

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Eatery 73 – Chicken Steak merupakan UMKM di Kelurahan Medang yang bergerak di bidang kuliner dan saat ini tengah berjualan di salah satu kantin sekolah sekitar, yaitu Saint John’s Catholic School. Oleh karena itu, UMKM ini mengganti nama menjadi Eatery 73 – Chicken Steak untuk menyesuaikan dengan target pasarnya, yaitu anak sekolah. Keunikan dari Eatery 73 – Chicken Steak terletak pada bumbu marinasi yang diracik sendiri dan aneka saus yang digunakannya.

Akan tetapi, UMKM ini memiliki masalah identitas visual yang kurang kuat dan tidak konsisten. Akibatnya, hal ini membuatnya kurang dikenal oleh masyarakat setempat dan tidak sepenuhnya menarik bagi target pasar utamanya. Eatery 73 – Chicken Steak sebelumnya sudah memiliki logo, spanduk, dan *booth*, tetapi penggunaan warna dan tipografi yang digunakan tidak konsisten untuk seluruh media yang digunakan. Fotografi untuk beberapa menu juga didapati telah mengambil dari internet dan tidak konsisten.

Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk merancang ulang identitas visual UMKM Eatery 73 – Chicken Steak. Perancangan ini menggunakan metode milik Alina Wheeler dan Rob Meyerson yang berisi lima tahapan, yaitu *conducting research*, *clarifying strategy*, *designing identity*, *creating touchpoints*, dan *managing assets*. Metode ini diawali dengan melakukan wawancara dan observasi tempat berjualan UMKM. Kemudian, dari data yang telah didapatkan, penulis menganalisis *brief*, *brainstorming*, *mind mapping*, dan membuat konsep. Selanjutnya, tahapan mendesain dilakukan dengan membuat sketsa, digitalisasi, revisi, dan finalisasi desain. Setelah logo telah difinalisasi, tahap terakhirnya adalah dengan merancang *Graphic Standard Manual (GSM)* sebagai buku panduan penggunaan logo, warna, dan tipografi agar identitas visual Eatery 73 – Chicken

Steak dapat terus konsisten. Diharapkan melalui perancangan ulang identitas visual ini dapat meningkatkan *brand awareness* terhadap target pasarnya, sehingga UMKM ini dapat lebih dikenal oleh masyarakat setempat.

Terdapat tantangan yang dilalui penulis selama proses perancangan. Tantangan tersebut datang ketika perancangan logo sedang dilakukan. Penulis merasa kurang puas dengan sketsa logo yang telah dibuat karena kurang sesuai dengan *keywords* dan *big idea* yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, penulis melakukan beberapa revisi terhadap logo untuk menghasilkan logo yang sesuai dengan *keywords*, *big idea*, target pasar, dan keinginan pemilik UMKM Eatery 73 – Chicken Steak.

Melalui proses perancangan ini, penulis memperoleh beberapa peningkatan *hard skill*, seperti peningkatan kemampuan desain grafis dalam menerapkan prinsip-prinsip desain berupa komposisi, warna, tipografi, dan sebagainya, mampu menyusun *graphic standard manual* yang konsisten meliputi logo, warna, tipografi, dan pengaplikasiannya, dan meningkatkan kemampuan menganalisis UMKM dan target pasar yang membantu dalam proses perancangan desain. Selain itu, penulis juga mengembangkan *soft skill*-nya yang mencakup mengembangkan kemampuan komunikasi dalam desain dengan pemilik UMKM agar pemilik dapat mengerti terhadap desain yang dirancang, serta mampu menghadapi dan menyelesaikan kendala selama proses desain seperti revisi, hambatan komunikasi, dan keterbatasan media.

5.2 Saran

Melalui perancangan ini, terdapat beberapa saran yang disarankan oleh penulis, yaitu:

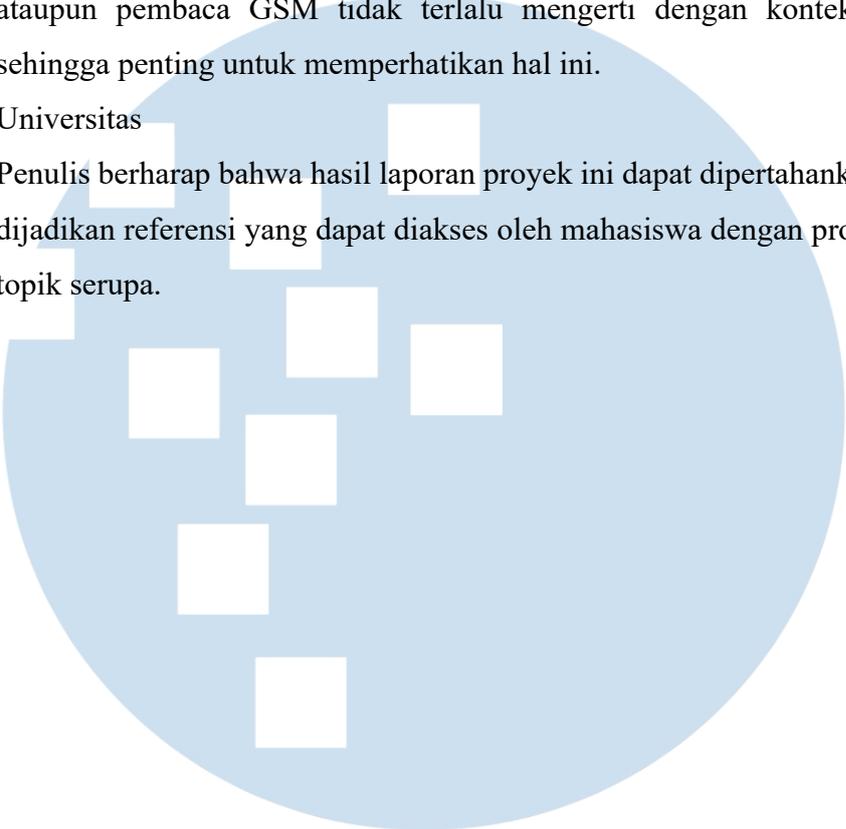
1. Dosen/ Peneliti

Melalui MBKM *Cluster* Proyek Desa ini, penulis menyarankan untuk mendalami pengaruh identitas visual dengan perilaku seperti pandangan konsumen terhadap logo. Oleh karena itu, dalam perancangan identitas visualnya, penting untuk memosisikan diri sebagai konsumen juga. Dalam perancangan GSM, penulis juga menyarankan untuk memperhatikan cara

penyampiannya karena terdapat kemungkinan bahwa pemilik UMKM ataupun pembaca GSM tidak terlalu mengerti dengan konteks GSM, sehingga penting untuk memperhatikan hal ini.

2. Universitas

Penulis berharap bahwa hasil laporan proyek ini dapat dipertahankan untuk dijadikan referensi yang dapat diakses oleh mahasiswa dengan proyek atau topik serupa.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA