

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dari hasil perancangan “Logo dan Visual *Branding* “Farhan Strawberry”” disimpulkan bahwa sebuah perancangan dapat memberi identitas dan ciri khas visual dari sebuah perusahaan yang bertujuan untuk memberi karakter yang mudah diingat dan pembeda dari kompetitor. Logo dan visual *branding* adalah suatu hal penting dalam sebuah perusahaan yang berhubungan dengan *audiens*. Perancangan logo dan visual *branding* yang baik dapat memberi banyak kesan positif bagi perusahaan maupun *audiens* yang melihatnya dan meningkatkan *brand awareness* pada masyarakat. Logo dan visual *branding* juga dapat berfungsi sebagai citra yang menggambarkan karakter dari sebuah perusahaan.

Pada perancangan Logo dan Visual *branding* “Farhan Strawberry”, Pengolahan data perusahaan adalah suatu hal utama dalam melakukan proses perancangan. Hal itu bertujuan untuk membuat perancangan yang tepat dengan target *audiens* dan sesuai dengan perusahaan. Sehingga logo mewakili identitas dari perusahaan, menjadi pembeda dari yang lain dan meningkatkan *brand awareness* pada masyarakat.

Logo dan Visual *branding* yang dirancang untuk “Farhan Strawberry” memperhatikan data yang telah dihimpun dan memudahkan dalam membuat *mind mapping*. Dari olah data dan *mind mapping* menciptakan beberapa bentuk simbol terpilih yang mewakili perusahaan dalam perancangan. Simbol yang digunakan adalah buah strawberry berbentuk simetris dan solid yang memiliki arti sebagai produk utama dan dibuat paling menonjol agar pesan produk tersampaikan. Kemudian tanah atau lahan perkebunan yang dibuat dari dua garis melengkung bertindihan bermakna sebuah proses bertingkat dan *flexibility*. Lalu bangunan beratap

yang dibuat dari efek *gestalt figure-ground*, dimana simbol ini memiliki arti sebuah wadah bagi para pecinta buah strawberry dan pelindung bagi kebun tanaman strawberry. Warna yang dipilih adalah merah dan hijau yang memiliki makna santai, membawa kesegaran dan seru. Pemilihan huruf yang digunakan adalah sans serif yang dikombinasikan dengan tipografi gaya *psychedelic*, di mana *font* tersebut memiliki karakter unik, ceria dan fleksibel.

## **B. Saran**

Dalam melakukan perancangan Logo dan Visual *Branding* sebaiknya penulis melakukan olah data sebanyak-banyaknya dari topik yang akan diangkat dan mencari informasi data dari sumber yang terpercaya. Dari olah data tersebut penulis berusaha memahami data yang telah dikumpulkan. Hal tersebut diharapkan bisa meminimalisir kendala dalam proses pengerjaan suatu perancangan.

Pertimbangan dalam perancangan itu adalah hal yang sangat diperlukan. Hal itu dilakukan untuk menghindari hasil perancangan yang kurang sesuai dengan data dengan konsep. Sehingga pesan untuk perancangan ke depan adalah teliti, perkuat data yang terpercaya, ditunjang dengan teori benar dan valid.

## Daftar Pustaka

Baskoro Suryo Banindro. Gaya Psychedelia Counter Culture Amerika Komodifikasi Indonesia Kini. *Jurnal Nirmana*, 2. 69-76

Farantika Yogananti, Auria (2015). PENGARUH PSIKOLOGI KOMBINASI WARNA DALAM WEBSITE . *Andharupa, Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*. Vol.01 No.01, 45-54

Firmansyah M, Anang. (2020). Pemasaran Produk dan Merek (Planning & Strategy). Surabaya:Penerbit Qiara Media.

Monica, Monica, and Laura C. Luzar. "Perancangan Logo dalam Dunia Desain." *Humaniora Binus*, vol. 4, no. 1, 2013, pp. 508-517.

Monica, Monica. "Pengaruh Warna, Tipografi, dan Layout pada Desain Situs." *Humaniora Binus*, vol. 1, no. 2, 2010, pp. 459-468

Perdana Kusuma, Aditya Halim dkk. (2020). Brand Management: Esensi, Posisi dan Strategi. Medan:Yayasan Kita Menulis.

Rustan, Surianto. (2009). Mendesain Logo. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Sihombing, Danton. (2015). Tipografi dalam Desain Grafis. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Wijaya, Priscilia. (2004). TIPOGRAFI DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. *Nirmana*. 1. 10.9744/nirmana.

ZHARANDONT, PATRYCIA. JURNAL ERGONOMI PENGARUH WARNA BAGI SUATU PRODUK DAN PSIKOLOGIS MANUSIA. *Ergonomic design and sustainability*.

