BAB V

PENUTUP

A. SIMPULAN

Visual *branding* 'Cafeku' Blitar menggunakan desain logo, stiker, desain menu makanan dan minuman, desain ruangan serta desain billboard. Adanya visul *branding* yang menggunakan desain komunikasi visual ini, setiap *audience* yang melihatnya maka otak akan mempresentasikan hasil visual dari mata tersebut dan nantinya *brand* pun akan mudah diterima dibenak audiens.

Pada bab bagian akhir ini akan disampaikan hasil-hasil pokok penelitian yang merupakan kesimpulan penelitian, yang berisi:

1. Gambar logo

   Menggunakan gambar cangkir dengan warna hitam. Logo "Cafeku" identik dengan tempat untuk ngopi.

2. Desain ruangan

   Menggunakan warna dasar abu-abu dan oranye pada desain ruangan "Cafeku" supaya terlihat mencolok ketika dilihat dari luar.

3. Stiker

   Stiker sebagai media promosi pada "Cafeku". Memiliki desain yang unik dengan perpaduan kata, gambar logo dan warna pada stiker "Cafeku"

4. Desain menu makanan dan minuman

   .

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. SARAN

Hasil akhir penelitian ini belum sepenuhnya sempurna, mungkin ada yang tertinggal atau bahkan terlupakan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan penelitian ini dapat dilanjutkan dan dikaji ulang yang tentunya lebih teliti, kritis dan juga lebih mendetail guna menambah wawasan dan pengetahuan masyarakat.

Berdasarkan hasil kesimpulan penelitian visual *branding* "Cafeku" Blitar yang menggunakan desain komunikasi visual, maka saran-saran yang dapat dijadikan pertimbangan adalah sebagai berikut:

1. Dalam membentuk visual *branding* "Cafeku" perlu meningkatkan kontinuitas inovasi konsep serta desain komunikasi visualnya.
2. Hendaknya pemilik menggunakan desain logo pada seragam pekerja "Cafeku" untuk meningkatkan eksistensi "Cafeku".

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id