

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Program SEHATI adalah program pilot proyek yang dibentuk oleh BAPPEDA Kabupaten Tangerang 2020. Walaupun sudah dilaksanakan selama empat tahun, akan tetapi Program SEHATI belum memiliki logo sehingga sulit untuk mengenalkan program tersebut kepada sekolah-sekolah yang belum mengenal Program SEHATI dan sebuah bukti atau pengakuan pada sekolah yang telah melakukan Program SEHATI.

Selain itu, tanpa adanya *Branding* pada Program SEHATI, sekolah-sekolah yang telah melakukan Program SEHATI tidak memiliki ikatan yang kuat karena bagi mereka, logo adalah bukti dan kebanggaan sekolah yang telah ikut serta dalam aksi peduli lingkungan. Hal tersebut sudah dibuktikan dari hasil wawancara, observasi, dan kuesioner. Penulis merancang *Branding* Program SEHATI dengan menggunakan teori Wheeler (2018) dengan buku yang berjudul *Designing Brand Identity*. Penulis menggunakan buku referensi lainnya yang akan menjadi dasar penerapan elemen desain grafis, perancangan *Branding* pada logo, warna, *Grid*, logo, dan buku panduan mengenai Program SEHATI.

Menurut hasil metode penelitian wawancara, observasi, dan kuesioner, penulis mendapatkan wawasan mengenai Program SEHATI mengenai media apa saja yang dibutuhkan dalam perancangan *Branding*. Data hasil penelitian kemudian diproses menjadi strategi desain sebagai pedoman perancangan melalui *Brand Value*, yaitu “teknologi, edukasi, dan sains” dan *Big Idea* “Satu dalam Keberagaman dan Pengembangan Ilmiah”. Kemudian, penulis masuk ke dalam proses perancangan logo dalam bentuk *Pictorial Mark* beserta perancangan supergrafis dan maskot. Setelah itu, penulis merancang media-media sekunder yang telah ditentukan dalam GSM sebagai pengaplikasian hasil perancangan logo tersebut dari *Stationery*, *Identification*, *Marketing Collateral*, dan *Merchandise*.

GSM (*Graphic Standard Manual*) sebagai panduan penggunaan *Branding* telah dirancang dengan media sekunder dan identitas digabungkan sesuai peraturan yang telah dibuat oleh penulis agar dapat menggunakan identitas tersebut secara konsisten sehingga mampu menghasilkan *Branding* yang dapat memperkenalkan dan membentuk ikatan kuat dalam Program SEHATI.

5.2 Saran

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan seperti batasan masalah karena desain yang efektif merupakan desain yang menyesuaikan dengan target yang diinginkan dalam batasan masalah. Untuk memperkuat argumentasi dalam latar masalah, harus memilih teori yang dapat mendukung argumen yang ada karena jika salah memilih teori secara definitif, maka akan menciptakan kontradiksi dalam berargumen atau menyatakan pendapat mengenai masalah tersebut.

Selain itu, disarankan oleh dewan penguji bahwa *Graphic Standard Manual* harus disertai dengan panduan pelaksanaan Program SEHATI yang telah ditulis oleh BAPPEDA Kabupaten Tangerang. Panduan tersebut diberikan kepada sekolah-sekolah sebagai pedoman menjalankan kegiatan agar sehingga mampu berjalan dengan lancar. Penyertaan dalam karya GSM dilakukan dengan *Re-design* pedoman teknis Program SEHATI dan digabung dalam GSM.

Ada saran untuk penulis sendiri. Cepat dalam proses perancangan berarti segalanya akan baik-baik saja ke depannya dengan metode terburu-buru karena jika terburu-buru, maka akan menghasilkan kesalahan fatal karena telah melewatkan langkah-langkah yang sudah ditentukan sehingga harus mengulanginya dan melewatkan beberapa hal tanpa disadari.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A