wisata alam maupun wisata kulinernya. Penelitian tersebut menjadi hal utama yang dilakukan dalam mempertimbangan perancangan.

Lewat perancangan ini, penulis berharap nantinya proyek ini dapat benar-benar menjadi media promosi bagi Desa Wisata Kreet. Semoga karya ini nantinya bisa diterima dan bermanfaat bagi masyarakat umum khususnya masyarakat Desa Kreet.

B. Saran

Setelah melalui tahap demi tahap perancangan tugas akhir ini, peneliti mendapatkan beberapa hal yang harus disiapkan untuk membuat video blog terutama dengan tema *game*, yaitu:

1. Lokasi

Tentukan lokasi yang ingin dituju. Lalu mencari info tentang lokasi tersebut apakah lokasi tersebut cocok dengan tema program yang akan kita buat atau lokasi tersebut memiliki potensi yang cukup baik untuk dipromosikan.

2. Tema program

Tentukan tema program terlebih dahulu supaya persiapan bisa lebih matang.

3. Naskah cerita

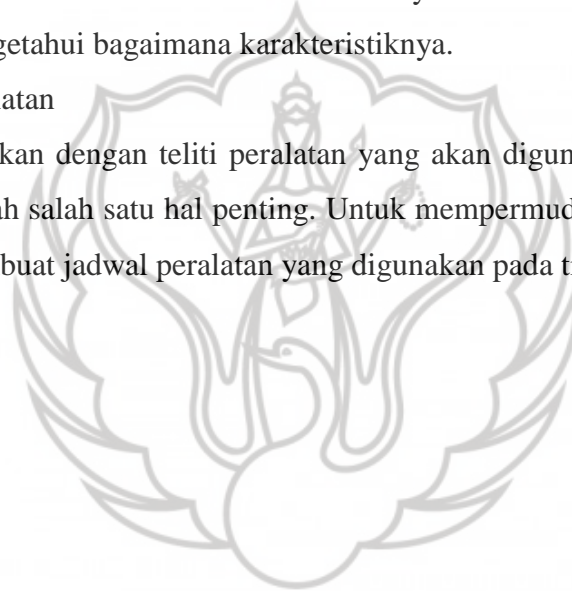
Walaupun video yang dibuat adalah video yang bersifat spontan, tetapi ada baiknya untuk tetap menyiapkan naskah supaya membatasi bahasan pada video tersebut khususnya vlog. Naskah juga akan mempermudah kru maupun *host* atau *talent* dalam proses pengerjaan vlog.

4. *Talent* atau *host*

Mencari *host* atau *talent* yang benar-benar cocok untuk program acara yang akan dibuat. Lebih baik menyeleksi dahulu supaya kita dapat mengetahui bagaimana karakteristiknya.

5. Peralatan

Pastikan dengan teliti peralatan yang akan digunakan karena peralatan adalah salah satu hal penting. Untuk mempermudah, ada baiknya untuk membuat jadwal peralatan yang digunakan pada tiap harinya.



DAFTAR PUSTAKA

BUKU :

- Aditya, A. 2013. *Social Media Nation*. Jakarta: Prasetya Mulya Publishing.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Buchari, Alma. 2011. *Manajemen Pemasaran dan Pemasaran Jasa*. Bandung : Alfabeta
- Daryanto S.S. 1997. *Kamus Bahasa Indonesia Lengkap*. Surabaya : Apollo
- Hadinoto, Kusudianto. 1996. *Perencanaan Pengembangan Destinasi Pariwisata*. Jakarta : Penerbit Universitas Indonesia
- Juju, dan Feri Sulianta. 2010. *Branding Promotion With Social Network*. Jakarta : PT.Elex Media Komputindo
- Moleong J.Lexy. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakary Offset
- Rangkuti, Freddy. 2013. *Teknik Membedah Kasus Bisnis Analisis SWOT Cara Perhitungan Bobot, Rating, dan OCAI*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta
- Soekadijo, R. G. 2000. *Anatomi Pariwisata*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama
- Wiendu, N. 1993. Concept, Perspective and Challenges, makalah bagian dari Laporan Konferensi Internasional mengenai Pariwisata Budaya. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press. Hal. 2-3
- Yoeti, A, Oka. 1996. *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung : Angkasa

TAUTAN :

- [http://freepdf.com/#gsc.tab=0&gsc.q=video%20blog&gsc.sort=
=](http://freepdf.com/#gsc.tab=0&gsc.q=video%20blog&gsc.sort=)
(diakses pada tanggal 7 Juni 2017)
- <http://jembatan4.blogspot.co.id/2013/10/faktor-pendorong-dan-penarik-perjalanan.html>
(diakses pada tanggal 8 Februari 2017)
- <http://www.kaiamedia.com/pengertian-vlog>
(diakses pada tanggal 3 April 2017)
- <http://www.it.uu.se/edu/course/homepage/avint/vt09/1.pdf>
(diakses pada tanggal 7 Juni 2017)
- <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ELI7005.pdf>
(diakses pada tanggal 13 Februari 2017)
- <https://www.scribd.com/doc/306320210/Pengertian-Sosial-Media-Menurut-Para-Ahli>
(diakses pada tanggal 14 Februari 2017)
- <http://techcrunch.com/2010/01/05/mefedia-state-of-the-vlogosphere-2010/>
(diakses pada tanggal 7 Juni 2017)
- <http://www.wired.com/entertainment/music/news/2005/07/68171>
(diakses pada tanggal 7 Juni 2017)