

BAB V KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Proses perancangan karya identitas visual KTD Gemah Ripah melalui beberapa tahapan. Adapun tahapannya diskusi dengan mitra sehingga bisa sesuai dengan keinginan dan kebutuhan mitra, tahapan selanjutnya melakukan riset, kemudian melakukan *brainstorming* dengan menerjemahkan data ke bentuk visual, terakhir melakukan eksekusi desain dan implementasi desain visual KT Gemah Ripah. Perancangan identitas visual membutuhkan logo sebagai salah satu elemen penting yang dapat menjadi salah satu pondasi utama dalam melakukan manuver kegiatan bisnis dalam organisasi. Karena identitas visual tersebut menjadi patokan untuk membuat kegiatan kampanye promosi menggunakan media cetak maupun digital. Dengan memiliki identitas tersebut memudahkan dalam pembuatan berbagai desain seperti kartu nama, brosur, poster, banner dan stiker. Karena semuanya sudah dibuat sedemikian rupa dari mulai hal sederhana seperti logo dan warna sudah ada sehingga cukup mengikuti *Graphic Standard Manual Book*. Salah satu aspek bisnis dalam identitas visual ini adalah menjadikan UMKM memiliki identitas visual yang dapat dijadikan pembeda dari yang lain sehingga memiliki *value* lebih daripada UMKM lainnya, dengan kata lain identitas visual dapat dijadikan nilai tambah bagi UMKM 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 di masyarakat maka perlu strategi tambahan lainnya yang dapat dibantu dengan promosi menggunakan produknya, yaitu desain kemasan yang menarik, promosi produk dan jasa

menggunakan poster & leaflet, dan berbagai strategi komunikasi lain seperti marketing, *public relation*, dan *campaign*.

5.2.2 Saran untuk *Content Creator*

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. Lalu sebagai konten kreator cukup menyelesaikan masalah dengan membuat karya visual yang sesuai dengan mitra.

