

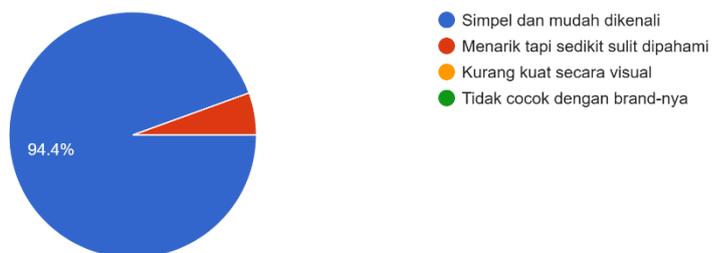
BAB V PENUTUP

4.6 Simpulan

Pada kesimpulan ini penulis mendapatkan beberapa *feedback* dari perancangan logo dan maskot Nandikara yang diperoleh dari kuisoner saat Pameran Tugas Akhir DKV Poltek Harber Semester Genap 2024/2025 dan langsung mendapatkan komentar dari pengunjung. Adapun *feedback* nya sebagai berikut.

A. Kuisoner *Feedback* Nandikara

Bagaimana pendapatmu tentang logo Nandikara?
36 responses



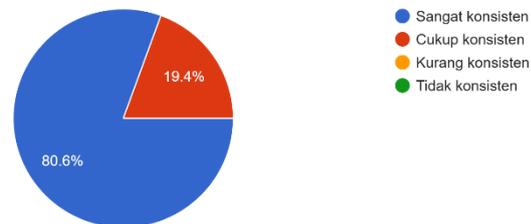
Gambar 5. 1 Pendapat Tentang Logo Nandikara

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada *chart* di atas rata-rata responden (94,4%) sepakat logo Nandikara sangat sederhana dan mudah dikenali dikalangan *audience*, hal ini menunjukkan penulis berhasil mencapai tujuan penelitian ini, yaitu Terciptanya logo Nandikara yang mudah diingat oleh Masyarakat.

Apakah warna, tipografi, dan elemen visual lainnya terasa konsisten dan mendukung identitas Nandikara?

36 responses



Gambar 5. 2 Responden Identitas Visual Nandikara

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada *chart* diatas rata-rata responden (100%) sepakat elemen visual Nandikara sudah digunakan secara konsisten di media-media tertentu. hal ini menunjukkan penulis berhasil mencapai tujuan penelitian ini, yaitu Terciptanya *graphic standart manual* sebagai panduan penggunaan logo Nandikara.

Menurut Anda, apakah maskot Nandikara (Nandy) memiliki daya tarik visual?

36 responses

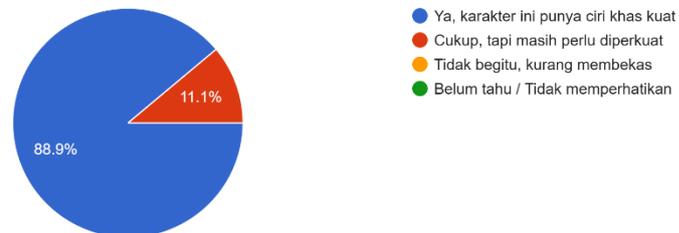


Gambar 5. 3 Maskot Memiliki Daya Tarik Visual

Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Apakah kamu merasa karakter maskot Nandikara (Nandy) mudah dikenali dan diingat?

36 responses



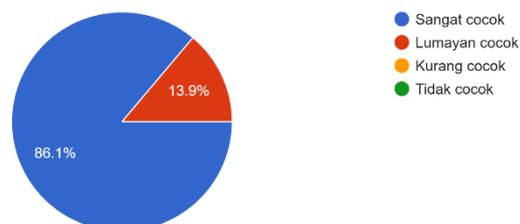
Gambar 5. 4 Maskot Mudah dikenali dan diingat

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada *chart* diatas rata-rata responden (90%%) sepatok maskot Nandikara memiliki daya Tarik visual dan sangat mudah dikenali dan diingat oleh semua kalangan. hal ini menunjukkan penulis berhasil mencapai tujuan penelitian ini, yaitu Terciptanya maskot Nandikara yang mudah diingat oleh Masyarakat.

Menurut kamu, apakah karakter maskot Nandikara sudah cocok konsep brand yang diusung?

