



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

Melalui proses penelitian ini, penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan:

1. Perancangan identitas visual bukan hanya sekedar merancang gambar atau tulisan yang mendeskripsikan suatu perusahaan namun merupakan suatu bahasa desain yang dapat menceritakan tentang entitas dan nilai-nilai yang dimiliki oleh perusahaan tersebut. Untuk menyampaikan entitas dan nilai-nilai tersebut maka diperlukan analisis warna, tipografi, simbol, dan unsur desain lainnya yang didapatkan melalui proses riset dan berlandaskan dengan teori-teori agar pesan yang ingin disampaikan melalui identitas visual dapat mudah diterima dan dipahami oleh audien dan audien dapat menginterpretasikan identitas visual dengan benar.
2. Perancangan *graphic standar manual* (gsm) sangatlah penting bagi sebuah perusahaan karena di dalam gsm diatur hal-hal yang boleh dan boleh dilakukan dalam pengaplikasian logo ke berbagai media sehingga konsistensi dari identitas visual dapat terjaga.
3. Perancangan materi-materi pendukung seperti supergrafis, media promosi, *merchandise*, EGD, dan juga gaya fotografi juga sangat berperan dalam membangun sebuah identitas visual. Dengan adanya materi-materi pendukung yang memiliki penerapan dan pengaplikasian identitas visual

yang benar sesuai dengan GSM, maka kesatuan dan konsistensi *brand* akan meningkat.

5.2. Saran

Dalam perancangan ini tentu saja hasil yang didapatkan belum sempurna. Hal tersebut diakibatkan oleh berbagai faktor internal maupun eksternal seperti keterbatasan waktu, narasumber yang sulit dijangkau, kesalahan teknis, dan sebagainya. Oleh karena itu, penulis ingin membagikan sedikit saran yang mungkin dapat berguna untuk perancangan-perancangan selanjutnya.

1. Penulis menyarankan agar mahasiswa atau orang lain yang akan melakukan perancangan untuk selalu membuat jadwal dan timeline perancangan sehingga perancangan berjalan secara efektif dan efisien.
2. Untuk mendukung jalannya perancangan, istirahat dan makan yang cukup sangatlah dibutuhkan agar penyakit tidak menghambat jalannya perancangan.
3. Eksplorasi visual lebih dalam dan perluas wawasan tentang tren-tren dan gaya-gaya desain yang sedang *in* pada waktunya agar desain yang dihasilkan sesuai dengan jaman.
4. Penulis juga menyarankan untuk mencari lebih dari 1 narasumber agar data-data yang didapatkan lebih valid dan dalam.
5. Mempertimbangkan bahan-bahan yang digunakan dalam media cetak agar hasil cetak yang dihasilkan maksimal dan sesuai dengan ekspektasi.