



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.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Hegel Pustaka merupakan salah satu perusahaan berbentuk CV yang bergerak dibidang penerbitan. Hegel Pustaka sendiri berdiri pada tahun 2013 yang dipelopori oleh Yulius Aris selaku *director* perusahaan tersebut. Karena merasa identitas visual berupa logo sangat diperlukan untuk mengenalkan diri pada orang lain terhadap apa yang dibuat, akhirnya beliau meminta tolong kepada temannya untuk membuat logo, mengingat logo yang ada harus ditampilkan pada buku yang akan diterbitkan. Namun sayangnya dari hasil analisis yang telah dilakukan pada *focus group discussion*, diketahui bahwa logo yang ada belum mewakili dari apa yang ingin disampaikan oleh penerbit Hegel Pustaka itu sendiri.

Kesimpulan dari apa yang telah didapat untuk mengatasi masalah yang ada maka dilakukan perancangan ulang terhadap identitas visual berupa logo, dimana perancangan ulang yang dilakukan diharapkan dapat mewakili dari pesan yang selama ini ingin disampaikan oleh penerbit Hegel Pustaka. Adapun pesan yang ingin disampaikan adalah bahwa terbitan dari Hegel Pustaka selain dari dibaca, diharapkan dapat *disharingkan* oleh pembaca itu sendiri. Dengan mengungkap pada konsep *simplicity* dan *gestalt*, ini menambah keunikan tersendiri pada logo yang telah didesain.

5.2. Saran

Adapun saran bagi peneliti dan para desainer selanjutnya yang ingin melakukan perancangan ulang pada identitas visual berupa logo yang dapat penulis berikan adalah bahwa sebaiknya sebelum kita melakukan suatu perancangan desain, adakalanya riset sangat dibutuhkan, riset sendiri bertujuan agar rancangan yang dibuat tidak hanya berdasarkan keunikan, namun juga memiliki makna dibalik desain yang dibuat.

Selanjutnya barulah memulai dengan dilakukannya *brainstorming*, *mapping* sebagai pengkayaan ide yang ingin diusung, barulah kemudian desainer masuk pada proses perancangan. Tidak lupa pula bahwa dari hasil desain yang dibuat lakukanlah penerapan pada berbagai media hingga ukuran terkecil, ini tidak lain agar tingkat *readility* pada logo yang dibuat tetap terjaga.

UMMN