

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Promosi Album *Band* Hindia “Lagipula Hidup Akan Berakhir” melalui media interaktif berbasis *website* yang dimana hal itu dikemas dalam sebuah pameran virtual 3D berbasis *website*. Hal ini merupakan sebuah *inovasi* dari bagaimana menyatukan dua hal yang berbeda yaitu teknologi dan juga seni terutama seni musik. Dengan dikolaborasikan dua hal yang berbeda yang akhirnya menciptakan sebuah pengalaman yang tak terlupakan bagi para pengunjung dan juga pendengar dari musik *Band* Hindia.

Media ini tidak hanya menjadi sebuah media yang dimana hanya melakukan sebuah interaksi saja. Namun dalam media ini terdapat sebuah interaksi yang dimana pada prosesnya ditemani dengan suara musik atau bisa mendengarkan musik dengan format yang berbeda. Pastinya pada setiap ruangan yang disajikan terdapat nuansa yang berbeda yang dimana hal itu menyesuaikan dengan album yang ada.

Ditambah dengan adanya promosi album melalui media interaksi pameran virtual 3D berbasis *website*. Hal itu menjadikan sebuah inovasi yang baru dalam sebuah Teknik promosi yang sudah ada. Terlebih hal ini juga menjadikan siapapun dapat menikmati sekaligus merasakan interaksi ketika berada dalam sebuah pameran. Biasanya promosi untuk sebuah album memakan biaya yang tidak murah. Dengan hadirnya Pameran Virtual 3D berbasis *website* maka hal ini juga memudahkan promotor untuk bisa mencangkup khalayak secara luas namun dengan budget yang dikeluarkan minim. Terlebih dengan orang – orang yang biasanya terhalang oleh jarak dan waktu dapat merasakan pengalaman yang sama tanpa takut terhalang oleh jarak dan waktu. Sehingga penggemar atau pengunjung dari berbagai penjuru dunia pun dapat mengunjungi promosi yang dibalut dalam sebuah pameran virtual 3D berbasis *website*.

V.1 Saran

Percangan ini sedikit banyak memiliki kekurangan dari informasi yang disajikan dan juga disampaikan. Semuanya belum tersampaikan secara baik dan juga benar. Maka dari itu diharapkan khalayak bisa mendapatkan informasi cukup tentang pameran virtual 3D sebagai media informasi. Dengan dibuatnya media informasi ini, diharapkan khalayak dapat lebih mengenal serta memahami informasi yang disampaikan. Serta perancang berikutnya dapat lebih bisa mengolah informasi yang lebih banyak ke dalam perancangan ini. Sehingga informasi yang di kelola bisa lebih baik dan jelas. Selain dari itu, dengan adanya perancangan ini maka diharapkan dapat membantu perancang berikutnya sebagai acuan untuk referensi yang terkait atau objek yang berkaitan dengan perancangan ini.