

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Andrean NR merupakan *indie brand fashion* berbasis Yogyakarta yang membawakan tema *genderless* secara spesifik dalam pakaian mereka dengan tujuan untuk memberikan wadah orang-orang yang ingin mengekspresikan diri mereka sendiri tanpa memperdulikan stigma *gender*. Permasalahan yang dialami pada *brand* Andrean NR menunjukkan perlunya konten atau media promosi yang dapat berfungsi sebagai strategi *brand activation* dan menunjukkan produk, *value*, dan pesan didalam *brand* Andrean NR. Dengan permasalahan tersebut, terbentuklah media yang dapat mempromosikan *value* didalam pembuatan pakaian *brand* dan pesan yang ingin disampaikan mengikuti slogan “*Made-Wear-Recycle, it is fashion. Everyone can wear it.*” oleh *brand* Andrean NR. Permasalahan tersebut disolusikan dengan perancangan konten media dalam bentuk animasi yang menunjukkan pakaian dan pesan dari *brand* Andrean NR.

Animasi tersebut dibuat dengan *style* ilustrasi menyerupai *anime* untuk menarik perhatian target konsumen yang dituju dari usia 17-24 tahun sebagai usia primer, dengan psikografis yang memiliki ketertarikan terhadap karya animasi dan pakaian *genderless*. Proses perancangan tersebut menggunakan lima tahap desain milik robin landa 2018 yang terdiri dari *orientation, analysis, conception, design*, dan *implementation*. Hasil menggunakan lima tahap desain tersebut berhasil mengumpulkan data dan konsep yang dibutuhkan untuk membuat perancangan animasi *brand* Andrean NR, baik dari konsep visual hingga alur cerita untuk menyampaikan pesan *brand*. Animasi yang telah dibuat kemudian dipublis kedalam media sosial milik brand Andrean NR. Selain merancang animasi, terdapat juga media sekunder sebagai pendukung karya animasi tersebut baik dalam media digital dan cetak. Media sekunder tersebut terdiri dari *merchandise, ads story* Instagram, dan *photocard AR*.

5.2 Saran

Proses pengerjaan dari awal hingga akhir Tugas Akhir yang dilakukan dalam pembuatan perancangan telah memberikan banyak pengalaman dan rintangan yang harus dihadapi secara strategis, baik dari aspek edukasi maupun kehidupan. Untuk membuat sebuah karya memerlukan jadwal yang pasti untuk pembuatan proses dari awal hingga akhir sehingga tidak terjadinya penumpukan kerja mendekati *deadline*. Perjalanan penulis menyadarkan dan mengajarkan bahwa tidak semuanya dapat berjalan secara sempurna dan sesuai dengan ekspektasi atau eksekusi yang kita harapkan. Pada proses pembuatan perancangan sejak hari pertama sudah mendapatkan banyak masukan mengenai data yang dapat dipakai untuk proses pembuatan perancangan, baik dari teman sekitar dan bantuan dosen pembimbing. Pada tahap prasidang, perancangan yang dibuat pada tahap awal mengalami banyak revisi sehingga perlunya melakukan pencarian data ulang untuk karya akhirnya dan proses tersebut membutuhkan banyak waktu dan energi. Berkat bantuan dari masukan yang telah diterima, perancangan tersebut dapat dikerjakan sehingga berhasil membuat perancangan.

Selain dari masalah dalam pengumpulan data, keberadaan media yang diperlukan juga butuh diperhatikan lebih dalam lagi. Setelah proses pembuatan animasi dimulai, tidak sedikit terjadinya masalah teknis seperti *tablet* gambar mengalami *error* dan laptop yang digunakan melambat akibat data yang terlalu berat. Dengan kesabaran dan dukungan yang diterima selama proses pembuatan animasi sampai hari sidang Tugas Akhir, karya dapat dibuat dengan maksimal dan berhasil melewati proses tersebut. Hal tersebut memberikan masukan, motivasi, dan harapan untuk kedepannya tidak meninggalkan progres begitu saja dan memperhatikan peralatan yang dibutuhkan sehingga dapat diselesaikan tanpa masalah.