

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan penganalisisan permasalahan serta perancangan dan pembahasan karya, maka akan dikemukakan hal-hal yang ditentukan dalam penelitian. Berikut merupakan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian mengenai *visual branding* produk Galeci.

- 1) Dengan membuat *visual branding* yang menarik, unik, dan tepat untuk produk Galeci agar dapat meningkatkan citra dan nilai jualnya menjadi makanan yang layak coba di masyarakat kota Bandung.
- 2) Dengan menciptakan identitas visual Galeci yang menonjolkan keunikan rasa dan produk agar dikenal masyarakat luas sebagai makanan tradisional khas Kabupaten Ciamis.
- 3) Dengan membuat langkah-langkah inovasi dalam pemasaran sesuai dengan minat konsumen terhadap produk Galeci.

5.2 Saran

Sehubungan dengan simpulan serta temuan ilmiah yang telah dijelaskan diatas, berikut ini akan dipaparkan mengenai langkah-langkah yang ditempuh oleh khalayak pembaca yaitu masyarakat dan pihak-pihak lain yang terkait.

5.2.1 Saran Bagi Masyarakat

Untuk masyarakat sebaiknya lebih mencintai produk Indonesia dan mengkonsumsi produk tradisional Indonesia yang salah satunya adalah Galeci, sehingga keberadaannya bisa berkembang dan dapat bersaing dengan produk-produk impor. Selain itu, menjadi suatu kebanggaan bagi kita masyarakat Indonesia menggunakan dan mengkonsumsi produk dalam negeri agar dikenal oleh masyarakat luas.

5.2.2 Saran Bagi Desainer Komunikasi Visual

Bagi desainer komunikasi visual yang terus menerus bertambah dan berkembang, dibutuhkan sensitifibilitas untuk berkarya yang berorientasi kepada pemecahan masalah dalam bidang sosial, ekonomi, politik, budaya dan kehidupan masyarakat lainnya. Tentunya dimulai dari hal kecil yang ada disekitar kehidupan desainer, dimanapun ditempatkan agar memiliki dampak yang baik serta menghasilkan suatu karya yang bermanfaat yang bertujuan untuk memperbaiki hal-hal yang belum terselesaikan dan dapat memberikan solusi kepada lingkungan maupun kehidupan orang lain. Karya yang dihasilkan merupakan karya yang konkret terukur dan dapat memberikan kegunaan untuk mempermudah hidup manusia dimana membuat kehidupan manusia lebih baik, positif dan berkualitas. Sehingga keberadaan desainer Indonesia bukan hanya mengekspresikan karya seni didalamnya, namun dapat memberikan kontribusi positif berupa *branding*, kampanye, promosi, dan lain sebagainya.

5.2.3 Saran Bagi Pembelajar dan Pemerhati Desain Komunikasi Visual

Seorang desainer tidak dapat berkarya jika tidak mendapat dukungan dari pihak lain, dalam hal ini tempat pendidikan para pemerhati desainer bisa memberikan tugas mahasiswa yang lebih berguna bagi Indonesia, dan untuk

adik kelas dihimbau agar sejak dini peka terhadap masalah yang ada disekitar. Jika tidak kita yang peduli terhadap hal-hal yang ada, pembelajar, serta pemerhati desain komunikasi visual maka siapa yang akan peduli dan memberikan kontribusi positif untuk kemajuan negara Indonesia