

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Breakroom *billiard* merupakan bisnis *billiard* yang terdapat di Kota Tangerang Selatan. Breakroom *billiard* telah didirikan pada tahun 2020. Namun, Breakroom *billiard* belum mampu untuk bertahan menyaingi *brand* sejenis. Hal ini terjadi akibat dari identitas yang tidak mampu menggambarkan citra yang sesuai dengan visi dan misi yang dimiliki Breakroom *billiard*. Hal ini dapat terbukti dari hasil wawancara dengan pemilik Breakroom *billiard*, bahwa *income* mereka menurun karena banyak *audiens* yang salah kaprah dengan logo yang mereka gunakan. Kemudian penulis juga melakukan FGD untuk memperkuat data ini, dari hasil FGD, penulis menarik kesimpulan bahwa logo dan visi misi dari Breakroom *billiard* ini belum sejalan, logo Breakroom *billiard* tersebut belum bisa merepresentasikan dari visi dan misi yang mereka miliki, sehingga citra yang dimiliki Breakroom *billiard* tidak sesuai dengan keinginan pemilik Breakroom *billiard* ini.

Berdasarkan hal tersebut, Breakroom sebetulnya sudah memiliki lokasi bisnis yang strategis yang menunjang bisnis ini untuk mendapatkan target pasar yang sesuai jika memiliki citra yang sesuai, sehingga dapat meningkatkan *awareness* dari *audiens*, sehingga *income* Breakroom *billiard* dapat meningkat. Untuk mengatasi permasalahan yang dimiliki Breakroom *billiard* ini, penulis memberikan solusi dengan melakukan perancangan ulang identitas visual Breakroom *billiard*. Dalam melakukan perancangan ini, penulis melakukan riset yang dapat membantu proses perancangan ulang ini. Setelah mendapatkan data terkait, penulis mengolah data dan melakukan proses perancangan. Kemudian penulis juga mengimplementasikan kedalam media-media yang dapat mendukung berjalannya bisnis ini, dengan memperhatikan elemen dan aturan visual. Sehingga dapat membentuk identitas visual yang sesuai dengan visi dan misi Breakroom *billiard*, yang akan berpengaruh pada citra yang dimiliki Breakroom *billiard*.

## 5.2 Saran

Banyak pelajaran yang didapat dari proses perancangan tugas akhir ini, sehingga bagi calon mahasiswa yang akan menjalani tugas akhir, sangat disarankan untuk bisa membagi waktu dengan bijak, sehingga hasil yang didapatkan bisa maksimal dan selesai tepat waktu. Perlu adanya pemahaman yang mendalam terkait data, sebelum akhirnya melanjutkan pada proses perancangan. Setelah proses perancangan, ada baiknya untuk melakukan *testing* kepada target yang telah ditentukan, sehingga dapat mengetahui apakah perancangan ini berhasil. Hal ini perlu diperhatikan agar hasil yang didapatkan dapat mengatasi masalah yang ingin ditangani.

Terdapat beberapa saran yang penulis dapatkan dalam perancangan ini, dari saran dan masukan tersebut, penulis menggunakannya sebagai pembelajaran dan evaluasi yang membuat penulis dapat lebih berkembang dan dapat memberikan hasil yang maksimal.

1. Dalam perancangan logo, terdapat *icon* api yang penulis gunakan. Pada proses perancangan *icon* api tersebut, harus menggunakan grid agar *icon* api tersebut dapat memiliki acuan ukuran yang tepat, sehingga dengan demikian logo ini dapat digunakan secara konsisten dari segi visualnya.
2. Penggunaan grid dalam proses perancangan media collateral juga perlu diperhatikan. Untuk merancang media-media yang penulis gunakan tersebut, seharusnya tidak menggunakan modular grid, karena modular grid biasa dipergunakan pada grid perancangan media website.
3. Pelaksanaan *beta test* perlu adanya persiapan yang matang untuk dapat membuahkan hasil *beta test* yang maksimal. Dalam proses *beta test*, penulis harus menjelaskan logo dan konsep sesuai kriteria. Dengan adanya penjelasan berdasarkan kriteria tersebut, maka audiens dapat membuat keputusan terhadap objek *beta test* ini berdasarkan kriteria yang dijelaskan penulis.