

BAB V

KESIMPULAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan analisis penelitian yang penulis jelaskan pada bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan, pembuatan brosur, dimana desain memiliki konsep. Dan dari hasil yang penulis jelaskan tentang proses pembuatan brosur dan *stationary* di bab sebelumnya, kita semua kini telah mengetahui bagaimana sebuah brosur dan *stationary* diciptakan, mulai dari proses pencarian konsep hingga proses *finishing*, ini merupakan salah satu tujuan penulis untuk mengambil tema atau judul dari Laporan Riset ini. Penulis pun menjelaskan sejarah tentang *adobe indesign*, *adobe ImageReady CS2* dan *adobe photoshop CS2* yang penulis gunakan untuk membuat semua desain diatas, karena banyak dari kita yang tidak mengetahui sejarah *software* yang sering digunakan dikalangan Desainer Grafis.

Penetapan sebuah konsep dalam hal ini sangatlah penting, karena apabila sebuah konsep itu sudah benar-benar matang, maka hasilnya akan sangat begitu bagus dan penuh dengan makna yang terkandung didalamnya. Sebagai seorang desainer grafis penulis mengakui betapa sulitnya untuk membuat konsep yang benar-benar matang untuk pembuatan sebuah desain majalah. keterbatasan penulis dalam menentukan warna dasar majalah dan *stationary* yang akan dipakai agar terlihat harmonis dengan hasil desain-desain yang telah penulis buat, hal-hal itulah membatasi penulisan Laporan Riset ini, sehingga masih sangat dibutuhkan perbaikan dalam penyempurnaan Laporan ini agar menjadi Laporan yang sempurna dan berguna untuk yang lainnya.

2. Saran

Setelah penulis memberikan kesimpulan dari semua isi pada Laporan Riset ini, penulis juga ingin memberikan beberapa saran yakni :

Pencarian sebuah Konsep sangatlah penting, agar suatu produk yang kita buat akan menjadi sebuah produk yang kaya akan pesan dan tidak terlihat seperti hasil yang tidak bertujuan atau tidak memiliki maksud apapun. Penentuan warna desain brosur dan stationary yang akan digunakan pun harus sesuai dengan produk yang kita ciptakan agar terlihat harmonis antara desain dengan produk sehingga tidak terlihat berlebihan.

Untuk mencari sebuah ciri khas untuk sebuah instansi, merupakan hal yang sulit pula, tujuan mencari ciri khas adalah agar sebuah instansi menjadi lebih mudah untuk diingat oleh masyarakat. Jadi, carilah sebuah ciri khas yang berbeda dan *eye catching* agar mudah di ingat oleh masyarakat.

Diatas merupakan saran-saran yang penulis jelaskan dengan tujuan untuk memberikan sebuah gambaran atau pesan untuk khalayak yang membaca, agar dapat menciptakan sebuah produk yang bagus dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- [Supriyadi 2009] Supriyadi, Slamet, Laporan Tugas Akhir, 2009
- [Ahsan 2012] Ahsan, “ Convert Rgb ke Cmyk, 2012 “, www.detektif007.blogspot.com (Diakses 1 juni 2012).
- [TipsOke 2010] TipsOke, “ Arti Warna Biru “, 2010, www.pinginpintar.com (Diakses 5 juni 2012).
- [TipsOke 2010] TipsOke, “ Arti Warna Hijau “, 2010, www.pinginpintar.com (Diakses 5 juni 2012).
- [TipsOke 2010] TipsOke, “ Arti Warna Putih “, 2010, www.pinginpintar.com (Diakses 5 juni 2012).
- [Sidik 2008] Sidik, “ Pengertian Hardware dan Software”, 2008, www.say2revolution.wordpress.com (Diakses 5 juni 2012).
- [Wikipedia 2012] Wikipedia, “ Photoshop CS3 “, 2012, id.wikipedia.org (Diakses 3 juni 2012).