36 responses



Gambar 5. 5 Kesesuaian Konsep Brand

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada *chart* tersebut rata-rata responden (861%) sepakat maskot Nandikara sudah sesuai dengan konsep *Brand* Nandikara atau sesuai dengan nilai-nilai Nandikara. hal ini menunjukkan penulis berhasil mencapai tujuan penelitian ini, yaitu terciptanya *graphic standart manual* sebagai panduan penggunaan maskot Nandikara.

B. Komentar dari pengunjung

Selain mendapatkan *feedback* dari kuisisioner yang penulis lakukan, logo dan maskot juga mendapatkan *feedback* atau komentar langsung dari pengunjung diantaranya adalah Ananda Syahputra seorang senior game graphic designer di Argus Labs dan UI *designer* sekaligus alumni DKV Poltek Harber angkatan 0, beliau mengatakan mengenai maskot Nandikara “Pemilihan hewan bunglon sebagai maskot ini sangatlah sesuai dikarenakan pengalaman beliau saat dulu memulai di dunia desain termasuk saat menjadi mahasiswa sering membunglon untuk *style design* yang beliau rancang sebelum menemukan *style design*-nya sendiri”. Lalu Bpk. Adit dari Dinas Kepemudaan, Olahraga dan Pariwisata Tegal (DISPORAPAR) juga berpendapat mengenai logo Nandikara beliau berpendapat “logo Nandikara keren, kreatif dan lucu”. Hal ini tentunya menjadi suatu keberhasilan tersendiri bagi penulis dalam mendesain logo Nandikara.

Berdasarkan kesimpulan yang dihasilkan dari *feedback* selama pameran Tugas Akhir Dekaverse 4.0 baik yang diperoleh dari kuisisioner *via google form* dan komentar langsung dari pengunjung, penulis mendapati semua responden memberikan komentar yang positif yang berarti penelitian

penulis mengenai **“PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL LOGO DAN MASKOT NANDIKARA SEBAGAI MEDIA PARTNER PROGRAM STUDI DIII DESAIN KOMUNIKASI VISUAL POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA”** mendapatkan hasil yang baik, dari hasil ini penulis berkesimpulan penelitian ini telah berhasil menyelesaikan rumusan masalah dan berhasil mencapai tujuan penelitian.

4.7 Saran

Perancangan logo dan maskot Nandikara ini juga tak luput dari kekurangan-kekurangan yang bisa dijadikan penulis untuk memperbaiki Nandikara kedepan-nya, adapun kekurangan tersebut diperoleh dari saran pengunjung pameran dekaverse 4.0 yang berkunjung ke stand Nandikara. Tak juga lupa penulis memberikan saran pribadi mengenai Nandikara untuk kelanjutan dari perancangan *Platform* Kreatif Portofolio Nandikara. Adapun bentuk saran-nya sebagai berikut.

A. Saran Dari Pengunjung

Bpk. Adi Wiratmoko salah satu dosen dari Politeknik Stibisnis Tegal mengatakan *“Platform* Kreatif Portofolio Nandikara ini adalah ide yang bagus sekali, walaupun masih sekedar perancangan potensi dari Nandikara ini sangat besar apabila bisa dikembangkan lebih lanjut” Beliau juga berkomentar mengenai nama Nandikara yang masih terlalu sulit untuk diucapkan.

B. Saran Dari Penulis

Ke depan, penulis berharap Nandikara ini bukan hanya sekedar perancangan saja namun dapat diaplikasikan oleh pihak ke tiga atau pihak kampus untuk bisa langsung mewadahi karya-karya pilihan terbaik mahasiswa serta pencapaian mahasiswa. Nandikara ini juga mempunyai potensi untuk mengembangkan fitur-fitur yang telah ada menjadi lebih baik lagi.

Penelitian ini masih jauh dari kata sempurna besar harapan penulis penelitian ini bisa dikembangkan lagi oleh generasi berikutnya, masih banyak potensi-potensi Nandikara baik dari segi fitur, pelayanan, dan masih banyak lagi yang masih bisa dikembangkan oleh generasi berikutnya. Di sisi lain, potensi kemitraan dengan industri akan membuka peluang magang, kerja, dan showcase karya lebih luas lagi. Sementara untuk institusi, Nandikara dapat menyediakan dashboard laporan yang mendukung akreditasi dan publikasi program studi.

Dengan pendekatan ini, Nandikara bukan hanya sekedar *platform* pajangan karya, tetapi ekosistem kreatif yang mendorong kolaborasi, apresiasi, dan pertumbuhan bersama di dunia pendidikan tinggi.