

BAB V PENUTUP

A. KESIMPULAN

Patamorgana adalah salah satu *brand travel wear* yang bertujuan untuk mendampingi para penggila *traveller* atau anak muda yang senang dengan aktifitas liburan. Sebelum adanya perancangan ini penulis melihat masih banyak anak muda atau masyarakat yang tidak mementingkan gaya berpakaian mereka untuk momen berlibur. Oleh karna itu kesimpulan dari perancangan ini adalah untuk mengenalkan *brand* Patamorgana kepada konsumen yang disasar. Dan perancangan ini memperhitungkan tentang jenis efektivitas media yang digunakan, frekuensi serta kesinambungan dan perancangan ini kedepannya bisa digunakan untuk pendidikan dan pengetahuan tentang *Travel Wear* pada bidang Desain Komunikasi Visual.

B. SARAN

1. Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat dan sangat berguna bagi *brand* Patamorgana dan mampu membuat setiap artikel produk yang dikeluarkan menjadi semakin berkembang nantinya.
2. Dari hasil perancangan ini khususnya bagi mahasiswa atau mahasiswi dibidang Desain Komunikasi Visual diharapkan dapat mengembangkan konsep dan pemikiran serta kemampuan untuk lebih terbuka tentang luasnya dunia desain grafis yang masih banyak memiliki permasalahan desain dengan memperhatikan berbagai faktor yang ada dalam desain grafis.
3. Untuk saran terakhir ini diharapkan STSRD VISI INDONESIA bisa mendapatkan manfaat besar dan bisa menjadi bahan acuan atau pedoman untuk pembelajaran yang lebih baik bagi mahasiswa dan mahasiswi Sekolah Tinggi Seni Rupa Dan Desain Visi Indonesia (tercinta).

DAFTAR PUSTAKA

Adam, B. (2018). Yogyakarta: Perancangan Grafis *T-shirt* produk *mighty orange* dengan tema persija *supporter*.

Arnold, S. (1992). *The Handbook Of Brand Management. The Economics Book Internasional Management Series. Massachusstt: Perseus Book*. Arnold Setiawan.com.

Canadi. (1999). *elemen-elemen dalam desain komunikasi visual.Nirmana, Vol.1.No. 1, Januari. 1999: 1-11*. jakarta: Canadi, C.s .

Mias, R. (2015). Yogyakarta: Perancangan Komunikasi Visual Kemasan Mainan Tradisional Yoyo, Kapal Otok-otok Dan Gasing Bambu.

https://glints.com/id/lowongan/teori-warna/#.Ydj1W_5By00

<https://kumparan.com/berita-unik/teori-warna-pengertian-lingkar-warna-dan-warna-dasar-1vvEiNYDqS4/1>

<https://www.risewise.co/>

<https://dribbble.com/shots/1670112-Nordic?list=users&offset=18>

Gereget,W.(UNNES) Universitas Negeri Semarang"Perancangan Ulang Visual *Distro"Me Up Division"* Dan Aplikasinya Pada Media Komunikasi Visual.1

Petra, (2010). Pengertian *Layout*: Dari [http:// faculty.petra.ac.id/](http://faculty.petra.ac.id/)

<https://docplayer.info/163323713-Perancangan-concept-art-game-hack-n-slash-pemuda-karya-disain-oleh-marissa-dwi-praseptiani-nim-upt-perpustakaan-isi-yogyakarta.html>

Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual, Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI.

Holtzschue, Linda. 2011. *Understanding Color, An Introduction for Designers Fourth Edition*. Canada: John Wiley & Sons.

LAMPIRAN



F.STSRD VISI/B.5

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI S1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Ahlus Sajid Algar NIM : 11191005
SEMESTER : 11 TAHUN AKADEMIK : 2021/2022
JUDUL SKRIPSI: PERANCANGAN GRAFIS *T-SHIRT* UNTUK MEMPERKUAT *BRAND* PATAMORGANA
SEBAGAI *BRAND TRAVEL WEAR* PADA ANAK MUDA USIA 20-23 TAHUN
PEMBIMBING : Dwisanto Sayogo, M.Ds

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
5 – 10 - 2021	Zoom meeting	Pendalaman materi	
8 – 10 – 2021	Konsultasi judul perancangan baru	Memperbaiki penulisan	
20 – 10 – 2021	Konsultasi BAB I & II	Memperbaiki penulisan	
12 – 11 – 2021	Konsultasi BAB I, II, III	Memperbaiki penulisan	
17 – 11 – 2021	Pembahasan BAB III	Lanjut	
20 – 11 – 2021	Pembahasan konsep desain	Lanjut	
03 – 12 – 2021	Konsul desain sketsa ilustrasi	Lanjut	
11– 12 – 2021	Konsul desain digital	Desain digital	
28 – 12 – 2021	Konsultasi BAB I, II, III, IV, V	Lanjut	
06– 01 – 2022	Final perancangan	Pengesahan	

Ketua Jurusan :

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)