

BAB V

PENUTUP

1. Kesimpulan

Dari hasil perancangan media promosi dan kemasan kreatif Sabun Sisna Produksi Bank Sampah Susbur Makmur Yogyakarta yang telah dibuat, maka menghasilkan kesimpulan:

- a. Konsep perancangan media promosi pada sabun sisna menggunakan warna yang identik dengan alam, font yang tegas, menggunakan *icon* dan gambar yang mudah dipahami, dan pada kemasan sabun sisna menggunakan bahan-bahan tak terpakai dan ramah lingkungan. Dengan menghadirkan desain yang sederhana, menarik dan kreatif. Target *audience* perancangan media promosi ini adalah kalangan remaja hingga dewasa di Yogyakarta dengan status sosial menengah kebawah. Media informasi dan promosi dipergunakan ataupun ditampilkan saat Bank Sampah Subur Makmur Sunten mengikuti pameran maupun bazar.
- b. Teknik perancangan desain menggunakan perangkat manual terlebih dahulu seperti pensil, kertas, bulpoin dan penghapus.. Selain itu juga menggunakan perangkat komputer diantaranya *hardware* (perangkat keras) berupa laptop, *handphone* dan *camera Mirrorless Fujifilm X-A3*, serta *software* (perangkat lunak) berupa program grafis *Corel Draw X7* dan *software Microsoft Word*. Proses *finishing* dilakukan dengan sistem *digital printing* dan sablon (pada *goodiebag*).

- c. Desain dan media-media promosi yang dipilih dapat menjawab kebutuhan permasalahan dari Bank Sampah Subur Makmur. Seperti logo sebagai identitas produk, label produk sebagai informasi dari produk, label kemasan sebagai label pada kemasan yang memberikan informasi singkat tentang produk, kemasan yang terbuat dari sampah botol yang diambil bagian bawahnya untuk dijadikan kemasan yang memanfaatkan sampah sebagai kemasan tanpa adanya penambahan sampah, brosur sebagai media penyampaian informasi tentang produk, *mini x banner* sebagai media petunjuk pembelian produk, *x banner* sebagai media edukasi dan informasi tentang fakta sampah dan tentang produk, dan *merchandise* yang berupa *goodiebag* yang terbuat dari furing sebagai media ajakan atau penyampaian pesan terhadap konsumen ke konsumen lainnya.

2. Saran

Terkait dengan perancangan media promosi dan kemasan Sabun Sisna produk dari Bank Sampah Subur Makmur Sunten Yogyakarta, maka perlu memperhatikan hal-hal berikut :

- a. Bagi mahasiswa ilmu komunikasi dan multimedia, skripsi aplikatif hendaknya dijadikan sarana untuk belajar merancang sebuah media yang kreatif dan kemudian divisualisasikan dengan konsep yang telah dirancang yang telah sesuai dengan kaidah dan teori penerapannya, sehingga menjadi sebuah karya yang memiliki kualitas sebagai acuan pembelajaran akademik.
- b. Bagi pengelola Bank Sampah Subur Makmur Sunten, diharapkan dapat memanfaatkan media-media promosi, dan lain sebagainya agar usaha promosi

menjadi lebih maksimal, karena media-media tersebut merupakan sarana berkomunikasi, menyampaikan informasi kepada konsumen. Sehingga dapat meningkatkan pendapatan dari Bank Sampah ubur Makmur Sunten.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Anggraini, Lia, S., Nathalia, K. 2014. *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia Hendratman,.
- Hendi. 2008. *Tips dan Trix Computer Graphic Desain*. Bandung: Informatika.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV Andi Offset
- Kamus Umum Bahasa Indonesia. 2008
- Kamus Umum Bahasa Indonesia. 2007
- Kamus Inggris-Indonesia, Jhon M Echols dan Hasan Shadily, PT Gramedia Pustaka Utama
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. hal.330. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Pujiriyanto. 2005. *Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer)*. Yogyakarta: ANDI
- Purnomo, Hari. 2004. *Perencanaan dan Perancangan Fasilitas Edisi Pertama*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Rustan, Suriyanto. 2008. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta:PT Gramedia Pustaka

Safanayong, Yongki. 2006. *Desain Komunikasi Terpadu*. Jakarta: ARTE INTERMEDIA

Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Sony Kartika,Dharsono. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung:Rekayasa Sains

Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual:Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta:ANDI

Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalsutra.

Tinarbuko, Sumbo. 2012 *Cetakan Ke : V. Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalsutra

E-Book:

Heri Budianto,DKK. 2018. *Media dan Komunikasi Politik (Proses Demokrasi Dalam Perspektif Komunikasi Politik)*, Yogyakarta:Mbridge Press

Koran Online:

Tribunjogja (kamis 10 Oktober 2019). *Kota Yogyakarta hasilkan 300 Ton Sampah Tiap Hari*.

<https://www.google.co.id/amp/s/jogja.tribunnews.com/amp/2019/10/10/kota-yogya-hasilkan-300-ton-sampah-tiap-hari> diakses pada tanggal 20 Desember 2019

Website:

Binus University School of Design. *Warna hijau dalam emosi* (3 Oktober 2014).

<https://dkv.binus.ac.id/2014/10/03/warna-hijau-dalam-emosi/> diakses pada tanggal 5 Januari 2020

3 cara mudah mengukur pH sabun mandi buatanmu www.banaransoap.com diakses pada tanggal 15 Januari 2020

Desain Studio. *Tips: penggunaan Alignment dalam desain* (28 September 2010).

<http://www.desainstudio.com/2010/08/tips-penggunaan-alignment-dalam-desain.html?m=1>

Explore-Drawing-and-Painting.com. *Make a Thumbnail Sketch For Design*.

<http://www.explore-drawing-and-painting.com/thumbnail-sketch.html>

Internet

Desain *background*. https://www.freepik.com/free-vector/abstract-wave-background_1098456.htm#page=1&query=Water&position=19 diakses pada tanggal 21 Desember 2019

Desain *Background*. https://www.freepik.com/free-vector/ecology-concept-background-flat-style_5193476.htm#page=1&query=recycle&position=15

Desain Logo. <https://pin.it/ijwnn4hqp7dwsz> diakses pada tanggal 21 Desember 2019

Desain Logo. <https://pin.it/rg4hcas7yhkdg2> diakses pada tanggal 21 Desember 2019

Logo *recycle*.

https://www.flaticon.com/freeicon/reuse_960776?term=recycle&page=2&position=21 diakses pada tanggal 21 Desember 2019

Desain *X Banner*. <https://pin.it/kfj22ysnxpm2ck> diakses pada tanggal 21 Desember 2019