### **Sumber Lainnya:**

Abdurrosyid. 2020. Cara Memperbanyak Tanaman Strawberry,  
<https://www.kampustani.com/cara-memperbanyak-tanaman-strawberry>, Diakses  
pada 23 November 2021 pukul: 07.00 WIB

Remo Aslak Burkhard. 2005. Knowledge Visualization: The Use of  
Complementary Visual Representations for the Transfer of Knowledge: a Model,  
a Framework, and Four New Approache,  
[https://www.researchgate.net/figure/Gestalt-Principles-present-how-we-perceive-objects-and-groups-of-objects-Proximity\\_fig5\\_36382932](https://www.researchgate.net/figure/Gestalt-Principles-present-how-we-perceive-objects-and-groups-of-objects-Proximity_fig5_36382932), Diakses pada 23  
November 2021 pukul: 08.30 WIB

Google Sites.2014. Sekilas Info Tentang Tipografi,  
<https://sites.google.com/site/infotipografi>,Diakses pada 23 November 2021 pukul:  
08.30 WIB

Rachma Fauziah, 2017. Mengenal Jenis-Jenis Tipografi,  
<https://kelasdesain.com/mengenal-jenis-jenis-tipografi>, Diakses pada 23  
November 2021 pukul: 09.30 WIB

Ibnuismail. 2020. Pengertian Logo: Jenis, Fungsi dan Kriteria Logo yang Efektif,  
[https://accurate.id/marketing-manajemen/pengertian-logo/#Pengertian\\_Logo](https://accurate.id/marketing-manajemen/pengertian-logo/#Pengertian_Logo),  
Diakses pada 23 November 2021 pukul: 10.30 WIB

KDRI. 2017. Jenis-Jenis Logo Yang Harus Kamu Ketahui!  
<https://hellomotion.com/woroworo/jenis-jenis-logo-yang-harus-kamu-ketahui>,  
Diakses pada 20 Desember 2021 pukul: 15.30 WIB

Defar. 2019. Pengertian Layout (Tata Letak) dalam Desain Grafis  
<https://qomaruna.com/pengertian-layout/>  
Diakses pada 04 Januari 2022 pukul: 16.00 WIB

Haris Hogan. 2014. Mengenal 4 Prinsip Dasar Desain Layout  
<https://mebiso.com/mengenal-4-prinsip-dasar-desain-layout/>  
Diakses pada 04 Januari 2022 pukul: 16.30 WIB

## LAMPIRAN

### i. Lembar Konsultasi





F.STSRD VISI/B.5

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

LEMBAR KONSULTASI  
BIMBINGAN SKRIPSI S1  
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Yogi Isnanda Putra                      NIM 11191092  
SEMESTER : SEMESTER 5                      TAHUN AKADEMIK : 2021/2022  
JUDUL SKRIPSI : **PERANCANGAN LOGO DAN VISUAL BRANDING KEBUN BUAH  
"FARHAN STRAWBERRY" WONOSOBO**  
PEMBIMBING : Budi Yuwono, S.Sos, M.Sn

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
6/10/2021	Judul BAB I	Diubah menjadi "Perancangan Logo dan Visual Branding"	
23/10/2021	BAB I dan tambahan BAB II	Membuat rumusan, batasan lebih spesifik, mengganti referensi, manfaat, Analisa objek	
13/11/2021	BAB II Membuat rumusan, batasan lebih spesifik, mengganti referensi, manfaat, Analisa objek.	Penambahan foto data objek, penambahan referensi	
3/12/2021	BAB II dan BAB III Penambahan foto data objek, penambahan referensi	Penambahan keterangan pada foto objek.	
7/12/2021	BAB III Penambahan keterangan pada foto objek.	Penambahan alternatif desain logo beserta evaluasi melalui polling	
13/12/2021	BAB III dan BAB IV Penambahan alternatif desain logo beserta evaluasi melalui polling	Penambahan <i>mind mapping</i> dan landasan teori pada BAB II, Penambahan filosofi dan <i>guide</i> pada logo	
19/12/2021	BAB IV Penambahan <i>mind mapping</i> dan landasan teori pada BAB II, Penambahan filosofi dan <i>guide</i> pada logo	Penambahan landasan teori pada jenis logo	
22/12/2021	BAB II dan BAB IV Penambahan filosofi dan <i>guide</i> pada logo,		

	Penambahan landasan teori pada jenis logo	Penambahan filosofi dan koreksi guide, penerapan pada media	
24/12/2021	BAB 4 , filosofi, penerapan pada media dan guide.	penambahan aplikasi pada media social.	
30/12/2021	Penambahan BAB 5, penambahan aplikasi pada media social.	Penambahan BAB 5, daftar pustaka	

Ketua Jurusan :

( Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,

( Budi Yuwono, S.Sos., M.Sn.)

**[SIAP DIUJIKAN]**

ii. Foto Pelaksanaan Sidang

