

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan dianalisis, dapat disimpulkan bahwa perancangan *brand identity* untuk aplikasi *mobile* dokumentasi glasir keramik “Tungku” telah cukup berhasil menjawab permasalahan utama mengenai kebutuhan akan identitas visual yang melekat, relevan, dan mudah dikenali oleh para perajin serta komunitas seni keramik. Data lapangan yang telah diperoleh melalui wawancara, observasi studio, kuesioner, dan *Validation Testing* menunjukkan bahwa keramikus membutuhkan sebuah identitas *brand* yang tidak hanya fungsional, namun juga mampu mencerminkan karakter khas dunia keramik, baik mulai dari proses, hingga hasil yang tidak selalu sempurna, serta sifat glasir yang tidak terduga atau disebut sebagai *unpredictable* oleh para keramikus, yang juga menjadi esensi dari setiap proses eksplorasi mereka.

Hasil *validation testing* juga telah menunjukkan bahwa *brand identity* “Tungku” yang telah dirancang sudah relevan dan dapat diterima, serta mampu merepresentasikan nilai dan citra yang ingin dibangun oleh aplikasi *mobile* dokumentasi glasir keramik. Dengan demikian, perancangan ini menunjukkan kesesuaian antara masalah, data lapangan, dan konsep desain yang dihasilkan, sehingga *brand identity* “Tungku” ini dapat menjadi dasar yang kuat untuk pengembangan pada tahap selanjutnya.

5.2 Saran

Berikut ini merupakan saran serta masukan yang dapat dipertimbangkan oleh peneliti selanjutnya terkait proses pengembangan *brand identity* untuk aplikasi *mobile* dokumentasi glasir keramik “Tungku” agar mampu berjalan lebih optimal.

1. Dosen/ Peneliti

Dosen diharapkan dapat memberikan arahan terstruktur terkait lingkup penelitian, penyusunan landasan teori, serta validasi metodologi

sebelum memasuki tahapan perancangan. Peneliti selanjutnya disarankan agar melakukan eksplorasi lebih mendalam terkait pengguna baik perilaku maupun kebutuhan melalui pengumpulan data yang lebih luas, serta menjaga konsistensi antara temuan baru dan keputusan desain yang sudah ada, serta melakukan pengujian dan iterasi lebih lanjut untuk menilai efektivitas *brand identity* “Tungku” secara lebih komperhensif.

2. Universitas

Universitas disarankan untuk menyediakan lebih banyak wadah kolaborasi antara mahasiswa, dosen, dan industri kreatif, khususnya komunitas seperti komunitas seni keramik. Fasilitas riset dan akses terhadap database penelitian terdahulu agar dapat membantu kelancaran dalam penelitian serta kualitas hasil penelitian. Kerja sama dengan industri seni keramik juga dapat dipertimbangkan untuk memperkaya praktik akademik serta meningkatkan wawasan yang relevan terkait penelitian terhadap kebutuhan industri.

