



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian perancangan multimedia iklan produk UMKM Jajanan 3 Sedare ini sebagai berikut:

1. Video iklan yang dirancang dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) model *Godfrey* terbukti mampu membantu UMKM Jajanan 3 Sedare dalam menciptakan media promosi yang menarik, informatif, dan sesuai dengan karakteristik produk yang ditawarkan. Proses perancangan dilakukan secara bertahap, mulai dari perencanaan hingga tahap evaluasi, sehingga menghasilkan konten yang layak untuk dipublikasikan secara luas.
2. Dalam penelitian ini, dirancang dua konsep video iklan, yaitu video dengan pendekatan realistik yang menampilkan proses pembuatan produk secara nyata, dan video dengan pendekatan visual kreatif yang memanfaatkan teknik *Motion Graphic*, *stop motion*, serta gaya *cinematik*. Berdasarkan hasil pengujian, video dengan konsep visual kreatif dinilai lebih menarik dan mampu mencuri perhatian *audiens* dibandingkan video dengan konsep realistik.
3. Selanjutnya, hasil pengujian *Alfa* yang melibatkan ahli multimedia menunjukkan bahwa video memperoleh tingkat kelayakan sebesar 80,6%, sedangkan pengujian *Beta* yang dilakukan kepada masyarakat umum, konsumen, dan pemilik usaha menghasilkan skor 88,75%. Hal ini menunjukkan bahwa video iklan yang dibuat telah memenuhi standar

kelayakan dari berbagai aspek, seperti visual, audio, animasi, dan penyampaian informasi.

4. Tak hanya dari sisi kualitas, efektivitas video juga terlihat dari analisis pendapatan sebelum dan sesudah video dipublikasikan. Terdapat peningkatan rata-rata pendapatan per transaksi sebesar 64,17%, yang menunjukkan bahwa keberadaan video promosi memberikan dampak positif secara langsung terhadap penjualan produk Bomboloni Lumer.
5. Sebagai penunjang dalam pengumpulan data pendapatan, peneliti juga merekomendasikan penggunaan aplikasi BukuKas untuk mencatat transaksi harian secara sistematis. Pencatatan digital ini tidak hanya mempermudah pelaku UMKM dalam mengelola laporan keuangan, tetapi juga menjadi sumber data yang valid untuk keperluan analisis dalam penelitian ini.
6. Penelitian mengenai perancangan multimedia iklan produk UMKM Jajanan 3 Sedare yang disusun dalam bentuk skripsi tugas akhir ini memuat tahapan-tahapan pembuatan video iklan, yang diharapkan dapat memberikan manfaat dan wawasan bagi pembaca terkait proses perancangan media promosi dalam bentuk video.

5.2 Saran

Dari hasil perancangan multimedia iklan produk UMKM Jajana 3 Sedare ini peneliti ingin mengemukakan beberapa saran agar bisa menjadi lebih baik di antaranya:

1. Video iklan Bomboloni Lumer yang telah dirancang dapat dimanfaatkan secara luas sebagai sarana promosi oleh UMKM Jajanan 3 Sedare, baik



melalui media sosial seperti Facebook, Instagram, TikTok, maupun platform digital lainnya.

2. Dalam pengembangan video iklan selanjutnya, disarankan untuk menambahkan elemen visual interaktif seperti animasi 3D atau *Motion Graphic*, guna menciptakan tampilan yang lebih hidup dan mampu menarik perhatian calon konsumen.
3. Pembuatan video berikutnya sebaiknya mempertimbangkan penyesuaian durasi sesuai dengan tujuan promosi dan media penayangannya, agar pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan secara efektif tanpa mengurangi kualitas estetika dan isi informasi produk.
4. UMKM dapat mengembangkan konten promosi tambahan dalam bentuk video singkat seperti teaser, testimoni pelanggan, atau video behind the *scenes* guna meningkatkan kedekatan dengan konsumen dan membangun citra merek yang lebih kuat.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.

Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.

2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.

3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

