

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa *brand identity* Skin Game dapat menjadi pembeda dengan *brand* kosmetik lainnya baik dari *brand* lokal maupun *brand* luar negeri dan dapat menarik perhatian dari konsumen. Setelah *awareness* meningkat, konsumen yang telah mencoba produl Skin Game dan merasakan adanya kesesuaian antara *brand identity* yang dimiliki dengan reputasi yang tercipta dalam persepsi konsumen. *Brand identity* Skin Game yang diciptakan tampil seunik dan semenarik mungkin yang mampu menarik perhatian pelanggan, membangun *awareness* dan kepercayaan pelanggan terhadap *brand*.

Skin Game mampu menciptakan identitas *brand* yang *simple*, unik, *genderless*, bisa mengatasi permasalahan kulit masyarakat Indonesia yang beriklim tropis melalui strategi yang diciptakannya. Selanjutnya Skin Game berhasil membawa budaya Indonesia ke dalam *brand*-nya dengan konsisten. Hal tersebut terbukti dengan disaat *brand* lokal lain menggunakan artis Korea sebagai *brand ambassador* mereka, Skin Game tetap menggunakan model lokal dan bahkan mencari keunikan-keunikan lain dari model tersebut. testimoni yang diberikan oleh konsumen setelah mencoba produknya dan adanya respon positif tersebut turut memperbaiki reputasi Skin Game.

5.2 Saran

Penelitian ini tentunya masih banyak kekurangan yang harus dikaji lagi untuk penelitian selanjutnya. Oleh karena itu, ada beberapa saran yang dapat diberikan untuk membantu mengembangkan penelitian selanjutnya.

5.2.1 Saran Akademis

Diharapkan melalui penelitian yang akan datang, dapat menghasilkan informasi baru dan alternatif solusi terkait. Diharapkan pada penelitian selanjutnya yang akan menganalisis konsep dan objek yang serupa dapat dilakukan dengan

metode kuantitatif agar dapat mengukur tingkat keberhasilan yang lebih spesifik berdasarkan data-data yang disebar dan didapatkan oleh konsumen dari Skin Game. Peneliti yang akan datang diharapkan dapat mengembangkan konsep *Brand Identity Prism* dapat dilakukan dengan metode kualitatif sehingga dapat mengukur tingkat keberhasilan yang lebih spesifik berdasarkan data-data yang didapatkan dari konsumen Skin Game.

5.2.2 Saran Praktis

Saran praktis yang dapat dibeikan untuk Skin Game kedepannya adalah untuk terus dan selalu berkembang. *Brand* akan terus berkembang, tetapi identitas yang telah dibentuk jangan sampai hilang begitu saja. Identitas Skin Game sebagai *skincare* local yang *simple, genderless*, menggunakan budaya Indonesia sebagai Identitas budayanya perlu dipertahankan untuk mempertahankan *brand identity* yang telah dibentuk. Skin Game perlu meningkatkan hubungan antara *brand* dan konsumen terutama dalam komunitas. Masih banyak yang belum mengetahui jika Skin Game memiliki komunitas untuk menampung para pecinta Skin Game, sehingga perlu dilakukan kegiatan untuk meningkatkan *awareness* dari konsumen mengenai komunitas Skin Game.

