

## BAB V

### PENUTUP

Berdasarkan penjelasan dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan dan saran yang semoga dapat menunjang dalam perbaikan di masa yang akan datang.

#### 1. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan pada pembahasan tugas akhir mengenai perancangan redesain logo Ninox Scutul adalah :

1. Perancangan redesain Logo Ninox Scutul memiliki tujuan untuk menampilkan sesuatu yang baru dan segar. Sebuah desain yang praktis dan lebih moderen. Hal ini dilakukan agar redesain logo Ninox Scutul dapat lebih berkembang dan keberadaannya makin diakui dengan mempromosikan diri melalui identitas yang baru dengan nama baru yaitu Dexdei dengan mempertimbangkan penampilan dan fungsi yang lebih baik dari sebelumnya.
2. Perancangan redesain logo Ninox Scutul menggunakan penggabungan logogram dan *logotype*, di mana logogram diambil dari visual tumbuhan pakis yang mana tumbuhan pakis merupakan ikonik dari perancangan yang mengandung unsur *culture* atau budaya, sehingga visual tumbuhan pakis secara langsung memberikan *branding* tersendiri. Sedangkan *logotype* menggunakan *font* dari sans serif.
3. Tidak hanya sekedar merancang logo, penulis juga langsung mengaplikasikan logo yang baru kepada media-media aplikasi seperti *pack/kemasan*, label harga, *tote bag*, stiker, dan *t-shirt*.. Hal ini bertujuan

untuk memperkuat citra *clothing* Dexdei sebagai satu kesatuan yang tidak terpisahkan, dan pengaplikasian logo kepada berbagai media akan memberikan kesan mewah, elegan, eksklusif, terhadap produk yang dipasarkan. Sehingga secara otomatis produk dari *clothing* Dexdei memiliki nilai dan daya tarik tersendiri dan dapat meningkatkan penjualan.

## 2. SARAN

1. Perancangan redesain logo merupakan bentuk penciptaan dalam karya Tugas Akhir untuk mencapai pendidikan derajat Strata 1 (S1). Namun perancangan ini juga sebagai tolak ukur penulis dalam mengembangkan ilmu desain, khususnya desain komunikasi visual.
2. Perancangan ini pun diharapkan dapat menjadi pertimbangan di masa yang akan datang akan pentingnya disiplin ilmu yang baik untuk dapat menghasilkan desain logo yang mampu diterima di masyarakat. Sehingga, desain komunikasi visual untuk kedepannya dapat lebih memberikan kontribusi pada era saat ini dan akan datang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adityawan, Arief. 2010. *Tinjauan Desain Grafis*. Jakarta: Concept Media.
- Adams, N., & Morioka, N. 2004. *Logo Design Workbook: A Hands-On Guide To Creating Logos*. Massachusetts: Rockport Publisher.
- Arthur, Rene. 2009. *Desain Grafis: Dari Mata Turun ke Hati*. Bandung: Penerbit Kelir.
- Dameria, Anne. 2008. *Color Basic Panduan Dasar Warna untuk Designer dan Industri Grafika*. Jakarta. Link Match Grafik.
- Depdiknas 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta. Balai Pustaka.
- Kusrianto, Adi. 2007 *Pengantar Desai Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Rustan, Suriyanto. 2009. *Mendesain Logo*. Jakarta: Gramedia.
- Rustan, Suriyanto. 2011. *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Supriyono, Rachmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta.
- Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.