

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Proses perancangan karya identitas visual CV Percetakan Grafika melalui beberapa tahapan, adapun tahapannya diskusi dengan mitra sehingga bisa sesuai dengan keinginan dan kebutuhan mitra, tahapan selanjutnya melakukan riset, melakukan *brainstoming* dengan menerjemahkan data ke bentuk visual, terakhir melakukan eksekusi desain dan implementasi desain CV Percetakan Grafika. Perancangan identitas visual membutuhkan logo sebagai salah satu elemen penting yang dapat menjadi salah satu pondasi utama dalam melakukan manuver kegiatan bisnis dalam suatu organisasi ataupun lembaga, karena identitas visual tersebut dapat menjadi patokan untuk membuat kegiatan kampanye promosi menggunakan media cetak maupun digital. Dengan memiliki identitas tersebut akan memudahkan dalam pembuatan berbagai desain seperti kartu nama, amplop, stiker, banner dan yang menyangkut dalam aspek identitas visual lainnya. Salah satu aspek bisnis dalam identitas visual ini adalah menjadikan perusahaan CV Percetakan Grafika ini memiliki identitas visual yang dapat menjadikan pembeda dari yang lain sehingga memiliki *value* lebih dari pada perusahaan lainnya, dengan kata lain identitas visual dapat dijadikan sebagai nilai tambah pada perusahaan tersebut.

5.2. Saran

5.2.1 Saran untuk UMKM

Logo pada organisasi atau perusahaan ini hanyalah sebuah identitas visual dan tidak dapat berdiri sendiri, terutama dalam peran mengembangkan citra dimasyarakat maka perlu strategi tambahan lainnya yang dapat dibantu dengan promosi dengan menggunakan produknya yaitu desain yang menarik dan berbagai strategi komunikasi

lain seperti membuat media sosial Instagram, tiktok, facebook kemudian strategi *marketing, public relation, dan campaign.*

5.2.2 Saran untuk Praktisi Visual

Saran untuk *Content Creator* selanjutnya alangkah baiknya menjadi pendengar yang baik bagi mitra, mendengarkan segala masalahnya dan melakukan diskusi hingga menemukan titik masalah, karena dengan mendengarkan masalah yang dihadapi mitra dapat mengidentifikasi apa yang dibutuhkan oleh mitra sehingga penyelesaian masalah dapat diatasi dengan cepat. Mengurangi idealis sebagai seniman kreator juga hal penting karena selera mitra tentunya beda dengan kreator maka dari itu mendengarkan masalah mitra yang dihadapi merupakan hal utama. Sebagai konten kreator cukup menyelesaikan masalah dengan membuat karya visual yang sesuai dengan mitra.

