



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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**

Sekolah Sepak Bola Putra Ralin berdiri sejak 2008. SSB ini berlokasi di Rawa Lindung, Pondok Cabe, Tangerang Selatan. Awalnya SSB Tersebut untuk sebuah wadah anak-anak sekitar untuk menyalurkan hobinya bermain sepak bola. Namun semakin kesini, SSB Putra Ralin menunjukkan hal positif dengan menjuarai beberapa kejuaraan. Namun hal tersebut belum tercerminkan dari identitas visual SSB Putra Ralin. Penyebab hal tersebut terjadi karena belum memiliki system penerapan di media dan belum dapat mempresentatifkan identitas visual dan logo secara konsisten. Hal tersebut menyebabkan kurang dapat diidentifikasi, dikenal dan diingat oleh publik.

Maka dari itu, berdasarkan perancangan yang telah penulis lakukan untuk Sekolah Sepak Bola Putra Ralin. Dengan menggunakan metode perancangan Alina Wheeler (2009). Penulis dapat mempelajari cara merancang logo mulai dari pencarian data hingga pasca produksi. Selai itu penulis mempelajari tentang bagaimana merancang sebuah identitas visual yang kuat dan memiliki difresiansi yang tinggi. Jenis logo yang dirancang adalah emblem yang memadukan bentuk gajah, bunga krisan dan bola. Logo tersebut diharapkan dapat meningkatkan *brand awareness* Sekolah Sepak Bola Putra Ralin di masyarakat.

## 5.2. Saran

Sebagai penulis, Perancangan tugas akhir adalah sebagai tugas yang mengakhiri masa perkuliahan. Dalam mengerjakan tugas akhir ini penulis tidak menyarankan untuk menggunakan sistem kebut semalam. Topik yang dipilih harus dipertimbangkan dengan baik. Pencarian masalah diikuti dengan bukti yang relevan, cukup untuk memulai penelitian.

Demi membangun sebuah identitas visual, harus mencerminkan *brand value* dari *brand* tersebut. Sekolah Sepak Bola Putra Ralin memerlukan perancangan identitas visual yang baru beserta GSM dengan perancangan tersebut diharapkan terciptanya konsistensi identitas visual Sekolah Sepak Bola Putra Ralin serta menampilkan *brand image* yang lebih baik