

BAB IV

KESIMPULAN

Dari hasil analisis dan interpretasi dapat disimpulkan bahwa suatu *brand* tidak sekedar nama, logo atau grafis. *Brand* mengkomunikasikan secara jelas diri Anda (FSRD U.K. Maranatha), apa yang Anda (FSRD U.K. Maranatha) lakukan, mengapa Anda (FSRD U.K. Maranatha) melakukan dan mengapa Anda (FSRD U.K. Maranatha) harus mempedulikan. Karena itu *brand* harus memiliki dasar FSRD U.K. Maranatha dan juga harus menyesuaikannya dengan target market mereka yang adalah remaja SMU. Remaja SMU memiliki kehidupan yang dinamis dengan rasa ingin tahu yang besar dan emosi mempunyai bagian yang penting dalam pengambilan keputusan, maka *branding* dalam hal warna memiliki peranan yang sangat besar. Dengan pemilihan warna yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, kemudian akan tercipta image yang kuat yang tidak hanya melibatkan visual tetapi juga emosional.

Untuk mengkomunikasikan secara jelas tentang FSRD U.K. Maranatha maka kita perlu melakukan tahap awal *branding* yaitu pengenalan. Tahap ini dapat dicapai melalui spanduk-spanduk, iklan majalah dan koran, dan brosur. Kemudian untuk membuat target market terdorong untuk mencari informasi mengenai informasi tersebut perlu diadakan pameran pendidikan yang dapat memberikan informasi lebih terperinci tentang FSRD U.K. Maranatha. Selain itu untuk keberhasilan *branding*, harus ada satu kesatuan sistem antara desain dan pegawai (*personel*) yang melakukan promosi. Karena itu perlu adanya identitas yang serupa yang dikenakan pada pegawai yang melakukan promosi, antara lain adalah kaos, pin, topi, dan lain-lain. Dan setelah tercipta image yang baik kita perlu menjaganya dengan tetap konsisten dengan sistem desain yang telah ada. Misalnya, untuk keperluan acara yang diwakili oleh anggota FSRD U.K. Maranatha yang mengharuskan pesertanya mengenakan pakaian resmi

diperlukan keseragaman dalam penampilan. Desain dasi yang dibuat dapat menjadi satu keseragaman dan untuk selalu mengingatkan image FSRD U.K. Maranatha.

Selain pembentukan image keluar, kita juga perlu membentuk image yang ada di dalam FSRD sendiri. Karena itu perlu adanya desain dengan sistem yang sama pada gedung FSRD U.K. Maranatha. Beberapa hal yang dapat didesain adalah warna gedung dan *sign system*.

Remaja yang pada saat ini kurang mengenal tentang kebudayaan bangsanya sendiri memerlukan sebuah wawasan yang baru yang dapat mengubah cara pandang mereka terhadap kebudayaan bangsa. Mengetahui akan kebudayaan sendiri sangatlah penting bagi seorang desainer karena kita memiliki kebiasaan dan cara kita sendiri dalam berkarya yang menjadikannya sebagai kekuatan dan keunikan tersendiri sebagai seorang desainer di mata dunia. Karenanya dalam branding FSRD U.K. Maranatha ini perlu dimasukan juga unsur-unsur yang menjadi identitas bangsa. Dengan adanya unsur-unsur ini dalam sebuah *branding* maka wawasan akan kebudayaan bangsa akan tersampaikan secara visual.