



### **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

Sebagai *platform* seni kolaboratif satu-satunya di Jakarta, GSE telah menjadi ruang kreatif dan tempat terjadinya pertukaran ilmu bagi para seniman dan pelaku kreatif lintas disiplin. Hal yang menjadi identitas GSE belum berhasil tersampaikan pada masyarakat sesuai dengan visi dan misi GSE. Belum adanya identitas visual yang representatif dan sistem yang baku mengenai identitas visual tersebut merupakan salah satu faktor yang menyebabkan terjadinya hal tersebut. Selain representatif sebuah logo atau identitas visual juga harus unik agar mudah dikenali dan diingat oleh masyarakat.

Hal tersebut hal-hal yang menjadi pekerjaan rumah bagi GSE. Oleh karena itu penulis tertarik melakukan perancangan identitas visual GSE, guna membenahi permasalahan-permasalahan tersebut. Pihak GSE mengakui bahwa mereka belum memiliki logo yang representatif untuk dapat mewakili visi misi mereka. Hal tersebut didukung oleh kuesioner yang penulis lakukan untuk mengetahui tanggapan publik mengenai logo GSE. Data yang penulis dapatkan ini menjadi bahan pertimbangan untuk penulis memilih jenis logo yang akan dirancang. Selain itu hasil observasi juga membuktikan bahwa identitas visual GSE belum memiliki sistem yang baku untuk dapat menjaga integritas GSE. Sehingga penulis merancang sebuah *Graphic Standard Manual* untuk mengatur pengaplikasian logo dan aspek identitas visual lainnya.

Melalui perancangan ini , penulis semakin sadar akan pentingnya sebuah identitas visual. Selain sebagai sebuah “wajah” dari suatu *brand*, identitas visual juga sangat berperan dalam menjaga integritas sebuah *brand*, dan menjadi alat diferensiasi dengan *brand* lainnya melalui keunikan yang ditonjolkan dari identitas visual tersebut.

## 5.2. Saran

Sebagai perancangan yang menjadi puncak dari perkuliahan, Tugas Akhir perlu dikerjakan dengan total dan sepenuh hati. Selain menarik bagi peserta Tugas Akhir, judul pun juga harus didukung oleh data dan permasalahan yang kuat. Sehingga membuat judul tersebut layak dijadikan sebagai Tugas Akhir peserta yang merupakan perancangan puncak dan akhir dari perjalanan peserta sebagai mahasiswa.

Dalam proses perancangan, mengingat sempitnya waktu selama pelaksanaan Tugas Akhir, *time management* adalah sebuah *skill* yang sangat diperlukan bagi seluruh mahasiswa. Pembagian waktu yang baik dapat mengoptimalkan proses dan hasil perancangan peserta Tugas Akhir. Selain itu, ketelitian juga diperlukan dalam proses perancangan untuk menghindari kesalahan-kesalahan kecil yang berpotensi berujung fatal. Ketidaktelitian biasanya muncul karena sempitnya waktu akibat pembagian waktu yang kurang baik.