



### **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

Visualisasi *brand* akhir Boltep yang telah dibuat merupakan hasil dari proses pengumpulan data, studi eksisting, dan riset. Pengumpulan data yang penulis lakukan berupa wawancara yang berguna untuk mengetahui visi misi baru perusahaan serta faktor apa saja yang berubah. Selanjutnya, riset yang penulis lakukan adalah membuat alternatif desain sebanyak mungkin yang akhirnya akan mencerminkan citra baru Boltep. Studi eksisting yang penulis lakukan berasal dari buku, *e-book*, serta *website* yang ditulis oleh profesional.

Konsep visual didapat dari pembuatan *mindmap* mengenai sejarah, kompetitor, target, serta harapan dari pemilik Boltep. Berasal dari kata kunci “pemimpin” dan “percaya diri”, proses perancangan pun mulai dibuat. Logogram Boltep merupakan makhluk mitologi Griffin yang merupakan gabungan dari hewan yang memimpin daratan dan angkasa, yaitu singa dan elang. Brand name Boltep berasal dari bahasa Inggris yang disimplifikasikan, yaitu dari kata “Bold” yang artinya percaya diri dan “Tap”, yaitu suara langkah kaki. *Logotype* yang dipilih untuk Boltep serta *byline* haruslah berkarakter kuat dan mencerminkan *typeface* yang maskulin.

#### 5.2. Saran

Dalam pengerjaan karya, terdapat beberapa saran yang dapat penulis sampaikan untuk mahasiswa yang ingin mengambil tugas akhir, yaitu mahasiswa perlu memperluas pengetahuan mengenai teori desain yang berguna dalam pengerjaan

visual serta proses desain yang benar. Selain itu, berdasarkan pengalaman penulis, *mindmap* perlu dimatangkan dengan baik agar setiap desain yang dibuat memiliki dasar serta konsep yang kuat. Pembuatan laporan juga harus dicicil seiring berjalannya proses visual, maka dari itu pengaturan waktu penting dalam mengerjakan kedua hal tersebut. Dalam pengumpulan data, terutama wawancara, akan banyak halangan, seperti narasumber sulit untuk ditemui atau bahkan tidak mau diwawancara. Akan tetapi, jangan mudah menyerah dan cobalah untuk menemukan cara lain.

Pengerjaan tugas akhir harus dilakukan dengan sungguh-sungguh karena mengingat waktu yang diberikan terbatas dan mahasiswa sendiri yang harus meneliti hingga menemukan solusi yang tepat terhadap masalah yang dihadapi.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA