



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

Brilianto merupakan sebuah *clothing brand* yang ingin melestarikan kebudayaan Palembang melalui desain pakaiannya yang menggunakan kain jumputan. Brilianto sendiri hadir sebagai *brand* yang modern karena pakaian yang dibuatnya merupakan pakaian *ready to wear* yang dapat digunakan oleh remaja dewasa.

Berdasarkan hasil riset berupa kuisisioner singkat dan wawancara, penulis mendapatkan pengetahuan bahwa *brand* ini masih kurang menggambarkan tujuan dari *brand* tersebut yaitu penggunaan motif Palembang pada kain jumputannya. Bergerak dari kata kunci “Palembang, *Modern, Authentic*” dan positioning “*seeking uniqueness through heritage*”, penulis melakukan proses perancangan dengan menggunakan referensi visual berupa bentuk khas Palembang adalah geometris dan repetisi sehingga logo yang digunakan berbentuk geometris dan repetisi. Berwarna emas juga terinspirasi dari Palembang sendiri dimana Julukan lain dari kota Palembang adalah Palembang Emas.

Penulis membuat *brand identity* yang menjadikan Brilianto sebagai *clothing brand* yang memiliki unsur budaya Palembang di dalam *brand* tersebut dan dapat lebih maju ke depannya juga tentunya dapat mengembangkan usaha seperti yang dicita-citakan. Penulis juga berharap konsumen yang membeli produk Brilianto ini tidak hanya mendapatkan sebuah barang tetapi mendapatkan *value* yang diberikan oleh *Brand* ini.

5.2 Saran

Selama proses pengerjaan karya, penulis menemukan beberapa kendala terkait masalah teknis dan keterbatasan kemampuan penulis. Maka dari itu, penulis ingin mengajukan beberapa saran:

1. Jangan menyerah. Sepanjang mengerjakan Tugas Akhir, akan banyak halangan yang muncul dan hal – hal yang tidak terduga. Mulai dari proses pencarian data, pencarian narasumber, dan beberapa tempat yang sulit untuk dikunjungi, revisi, namun semua proses tersebut akan membuahkan hasil.
2. Jangan terlalu mengikuti teori dan data. Selama mendesain data dan teori merupakan hal yang penting namun, jikaa terlalu terpaku terhadap teori dan data maka hal tersebut akan menjadi sebuah batasan bagi desainer untuk membuat karya terbaiknya.
3. Jangan panik. Dalam proses perancangan saat menemukan berbagai halangan dan rintangan jangan menjadi panik karena akan berdampak pada hasil karya yang kurang baik. Cobalah untuk berpikir dengan kepala dingin dan jernih serta menerima setiap kritikan dengan baik. Pikirkan juga jalan keluar agar dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik.

U M N
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