

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Perancangan Komunikasi Visual Media Promosi *Event* Jogja International Scout Camp 2021 (JISC 2021) menggunakan teori *Design Thinking* yang dipopulerkan oleh Kelley dan Brown (2018). Tahapan pertama dalam teori ini adalah *emphaty*, dimana penulis melakukan riset, menyebarkan kuesioner, melakukan *consumer journey* serta melakukan wawancara untuk mendapatkan *consumer insight*, sehingga diketahui media dengan *point of contact* yang sesuai. Tahapan kedua adalah *define* yakni tahapan menganalisa data sehingga didapatkan rumusan masalahnya. Tahap ketiga adalah *ideate*, dimana penulis membuat konsep karya berdasarkan data dan rumusan masalah yang didapatkan sebelumnya. Berikutnya adalah *prototype*, yakni proses pembuatan desain media komunikasi visual sesuai dengan konsep perancangan yang telah dibuat. Tahap terakhir yaitu *test*. Pada tahap ini, penulis menyebarkan kuesioner kepada *audience* mengenai tiga alternatif logo JISC 2021. *Audience* diminta memberi penilaian terhadap masing-masing logo, sehingga terpilihlah satu logo yang mendapat penilaian positif paling banyak.

Perancangan media promosi *event* Jogja International Scout Camp 2021 (JISC 2021) dibuat berdasarkan preferensi dan *insight* dari Pramuka Penegak dan Pandega yang menjadi *target audience*. Pemilihan media utama promosi berupa media virtual seperti Instagram, Facebook, *Web Banner* dan *Google Display Network*, memiliki *point of contact* dan jangkauan yang cukup tinggi serta lebih efektif, terutama di era pandemi Covid-19 seperti ini. Media-media pendukung juga turut dirancang sebagai upaya memaksimalkan promosi JISC 2021. Beberapa media pendukung yang telah dirancang diantaranya: *billboard*, *transit ad*, *terminal ad*, *shalter ad*, perangko, kartu pos, serta *merchandise*.

Unsur kebaruan (*novelties*) juga sangat diperlukan dalam perancangan komunikasi visual media promosi *event* ini. Adapun unsur kebaruan (*novelties*) dalam perancangan ini yang belum dijumpai pada perancangan *event* kepramukaan di Indonesia sebelumnya yakni menghadirkan desain dengan memadupadankan elemen-elemen khas kebudayaan lokal dan alam Yogyakarta

yang begitu kaya dan beranekaragam. Selain itu, penggunaan palet warna utama hijau, oranye, coklat serta ungu cukup memberikan kesegaran tanpa menghilangkan identitas kepramukaan dunia yang umumnya berwarna ungu. Palet warna ini juga mematahkan persepsi khalayak yang terlanjur mendiskreditkan desain *event* kepramukaan di Indonesia umumnya monoton berwarna coklat saja. Unsur-unsur kebaruan (*novelties*) ini menjadikan komunikasi visual media promosi *event* JISC 2021 memiliki identitas visual yang kuat serta kaya akan konsep.

## **B. Saran**

Setelah penulis menyelesaikan Perancangan Komunikasi Visual Media Promosi *Event* Jogja International Scout Camp 2021 (JISC 2021) ini, ada beberapa saran dari penulis yang dapat bermanfaat bagi pembaca serta perancang lain dalam membuat perancangan komunikasi visual media promosi sebuah *event*, diantaranya adalah:

