

B. Saran

Selama proses perancangan *visual branding* kawasan agrowisata Condet ini banyak yang harus dilakukan mulai dari riset, observasi, menganalisa data hingga tahap menentukan strategi kreatif maupun media. *Visual branding* merupakan permasalahan yang kompleks dan diperlukan kehati-hatian dalam mengangkat permasalahan yang nantinya akan dikerucutkan menjadi permasalahan yang menarik untuk diangkat. Tentunya terdapat banyak kendala dalam melaksanakan proses perancangan tersebut. Kendala yang menjadi permasalahan mendasar adalah kurangnya ilmu terkait dengan psikologi masyarakat, pemasaran, teori media dan aplikasi terhadap media. Namun pada akhirnya banyak pelajaran yang dapat diambil dalam proses perancangan *visual branding* kawasan agrowisata Condet ini.

Hal tersebut menjadi kelemahan bagi penulis, sehingga diperlukan kemampuan untuk banyak mengetahui tentang cabang ilmu di luar desain komunikasi visual. Karena hal tersebut sangat membantu dalam menata proses berpikir desain. Maka, penulis memberikan saran agar perancangan serupa lebih dapat disempurnakan.

1. Seorang desainer sangat perlu mempelajari cabang bidang ilmu lain di luar ilmu desain komunikasi visual, terutama cabang bidang ilmu yang bersangkutan dengan tema perancangan yang diangkat. Karena cabang ilmu lain dapat membantu kita untuk menyelesaikan permasalahan komunikasi visual.
2. Riset lebih mendalam terhadap objek yang akan diangkat sangat penting, karena dengan riset yang kuat akan dapat menyukkseskan hasil perancangan kita.
3. Perlu memahami tentang media, baik teori maupun aplikasinya, karena media berpengaruh besar terhadap penyampaian ide kita kepada *target audience*. Semakin efektif media yang dipilih, maka semakin mudah pesan kita diterima dan dipahamai oleh *target audience*.

4. Perlu adanya pemikiran lebih dekat kepada psikologi masyarakat yang menjadi *target audience* terhadap hasil rancangan kita supaya *audience* tidak hanya sampai pada taraf mengerti maksud dan tujuan saja, namun akan lebih baik jika kita dapat mempengaruhi *audience* untuk melakukan apa yang kita harapkan dari pesan yang kita sampaikan.
5. Perlu memperbanyak referensi sebagai bahan acuan perkembangan desain pada setiap zamannya. Penting pula untuk mengeksplor sesuatu yang biasa menjadi lebih bermakna, karena eksplorasi yang kreatif dan solutif itulah yang akhirnya menjadi pembeda bagi para akademisi.

