

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan konten visual dan merchandise yang telah dibuat, maka kesimpulan yang dapat diambil sebagai berikut:

- a. Konsep perancangan konten visual dan merchandise klub *savage basketball* wonogiri memberi kesan ceria, bijaksana, dan nyaman sehingga mampu memberikan informasi yang efektif untuk masyarakat khususnya anak muda wonogiri yang hobinya olahraga. Salah satu hal terpenting yaitu *merchandise* mampu mengangkat emosi dan membonding diri kepada khalayak umum sebagai sarana promosi dan komunikasi. Keunggulan dari konten visual dan *merchandise* klub *savage basketball* wonogiri ini adalah desain beruangnya yaitu mengibaratkan anggota klub *savage basketball* adalah sang beruang yang memiliki sifat santai namun penuh perhatian. Selain itu penulis berusaha tetap mempertahankan sisi keunikannya sehingga pesan yang disajikan akan efektif dan mudah dipahami oleh *audience* (penggemar).
- b. Teknik perancangan desain ini menggunakan alat berupa aplikasi procreate pada Ipad. Sedangkan *hardware* yang digunakan dalam memproduksi desain menggunakan Dell Inspiron 14 3000 Series, software Adobe Illustrator, dan Adobe Photoshop.

## 5.2 Saran

Perancangan desain kemasan sebagai media promosi dan identitas visual pada konten visual dan *merchandise* klub *savage basketball* Wonogiri perlu memperhatikan beberapa hal seperti berikut:

- a. Bagi mahasiswa program studi ilmu komunikasi dan multimedia, khususnya penjurusan visual komunikasi dan marketing komunikasi perancangan ini dapat menjadi referensi untuk menambah pengetahuannya dalam merancang media yang kreatif dan dapat divisualisasikan sehingga menghasilkan karya yang memiliki keunggulan sebagai pembelajaran akademik.
- b. Bagi klub *savage basketball* wonogiri diharapkan mampu menggunakan konten visual dan *merchandise* ini sebagai media promosi serta membangun identitas visualnya baik untuk meningkatkan nama klub bola basket *savage* dan juga digunakan untuk sekedar mencari penggemar. Hal ini bertujuan dalam upaya menyesuaikan target *audience* (penggemar) agar lebih maksimal dan dapat bersaing dengan kompetitor klub basket lainnya.