Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Edwin Jeans merupakan perusahaan dibidang *garment* yang berfokus pada pakaian berbahan jeans. Penulis menemukan identitas Edwin Jeans mengalami permasalahan yaitu adanya pemikiran bahwa produk ini merupakan KW dari Levi's. Kemudian dari pihak perusahaan dan masyarakat mengatakan bahwa logo tersebut sudah terlalu tua dan butuh diperbaharui, permasalahan didapatkan bedasarkan hasil dari wawancara dan kuesioner. Kemudian untuk meninjau permasalahan tersebut penulis melakukan observasi ke Ramayana Dept. Store, dengan melakukan observasi penulis menemukan bahwa penerapan visual logo Edwin Jeans tidak konsisten.

Untuk mengatasi permasalahan yang dialami Edwin Jeans, penulis melakukan perancangan ulang identitas visual Edwin Jeans. Perancangan ini dilakukan dengan melalui beberapa proses antara lain proses riset, perancangan strategi identitas dan perancangan visual dari Edwin Jeans. Diharapkan dengan adanya perancangan ulang ini dapat bermanfaat:

1. Memberikan gambaran mengenai identitas visual kepada Edwin Jeans agar visual Edwin Jeans dapat dikembangkan menjadi lebih baik dan konsisten.

2. Meningkatkan brand image Edwin Jeans menjadi lebih positif, bedasarkan keunggulan dari produk Edwin Jeans yang dimiliki.

Perancangan Identitas Visual..., Leonardo, FSD UMN, 2018

5.2. Saran

Bagi mahasiswa desain grafis yang berencana membahas perancangan identitas visual atau tentang perusahaan garment/fesyen khususnya berbahan jeans, beberapa saran yang dapat penulis sampaikan:

1. Melakukan penelitian dan mempelajari tentang *branding* secara umum agar memiliki pemhaman yang dapat mendukung proses pengerjaan tugas akhir. Dimulai dari proses penelitian yang wajib dilakukan agar mengetahui permasalahan hingga proses perancangan visual dan pengaplikasian identitas visual di berbagai variasi media aplikasi.
2. Mengeksplorasi visual yang berkaitan dengan trend visual dan pengaplikasian *brand,* khususnya perusahaan yang serupa dengan yang dirancang.
3. Untuk mahasiswa angkatan bawah di Universitas Multimedia Nusantara, agar menjalankan tahap-tahap perancangan dengan baik dan sesuai dengan timeline yang diberikan oleh kampus. Kemudian eksplorasi visual yang lebih berani dan menjaga konsistensi dalam pembuatan dapat mendorong hasil akhir menjadi lebih memuaskan dan menjadikan solusi yang tepat pada permasalahan yang dialami.

Perancangan Identitas Visual..., Leonardo, FSD UMN, 2018