



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

Proses perancangan Rebranding RM Singgalang Jaya diawali dengan melakukan pencarian data – data yang dibutuhkan untuk mendukung proses perancangan identitas visual yang baru. Yang kemudian data tersebut diolah melalui beberapa tahapan mulai dari mencari *keyword* dan *positioning* yang kemudian dilanjutkan dengan proses pembuatan identitas.

Dalam proses pembuatan identitas penulis juga mencari berbagai macam referensi yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam pembuatan identitas. Dari referensi yang sudah dicari kemudian diolah kembali dengan menggunakan sketsa kasar yang kemudian dilanjutkan ke sketsa digital dengan memasukkan warna. Dan hingga akhirnya terbentuklah sebuah identitas baru dari RM Singgalang Jaya.

Dari analisis yang sudah penulis jabarkan sebelumnya bahwa RM Singgalang Jaya sudah memiliki identitas baru yang dapat mencerminkan tempat makan padang dibandingkan kantin berdasarkan metode – metode yang sudah dijabarkan di bab 4 dengan konsep dan big idea yang sesuai dengan identitasnya.

Dengan perancangan identitas visual ini akan membantu untuk merubah setiap komunikasi yang dilakukan brand kepada konsumen dan pesan yang akan didapat oleh konsumen akan baru dan berbeda dengan yang lama.

Kesimpulan yang dapat ditarik oleh penulis yaitu dengan perancangan identitas visual yang baru dapat mengubah persepsi konsumen terhadap RM Singgalang Jaya yang dianggap sebagai kantin dengan tempat makan padang. Dan juga perancangan ini berguna untuk menjaga konsistensi visual RM Singgalang Jaya dan juga menjaga konsistensi visual pada setiap media yang akan digunakan.

5.2. Saran

Dalam merancang sebuah identitas visual, sangat penting untuk kita untuk memahami masalah dari brand terlebih dahulu agar dapat dianalisa bagaimana pemecahan masalah terhadap brand tersebut. Kemudian perancangan identitas dilanjutkan dengan *brainstorming* dan *mindmapping* untuk mencari konsep dan *big idea* pada identitas. Kemudian sebaiknya mencari referensi – referensi untuk menjadi acuan dalam pembuatan visual. Dalam pembuatan visual sebaiknya membuat grid pada visual tersebut sehingga ukuran visual yang akan di aplikasikan pada media sesuai. Dalam melayout Graphic Standard Manual (GSM) lebih baik menggunakan grid yang sesuai dengan konsep agar lebih terlihat terstruktur dan terbaca.

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