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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Sustainable branding merupakan konsep yang sedang berkembang pada akhir 2015. Informasi mengenai *sustainable branding* ini belum umum untuk dibahas pada kalangan *brand strategist* dan mahasiswa dengan jurusan *branding.* Fenomena *sustainable branding* ini menargetkan okupasi spesifik yang dapat menerima informasi mengenai *sustainable branding* dan diterapkan saat membangun strategi *branding* sebuah *brand.* Berdasarkan urgensi mengenai informasi mengenai *sustainable branding* sangat dibutuhkan untuk membangun *brand* agar memperhatikan dari segala aspek dari pilar berkelanjutan yaitu pilar sosial, pilar ekonomi, dan pilar lingkungan.

Berdasarkan hasil penelitian dari penulis, audiens cenderung pernah mendengar kata *sustainable branding* tetapi belum menerapkannya. Selain itu, sebagian dari mereka menganggap kata *sustainable* balik kepada *go green* dan *eco friendly,* sebagian paham mengenai konsep berkelanjutan yang berdasarkan dari 3 pilar berkelanjutan tetapi belum memahami kegunaan, penerapan, dan pengartian dari setiap pilar tersebut. Perancangan ini berguna untuk audiens dalam mendalami ilmu tentang *sustainable branding* yang dapat diterapkan ketika mereka sedang membangun strategi *branding* sebuah *brand.*

Metode perancangan yang digunakan oleh penulis merupakan metode perancangan yang disusun oleh Robin Landa di dalam buku yang berjudul *Graphic Design Solution (5th edition)*. Tahap-tahap yang terdapat dalam buku yang ditulis oleh Landa merupakan *orientation, analysis, conception, design,* dan *implementation.* Pada tahap *mindmapping* penulis menentekuan ide dan konsep yang menghasilkan 2 kata kunci yaitu *quirky artisan* yang dijabarkan serta konsep buku ilustrasi *wreck this journal.* Setelah menemukan *big idea* yang

ditemukan oleh penulis, penulis melanjutkan pada tahap desain yang menjabarkan seluruh tahap dari *mood board* namun menghasilkan sketsa dan alternatif, Lalu dijabarkan proses membuat aseet ilustrasi, kateren, dilanjutkan dengann perancangan *layout* berdasarkan prinsip desain, lalu menjabarkan *flat plan*, dan tahap terakhir merupakan *thumbnail plan.* kegiatan dalam buku ilustrasi yang telah penulis rancang, bersifat innteraktif yaitu dengan aktivitas buku yang dapat diisi oleh pengguna.

Buku ilustrasi yang bersifat seperti jurnal ini membanntu audiens untuk diarahkan dan dipandu dalam membangun strategi *branding* pada *brand* yang sedang dijalani. Penulis berharap dengan adanya buku ini audiens dapat merancang strategi *branding* dengan *sustainable* sehingga aspek-aspek dalam berkelanjutan dapat digunakan pada *brand* dengan jangka waktu yanng panjang melihat dari kesejahteraan manusia, ekonomi, dan lingkungan.

5.2 Saran

Setelah melakukan perancangan Tugas Akhir ini, penulis memiliki beberapa saran kepada mahasiswa/i dan para perancang selanjutnya :

1) Menggarap topik yang tidak umum lebih baik melakukan riset yang lebih panjang mengawali penelitian dan pengumpulan data sebelum waktu yang ditentukan.

2) Seluruh perancangan pada saat melakukan tahap membangun konsep dan ide pastikan *big idea* sesuai denga topik variabel yang digunakan.

3) Pastikan seluruh dokumentasi disimpan pada seluruh tahap perancangan agar disaat mengerjakan laporan seluruh dokumentasi disimpan dengan aman.

4) Membagi waktu dengan baik atau menyesuaikan waktu dengan *timeline* telah dirancang, sehingga pengumpulan dilakukan dengan tepat waktu.

5) Jika ingin menyusun desain dan konten pilar untuk buku yang bersifat interaktif, pastikan alur interaksi mendapatkan respon, *feedback,* dan interaksi kepada pengguna sesuai dengan alurnya.