



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

5.1.1 Kesimpulan

Meskipun tergolong sebagai *brand sport apparel* yang masih muda, Riors telah berhasil mengandeng klub-klub ternama dengan produk yang terpercaya dan memiliki kualitas di atas rata-rata. Meskipun begitu, dalam umurnya yang masih muda Riors sudah 3 kali berganti nama, tentunya hal ini identitas *brand* kurang konsisten. Terlebih lagi Riors tidak memiliki sistem identitas yang baku sebagai acuan dan batasan. Selain hal tersebut, sering berganti nama membuat Riors sering kehilangan audiens lama dan memunculkan persepsi yang kurang baik bagi *brand* Riors. Hal ini juga diakui oleh pemilik Riors bahwa mereka belum memiliki sistem yang baku atau aturan-aturan tentang *brand* (*brand guidelines*). Selain hal tersebut, penulis juga mendapatkan data dari kuisioner yang menyatakan logo Riors kurang representatif sebagai *brand* olahraga. Dari hal ini maka penulis merancang logo yang bisa merepresentasikan *brand* Riors dengan benar. Hal lainnya adalah penulis merancang buku *brand guidelines* sebagai acuan dan batasan agar Riors bisa menjaga konsistensi dan integritas *brand* Riors.

Sebagai pihak yang melakukan perancangan penulis semakin sadar bahwa merancang sebuah identitas yang benar bagi sebuah *brand* tidaklah instan. Semua halnya harus dilakukan secara bertahap. Penulis juga belajar tentang merancang *brand* yang memiliki bahasa visual yang kuat dan mudah dikenali oleh audiens.

Penelitian ini masih dapat dilanjutkan dan dikembangkan terutama pada bagian strategi komunikasi dan promosi *brand*. Selain hal tersebut penulis berharap penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu contoh perancangan *brand identity* terutama di bidang *sport apparel*. Penulis juga berharap penelitian ini dapat menjadi inspirasi orang lain dalam melakukan penelitian dan perancangan *brand*.

5.2. Saran

Sebagai Tugas Akhir tentunya sebagai seorang calon desainer harus bisa dan mau menjalani hal ini dengan sepenuh hati dan akhirnya memberikan hasil terbaik. Selain dapat merancang visual yang baik, seorang calon desainer grafis harus bisa menghasilkan desain yang tepat dengan didukung oleh data-data yang kongkrit dan matang. Pemilihan judul juga sangatlah krusial karena belum tentu semua topik layak untuk dijadikan Tugas Akhir.

Dalam tahap perancangan penulis sadar bahwa tidak selalu benar bahwa Tugas Akhir itu sulit dan menyusahkan, bukan sulit namun prosesnya memang panjang dan butuh perhatian lebih. Semua tergantung bagaimana menyikapinya. Kerjakanlah tugas akhir bukan sebagai beban namun sebagai batu loncatan karena tugas akhir bukanlah sebuah akhir namun sebuah permulaan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A