

BAB V

PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan perancangan desain *Merchandise* komunitas Sprinter Yogyakarta ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1.1 Perancangan *merchandise* komunitas Sprinter Yogyakarta ini mengadopsi unsur-unsur kearifan lokal dan budaya kota Yogyakarta yang dikombinasikan dengan *culture* Vespa di Indonesia. Tujuan perancangan desain *merchandise* ini sebagai pembeda Sprinter Yogyakarta diantara komunitas Vespa lainnya di Indonesia, dengan mengangkat kebudayaan daerahnya sebagai cirikhas.
- 1.2 Perancangan dilakukan dengan menghasilkan 7(tujuh) desain yang masing masing akan diaplikasikan pada 7(tujuh) *item* yang berbeda. *Merchandise* Sprinter Yogyakarta dirancang dalam beberapa *item* sebagai media promosinya, beberapa *item* yang tercakup yaitu, kaos/*T-shirt* (media aplikasi karya utama), slayer, *totebag*, topi *snapback*, *enamel pin*, gantungan kunci, botol minum/*tumbler*.
- 1.3 Karya yang dirancang terbagi dalam dua bagian yaitu karya utama dan alternatif karya yang masing-masingnya memiliki peran dalam menguatkan identitas visual komunitas Sprinter Yogyakarta. Karya utama dirancang dengan format *bitmap* Photoshop, yang diaplikasikan pada kaos berwarna hitam dengan metode cetak *print screen*. 6(enam) karya alternatif lainnya memiliki format *vector* yang dirancang melalui proses eksplorasi dari karya utama, karya dengan format *vector* ini dapat dibesarkan dan dikecilkan sehingga memudahkan untuk dicetak di berbagai media kecil maupun besar.

2. Saran

Dengan adanya perancangan *merchandise* komunitas Sprinter Yogyakarta ini penulis berharap komunitas Sprinter Yogyakarta dapat lebih dikenal oleh masyarakat luas dengan cirikhasnya yang mengangkat kebudayaan lokal daerah Yogyakarta. Perancangan ini juga diharapkan dapat menjadi inspirasi untuk komunitas Vespa lain diseluruh daerah di Indonesia untuk mengangkat kearifan lokal daerahnya masing-masing sebagai bentuk pembeda setiap daerah sekaligus untuk melestarikan ragam kebudayaan yang ada di Indonesia sebagai landasan dan identitas diri.

Perancangan *merchandise* Sprinter Yogyakarta dapat dikembangkan lagi dalam penelitian lebih lanjut dengan melakukan penerapan pada media baru ataupun eksplorasi visual dengan memanfaatkan kekayaan budaya lainnya di Yogyakarta.