

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 Kesimpulan**

Berdasarkan dari proses perancangan media promosi berupa desain merchandise Lembaga Bimbingan Belajar *Bright n'Smart* yang telah di lakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *merchandise* merupakan salah satu bentuk perkembangan media promosi yang berkembang pesat dan telah menjadi kebutuhan bagi sebagian besar masyarakat.

*Merchandise* dapat menjadi sebuah media promosi yang mendukung *positioning* Lembaga Bimbingan Belajar *Bright n'Smart*, dimana didalamnya terdapat berbagai informasi tentang sebuah perusahaan yang dapat di akses dengan mudah. Maka desain dalam suatu *merchandise* harus komunikatif, di buat semenarik mungkin, sesuai dengan konsep dan karakteristik Lembaga Bimbingan belajar *Bright n'Smart* dan tetap mengutamakan keleluasaan pelanggan.

#### **6.2 Saran**

Berdasarkan hasil temuan yang di uraikan pada pembahasan terdahulu, maka ada beberapa saran yang hendak penulis sampaikan bagi pihak-pihak berkepentingan, antara lain :

## 1. Mahasiswa

Ditinjau dari kerja praktek ini dilakukan hanya dalam waktu yang tidak lama dan dilakukan secara individu yang mana membutuhkan konsep dan manajemen waktu dalam melakukannya maka hendaknya pada minggu pertama mahasiswa melakukan pengenalan terhadap lingkungan kerja dan prosedur kerja perusahaan tersebut. Dan dapat menjadi referensi untuk tugas perancangan selanjutnya.

## 2. Perusahaan

Dapat ditinjau pada perusahaan ini sangat banyak sekali pekerjaan dibidang industri kreatif. Hendaknya perusahaan melakukan perekrutan untuk tim kreatif yang bisa mengatasi desain-desain sendiri, sehingga bisa mengurangi cost perusahaan. Selain itu, di harapkan perusahaan sering mengupgrade desain media promosi *merchandise* agar tidak membosankan dan lebih menarik minat pelanggan.

