

## BAB V

### Penutup

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan perancangan yang sudah dilakukan ini, ide perancangan ini muncul di antara kegelisahan pemilik dalam melihat situasi di sekitarnya dan merasa ingin menyuarkan dan memberi solusi tentang empati. Popale hadir sebagai pembeda di antara clothing lainnya.

Berdasarkan latar belakang itu terciptalah perancangan aset visual bertema *Daily Life Lesson*. Perancangan karya ini sendiri bertujuan untuk mengenalkan isu *Daily Life Lesson* di masyarakat yang diharapkan dapat menjadi perspektif baru sehingga terciptanya empati. Perancangan karya ini juga mengacu pada landasan teori empati, psikologi, dan Fashion sebagai identitas. Teori tersebut digunakan sebagai landasan dasar dalam merancang komunikasi visual agar tercipta rancangan yang sesuai dan baik.

Karya karya yang diciptakan Popale yaitu sebuah aset visual berupa karya ilustrasi komik dan juga tipografi yang menggambarkan *insight* sehari-hari yang juga mengambil inti sari dari keseharian yang nantinya dapat di aplikasikan ke dalam berbagai macam media produk kemeja, *totebag*, dan *pouch*. Dalam mewujudkan perancangan ini karya-karya yang dihasilkan menggunakan teknik *print* agar bisa menghasilkan karya dengan warna yang beragam ke dalam kain.

Selain penciptaan karya produk, aset visual juga akan digunakan untuk media promosi untuk menaikkan awareness dari *brand* Popale.

#### B. Saran

Berdasarkan proses penciptaan karya yang telah dilakukan terutama pada saat merancang strategi kreatif perancangan aset visual bertema *Daily Life Lesson* ini. Ada beberapa saran yang dapat membantu perancangan ini. Sebaiknya, perancang tanggap dalam melihat isu sehari hari agar dapat mengangkat berbagai macam isu sehari hari secara efektif, karena di zaman serba cepat ini setiap hari selalu ada hal baru yang bisa di petik. Dengan menggunakan tema *Daily Life Lesson* perancangan harus selalu update tentang hal-hal terbaru yang di rasakan target audiens. Selain itu pengaplikasian aset visual pada media

produk juga mengalami kendala dikarenakan pandemi yang tiba-tiba terjadi, maka dari itu sebaiknya mempunyai rencana cadangan untuk menanggulangnya. Namun secara keseluruhan dirasa sudah cukup optimal dalam menyajikan hasil akhir karya maupun laporan tertulis ini.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Jessica Diana Kartika,Rudyant . 2015. Visual Asset Development :  
Elex Media Komputindo, 2015

Soerjono Soekanto. 2006. Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta: Raja Grafindo  
Persada.

Susan, Novri. 2009. Sosiologi Konflik&Isu-Isu Konflik Kontemporer. Jakarta  
: Kencana.

Barnard Malcolm. 2014.Fashion Theory: An Introduction. Penerbit :  
Routledge, 2014

Darsono, Harri, Sofie S., (1987). Gambaran Busana Indonesia Masa Kini,  
Simposium Busana Indonesia dan Pemantapan Kurikulum Merancang  
Busana, Jakarta.

Maharsi Indira, 2016. Ilustrasi :  
Penerbit : Dwi Quantum

Darmawan Hikmat , 2012. How to make comic menurut para master komik  
dunia penerbit Plotpoint Jakarta

Bonneff, Marcel. 1998. Komik Indonesia.Terjemahan Rahayu S. Hidayat.  
Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia)

Malamed, Connie, (2011). Visual Language for Designer. Beverly, Mass  
USA: Rockport : hlmn 103-104, 122

### **Jurnal**

Darmiyati Zuchidi 2003. JURNAL EMPATI DAN PENDIDIKAN.

Universitas negeri Yogyakarta hlmn

Hendradiningrum Retno. FASHION DAN GAYA HIDUP : IDENTITAS  
DAN KOMUNIKASI. FISIP UPN Yogyakarta

Zuchidi, D. (2003). Empati dan Keterampilan Sosial. Jurnal Ilmiah  
Pendidikan: 1, hlm. 49-64

Savitrie Dian 2008 . Jurnal Pola Perilaku Pembelian Produk Fashion dan  
Konsumen Wanita. FE Universitas Indonesia

Ahmad, Hafiz. “Kenapa Komik Digital?”. catatan (dulunya)  
dari negeri ginseng. 2009

### **Website**