1. Perancang yang baik hendaknya mampu mempertanggungjawabkan karyanya dan menghormati perancang lainnya dengan tidak mencuri ide serta memplagiasi karya.
2. Mengingat waktu perancangan yang singkat, perancang supaya mampu mengatur waktu sebaik mungkin, sehingga setiap tahapan akan selesai dengan maksimal dan paripurna
3. Perancangan komunikasi visual media promosi sebuah *event* hendaknya didahului dengan riset yang mendalam dan teliti. Penulis menyarankan supaya menggunakan teori-teori yang mampu menjadi pondasi yang kuat, seperti teori *Design Thinking* yang dipopulerkan oleh Kelly dan Brown (2018).
4. Pemilihan media promosi sebuah *event* hendaknya menggunakan media dengan *point of contact*, jangkauan serta impresi yang tinggi sesuai dengan *target audience* yang disasar, sehingga hasil yang didapatkan akan lebih maksimal.
5. Untuk memperkuat desain promosi sebuah *event*, penggunaan aksentuasi kebudayaan dan kearifan lokal dari daerah penyelenggara dapat digunakan sebagai identitas sekaligus senjata utama dalam menarik perhatian *audience*.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- A. Shimp, Terence. 2003. *Periklanan Promosi & Aspek Tambahan Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Jilid I, Edisi 5. Jakarta: Erlangga
- Blakeman, Robyn. *Nontraditional Media in Marketing and Advertising*. California: SAGE Publications, Inc.
- Brown, Tim. 2009. *How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation 'Change by Design'*. New York: HarperCollin Publishers
- Burgess, Stephen, et.al. 2009. *Effective Web Presence Solutions for Small Businesses: Strategies for Successful Implementation*. Hershey, Pennsylvania: IGI Global
- David, F.R. 2004. *Manajemen Strategis: Konsep*. Edisi ketujuh. Jakarta: PT. Prenhallindo
- Endraswara, Suwardi. 2013. *Memayu Hayuning Bawana*. Yogyakarta: Narasi
- Firmansyah, Zuli A. 2014. *Panduan Resmi Pramuka*. Jakarta Selatan: Wahyumedia
- Hendri Ma'ruf. 2005. *Pemasaran Ritel*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Herman, Jennifer, et al. 2017. *Instagram For Business For Dummies*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Kariyawan, Angga A. 2015. *Ensiklopedia Penggalang: Materi Kepramukaan Lengkap untuk Penggalang*.
- Kasali, Renald. 1992. *Manajemen Periklanan, Konsep dan Aplikasinya di Indonesia*. Jakarta : Pustaka Utama Grafiti
- Kasilo, Djito. 2009. *Komunikasi Cinta: Menembus G-Spot Konsumen Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Koeswadi, K. 1981. *Mengenal Seni Batik di Yogyakarta, Proyek Pengembangan Permuseuman*. Yogyakarta
- Kotler dan Keller. 2009. *Manajemen Pemasaran*. Jilid I. Edisi ke 13. Jakarta: Erlangga.
- Kotler dan Keller. 2013. *Manajemen Pemasaran*. Jilid 2. Jakarta: Erlangga
- Kotler, Philip dan Armstrong, Garry. 2012. *Prinsip-prinsip Pemasaran*. Edisi 13, Jilid 1. Jakarta: Erlangga

- Kotler, Philip dan Armstrong, Gary. 2014. *Prinsip-prinsip Manajemen*. Edisi 14 Jilid 1. Jakarta: Erlangga
- Kurniawan, Andri dan Sadali, Mohammad. 2018. *Keistimewaan Lingkungan Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: UGM Press
- Lawson, Alexander S. 1990. *Anatomy of a Typeface*. Boston: David R. Godine, Publisher
- Madya, Suwarsih, dkk. 2019. *Petunjuk Pelaksanaan Jogja International Scout Camp 2021*. Yogyakarta: Kwartir Daerah Gerakan Pramuka DIY
- Madjadikara, Agus S. 2005. *Bagaimana Biro Iklan Memproduksi Iklan*. Jakarta: PT Grmedia Pustaka
- Maharsi, Indira. 2016. *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta
- Marcomm, Mix. 2018. *Millenials*. Jakarta: Fantasiou x Loveable
- Migotuwio, Namuri. 2020. *Desain Grafis: Kemarin, Kini dan Nanti*. Semarang: Alinea Media Dipantara
- Moriatry, Sandra, et al. 2018. *Advertising Ed.8*. Penterjemah: Wibowo, Tri. Jakarta: Prenadamedia Group
- Nurlaila, Lia dan Imadudin, Iim. 2010. *Kisah Perjuangan Pahlawan Indonesia*. Jakarta Selatan: Ruang Kata
- Pambudi, Ratih. 2018. *Dampak Kerusakan Lingkungan di Indonesia Yang Terjadi Akibat Ulah Manusia. Governance. 1*.
- Rangkuti, Freddy. 2013. *Analisis SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Rangkuti, Freddy. 2009. *Strategi Promosi Yang Kreatif*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama,
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2010. *Nirmana: Elemen-elemen Seni Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra
- Sihombing, Danton (2001). *Tipografi dalam desain grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Sugiyama, Kataro dan Andree, Tim. 2011. *The Dentsu Way*. Mc.Graw-Hill eBooks. Thureau, Gwinner, Walsh dan Gremler
- Sukiyat. 2020. *Pendidikan Kepramukaan Berbasis Pendidikan Karakter*. Surabaya:

