

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan desain *merchandise* Edu English dengan tema *teen highschool items* sebagai *branding* yang telah dibuat, maka menghasilkan kesimpulan:

- a) Konsep perancangan desain *merchandise* Edu English ialah yang simpel, artsy dan menarik dari segi estetika yang mampu memberikan informasi yang efektif bagi target konsumen. Salah satu hal yang esensial dan memiliki ciri khas penting yaitu pada semua *merchandise* terdapat identitas dari lembaga Edu English berupa warna, logo, dan informasi terkait lembaga tersebut yang akan memberikan informasi kepada target konsumen secara efektif. Keunggulan dari desain dari *merchandise* ini juga menampilkan ornamen-ornamen yang berhubungan dengan pelajar TK hingga SMA yaitu ornamen ATK (alat tulis kantor) sehingga menggambarkan bahwa Edu English merangkul seluruh pelajar mulai dari TK, SD, SMP hingga SMA untuk bisa belajar bahasa Inggris di lembaga tersebut dengan nyaman dan mudah. Gambar, ikon, dan teks yang ditampilkan pada penyajian visual *merchandise* tersebut juga sudah sangat jelas dan mudah dipahami oleh target konsumen. Selain itu juga terdapat gambar anak kecil berkacamata yang sedang membaca buku. Anak kecil

tersebut menggambarkan pelajar yang bergabung di Edu English akan terus belajar dan meraih ilmu dipandu dengan kurikulum terbaik yang ada bersama mentor yang berpengalaman. Desain *merchandise* ini juga memiliki keunikan yaitu adanya desain ciri khas dari kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan yaitu berupa motif kain sasirangan khas Banjarmasin, bekantan, dan pasar terapung. Selain itu, ada juga desain ciri khas dari kota Bandung yaitu pakaian tradisional, alat musik angklung, dan gedung merdeka. Desain tersebut mengacu kepada cabang yang dimiliki oleh Edu English yang ada di kota Banjarmasin dan kedepannya akan dibuka di kota Bandung, Jawa Barat. Untuk desain yang memiliki ciri khas daerah ini hanya terdapat pada beberapa *merchandise* saja, yaitu *notebook*, *bookmark* dan *tote bag*.

- b) Teknik perancangan desain menggunakan alat yang masih manual berupa pulpen dan kertas. Selain itu, juga menggunakan computer sebagai *hardware* dan Adobe Photoshop CC dan Adobe Illustrator CC sebagai *software*.
- c) Desain *merchandise* ini mampu menjadi solusi kebutuhan *branding* dari Lembaga Edu English untuk menarik target konsumen yang lebih banyak. *Merchandise* ini nantinya akan dibagikan saat pelajar telah mendaftar di Edu English dan akan menjadi hadiah saat diadakan kompetisi oleh Edu English.

5.2 Saran

Terkait perancangan desain *merchandise* Edu English yang bertema *teen highschool items* sebagai *branding*, maka perlu memperhatikan beberapa hal-hal berikut ini:

- a) Bagi mahasiswa jurusan ilmu komunikasi dan multimedia, sebaiknya perancangan skripsi aplikatif ini dapat menjadi acuan untuk menambah pengetahuan dan belajar merancang sebuah media yang kreatif dan kemudian divisualisasikan menggunakan konsep yang telah dirancang dan sepadan dengan teori perancangannya agar mampu menciptakan suatu karya yang mempunyai keunggulan sebagai pembelajaran akademik. Untuk perancangan selanjutnya dapat berupa peningkatan kualitas *merchandise* dan memiliki nilai utama yang tidak dimiliki oleh perusahaan sejenis sebelumnya.
- b) Bagi *brand* Edu English diharapkan mampu menggunakan *merchandise* ini sebagai sarana *branding* secara *offline* maupun *online* dan lain sebagainya supaya usaha untuk meningkatkan target konsumen lebih maksimal dan dapat bersaing dengan perusahaan sejenis lainnya.