

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Dari hasil analisa dan finalisasi desain, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Kebudayaan di Indonesia sangatlah beragam, dan Indonesiapun dikategorikan sebagai Negara yang kaya akan sumber tenaga dan kebudayaannya. Jika kebudayaan yang kaya itu digali dan dilestarikan, maka akan tercipta suatu kesinambungan. Aplikasi desain yang dipakai untuk branding sea games ini, sangatlah beragam.
2. Indonesia merupakan salah satu Negara yang kaya akan budaya. Untuk melestarikan diperlukan tangan tangan yang terampil dan bertanggung jawab. Tidak hanya mengambil tetapi menanam dan menciptakan kebudayaan itu sendiri.
3. kesadaran masyarakat untuk berolah raga tidaklah sedikit, banyak sekali masyarakat yang masih rutin melakukan olahraga, seperti jogging dan lain lain. Jika sudah menjadi sebuah hoby, merekapun akan menyediakan waktu untuk berolah raga.
4. Keterbatasan promosi yang dilakukan dan belum adanya dukungan dari pemerintah, dikhawatirkan akan mengakibatkan terhentinya perkembangan proses branding sebuah acara di Indonesia.
5. Promosi yang perlu dilakukan tanpa adanya bantuan dari pemerintah dapat ditanggulangi dengan mengajak kerjasama yayasan yang memiliki visi dan misi yang sama atau selaras demi mencapai keuntungan bersama.
6. Selain memperluas promosi dengan bantuan dari yayasan yang bertujuan untuk memajukan branding di Indonesia, maka target audiens yang mayoritas adalah seluruh kalangan akan tercapai, perlu dibujuk dengan pendekatan dan tampilan promosi yang dekat dengan gaya hidup mereka.

4.2 Saran

4.2.1 Diri sendiri

- Supaya lebih disiplin terhadap waktu, bekerja dan berpikir.
- Supaya mengatasi masalah dan memikirkan solusi secara visual yang tepat melalui survei yang lebih mendalam.
- Menjadi lebih peka mendesain

4.2.2 Civitas Akademika

- Supaya Universitas Kristen Maranatha dapat lebih memperbaiki sistem administratif yang kurang berjalan dengan baik, terutama dapat menelaah ulang sistem yang berlaku di universitas secara umum dengan sistem yang berjalan di masing-masing fakultas.

4.2.3 Pemerintah dan Masyarakat Umum

- Supaya pemerintah dapat melihat kondisi dan keperluan branding di Indonesia jika ada acara. Itu akan meningkatkan citra Indonesia di mata internasional.
- Supaya masyarakat umum dapat berbangga dan melihat akan kebudayaan Indonesia melalui branding yang ada.