Jakad Media Publishing

Suryani, *et al.* 2015. *Korespondensi Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Susanto, Sewan. 1980. *Seni Kerajinan Batik Indonesia*. Jakarta: Departemen Perindustrian RI

Tinarbuko, Sumbo. 2015. *DEKAVE Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: Center for Academic Publishing Service

Tinarbuko, Sumbo. 2017. *Membaca Tanda dan Makna Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta

Tjiptono, Fandy. 2002. *Strategi Pemasaran*. Yogyakarta : Penerbit Andi

Yusup Jaenudin, Rustini Tini. 2016. *Panduan Wajib Pramuka Super Lengkap*. Jakarta: Bmedia

### **Jurnal**

Sucipto. 2017. *Pengaruh Perilaku Berlalu Lintas Terhadap Efektivitas Videotron*. Dimuat dalam Jurnal *Invensi (Jurnal Penciptaan dan Pengkajian Seni)*

Kelley, D., & Brown, T. 2018. *An introduction to Design Thinking*. Institute of Design at Stanford. DOI: <https://doi.org/10.1027/2151-2604/a000142>

### **Skripsi**

Laksana, Andry Budie. 2013. *Perancangan Promosi Event Pekan Budaya dan Pariwisata Kediri 2013*. Program Studi Desain Produk Industri Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh November (ITS)

Putra, Angga Fitriwinas. 2016. *Perancangan Komunikasi Visual media Promosi Event nDarjo Wiken Projek di Kabupaten Sidoarjo*. Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Williams, Wiko. 2013. *Perancangan Komunikasi Visual Event International Islamic Arts Festival 2013*. Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia.

### **Webtografi**

Tim Redaksi. 2018. *Asian Games 2018 And Its Promotion*. oohads.co.id, diakses 13 Juni 2020

- Tim Redaksi. 2018. *Riset: Pengguna Android Habiskan Rata-Rata 53 Menit di Instagram*. techno.okezone.com. Diakses 19 April 2020
- Tim Redaksi. 2020. *Pengertian Dan Manfaat Web Banner*. creohouse.co.id. Diakses 11 Juni 2020
- Fadil, Isman. 2018. *Wagub DKI Rayu Anies Gratisan Bus Transjakarta Selama Asian Games 2018*. indosport.com, diakses 13 Juni 2020
- Hartono, Tristin. 2019. *Mengenal Google Display Network (GDN)*. dewaweb.com. Diakses 7 Juni 2020
- Iman, Mustafa. 2020. *Pengguna Instagram di Indonesia Didominasi Wanita dan Generasi Milenial*. goodnewsfromindonesia.id. Diakses 22 November 2020
- Putri, Anggie Lianda. 2018. *Halte dan Bus TransJakarta Tampil Meriah Jelang Asian Games 2018*. tribunnews.com diakses 14 Juni 2020
- Vinciguerra, Jaclyn. 2017. *Green Ignition Camping Weekend 2017*. shillingtoneducation.com. Diakses 7 September 2020
- Yudianto, Firman. 2019. *Pengaruh Teknologi Informasi terhadap Budaya Indonesia*. duta.co. Diakses 13 Maret 2020
- Zhang, Jimmy. 2020. *De Stijl Poster Design*. www.jimmyreckless.com. Diakses 7 September 2020)

### **Wawancara**

- Yuliatun, Tutik. 2020. *Hasil Wawancara Pribadi*. Dilaksanakan: 6 Juni 2020
- Rachmat, Aji. 2020. *Hasil Wawancara Pribadi*. Dilaksanakan 7 Juni 2020