



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

Kurangnya kepedulian perusahaan terhadap masalah *branding* perusahaannya merupakan salah satu sebab kegagalan yang sering terjadi di dunia bisnis, khususnya dalam hal membangun *image* kepada masyarakat melalui wujud identitas visual perusahaan, seperti logo maupun media pendukungnya. Berdasarkan hasil survei dan penelitian yang telah penulis lakukan, ditemukan bahwa *Napolly* adalah suatu *brand* dari perusahaan besar yang telah berpengalaman selama lebih dari dua puluh tahun dan juga telah menjadi pemimpin pasar *furniture* plastik di Indonesia selama bertahun-tahun, namun ternyata keberadaan *brand* itu sendiri masih kurang dikenal oleh masyarakat Indonesia. Hal ini disebabkan oleh kualitas identitas visual *Napolly* yang tidak sesuai dengan perkembangan zaman sehingga tidak menarik untuk diingat, serta kurangnya promosi *brand* dari perusahaan ke publik, baik melalui media cetak, maupun media elektronik atau media *online*. Oleh karena itu, perancangan ulang identitas visual perusahaan adalah hal yang efektif dalam membantu meningkatkan dan mempertahankan kualitas *brand*, baik dalam menarik perhatian konsumen maupun bersaing di *market place*, serta membantu perusahaan untuk terus berinovasi dan beradaptasi dengan perkembangan zaman.

Untuk mencapai tujuan tersebut, dibutuhkan penelitian yang menyeluruh terhadap perusahaan, baik berupa sejarah perusahaan, kelebihan maupun

kelemahan perusahaan dan produknya, siapa saja kompetitornya, hingga bagaimana posisi *brand* di *market place* yang ada. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan nilai-nilai perusahaan yang dapat diangkat sebagai keunggulan untuk direpresentasikan ke dalam konsep desain. Semua data yang diperoleh dari hasil penelitian tersebut kemudian dirangkum dan dikembangkan ke dalam bentuk *mind mapping*, *brainstorming*, hingga *moodboard* untuk menemukan kata kunci yang akan digunakan sebagai dasar perancangan ulang identitas visual perusahaan.

Setelah proses analisis selesai, penulis akhirnya menemukan konsep matahari dan tanda benar sebagai ide dasar untuk desain logo baru. Konsep matahari adalah untuk merepresentasikan kualitas kinerja perusahaan dalam memproduksi produk-produk terbaik di kelasnya, sedangkan konsep tanda benar adalah untuk merepresentasikan kualitas produk *Napolly* sebagai pilihan yang benar, sehingga diharapkan masyarakat tidak usah ragu untuk membeli produknya. Desain logo baru tersebut kemudian dibuat buku panduannya untuk dijelaskan secara detil mengenai makna logo, aturan reproduksi logo, dan aplikasi logo agar tetap konsisten dan terjaga penerapannya.

5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini tidaklah sempurna. Masih ada kekurangan yang terdapat didalamnya, baik dikarenakan oleh keterbatasan informasi yang penulis dapatkan dari hasil penelitian, maupun pengalaman penulis yang masih kurang dalam masalah *branding*. Oleh karena itu, berdasarkan pengalaman penulis selama proses penyelesaian Tugas Akhir ini, penulis sangat menyarankan kepada sesama desainer agar teliti dalam melakukan penelitian.

Buatlah *timeline* perencanaan terlebih dahulu agar semuanya terprogram dengan baik. Istirahatlah yang cukup dan jagalah kesehatan. Lawanlah rasa malas untuk melakukan bimbingan dengan Dosen Pembimbing dan kebiasaan menunda-nunda pekerjaan. Selain itu, sebagai penutup, penulis juga telah merangkumkan beberapa hal penting untuk teman-teman desainer atau siapa saja yang akan menghadapi Tugas Akhir, yaitu:

1. Kesadaran, yaitu dalam menyadari *passion* dan potensi diri sendiri terhadap desain untuk bisa dikembangkan, diuji dan diasah melalui Tugas Akhir.
2. Kerja keras, yaitu dalam hal berjuang mencari informasi dari berbagai pihak dan tempat. Jangan cepat menyerah terhadap penantian yang panjang.
3. Kesabaran, yaitu dalam mengorbankan waktu dan tenaga untuk mendesain karya dan menyusun laporan Tugas Akhir.
4. Kerendahan hati dan keikhlasan, yaitu dalam menerima kritik, saran, dan masukan dari semua pihak, khususnya dari Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji selama proses bimbingan dan proses sidang persiapan yang harus dilalui untuk sidang akhir. Keberhasilan tidak akan ada tanpa melalui kritik dan saran dari orang lain.
5. Yang terakhir adalah doa, yaitu dalam memulai segala sesuatu agar senantiasa disertai, dilindungi, dituntun, serta diberikan kesehatan, kesanggupan, hikmat dan sukacita oleh Tuhan Yang Maha Kuasa supaya berhasil dalam penyelesaian Tugas Akhir.