



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Apollo Nasi Hainam merupakan salah satu restoran nasi hainam tertua yang berdiri sejak 1971. Sejak berdiri sampai sekarang, Apollo Nasi Hainam sudah berkembang dan membuka beberapa cabang di area Jakarta dan Serpong. Dibalik perkembangan tersebut, ada masalah berkenaan dengan *brand awareness* dan *brand perception* entitas. Hal ini didukung dengan data yang menunjukkan bahwa *brand awareness* Apollo Nasi Hainam lebih rendah jika dibandingkan dengan restoran sejenis lainnya. Selain *brand*, visual Apollo Nasi Hainam berupa logo juga sulit untuk diingat. Persepsi terhadap merek Apollo Nasi Hainam juga tidak tepat pada sebagian audiens.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka perancangan identitas visual Apollo Nasi Hainam dilakukan. Identitas visual Apollo Nasi Hainam tersebut diharapkan dapat diingat dengan mudah oleh audiens sehingga dapat meningkatkan *brand awareness* Apollo Nasi Hainam. Selain itu, identitas visual tersebut juga diharapkan dapat mengarahkan persepsi audiens agar sesuai dengan lingkup bisnis dan nilai-nilai restoran Apollo Nasi Hainam. Identitas visual Apollo Nasi Hainam dibuat dengan mengangkat nilai-nilai kekeluargaan, Tiongkok, dan klasik. Selain itu, identitas visual yang dirancang menjunjung prinsip sederhana, *memorable*, dan relevan agar menyelesaikan permasalahan-permasalahan diatas.

5.2. Saran

Berikut adalah saran yang dapat penulis berikan untuk peneliti lain yang hendak melakukan penelitian mengenai identitas visual restoran:

1. Mengetahui dan memahami tentang identitas visual seperti fungsi dan elemen-elemen identitas visual. Pemahaman dan pengetahuan tersebut akan membantu peneliti dalam meneliti permasalahan dan menentukan data yang diperlukan.
2. Berani untuk menuangkan ide-ide pada proses *brainstorming* dan sketsa. Tulis dan gambar semua ide yang terlintas. Hal tersebut membuka peluang untuk ide-ide baru yang mungkin tidak terpikirkan sebelumnya.
3. Menggunakan metode perancangan yang cocok dengan peneliti. Metode perancangan yang cocok dengan peneliti dapat berdampak pada hasil perancangan yang maksimal. Peneliti sebaiknya menggunakan metode perancangan yang cocok dengan kelebihan dan kekurangan peneliti.

U M N