



**PERANCANGAN PANDUAN VISUAL CAFE DAN RESTO
“INNER CIRCLE”**

TUGAS AKHIR

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**
MUHAMAD LUCKY RAMADHAN
42319120022

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**



**PERANCANGAN PANDUAN VISUAL CAFE DAN RESTO
“INNER CIRCLE”**

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
MUHAMAD LUCKY RAMADHAN
42319120022

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Lucky Ramadhan

NIM : 42319120022

Fakultas/Program Studi : Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan dengan sebenar – benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:

“PERANCANGAN PANDUAN VISUAL CAFE DAN RESTO “INNER CIRCLE””

Adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarsme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila dikemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar - benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 24 Januari 2026



Muhamad Lucky Ramadhan

PERNYATAAN SIMILARITY CHECK

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh:

Nama : Muhamad Lucky Ramadhan
NIM : 42319120022
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Dengan judul “**Perancangan Visual Cafe & Resto Inner Circle**” telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 26 Januari 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 13%.

Jakarta, 26 Januari 2026
Administrator Turnitin



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Anwar Maulana, ST

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KAMPUS MENARA BHAKTI

Jl. Raya Meruya Selatan No. 01, Kembangan, Jakarta Barat 11650
Telp. 021-5840815 / 021-5840816 (Hunting), Fax. 021-584 0813
<http://www.mercubuana.ac.id>, e-mail: umb@mercubuana.ac.id

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Muhamad Lucky Ramadhan
NIM : 42319120022
Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain
Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Panduan Visual Cafe dan Resto Inner
Circle

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 17 Januari 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing



(Edwar Juanda, S.Ds, M.Ikom)

NIDN: 0318018803

MERCU BUANA

Jakarta, 2 Februari 2026

Mengetahui,

Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif



(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn)

NIDN: 0306088302

Ketua Program Studi

Desain Komunikasi Visual



(Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn)

NIDN: 0304039101

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dimulai dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah , M.Eng., selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
2. Dr. Agus Budi Setyawan, S.ds, M.Sn., selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif.
3. Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
4. Edwar Juanda, S.Ds, M.Ikom., selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Taufik dan Ibu Paulina Silooy selaku orang tua penulis yang telah mendidik dan memberikan support dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Teman – teman pameran *Visual Corner* yang sama – sama telah berjuang dan membantu penulis dalam menyelesaikan pameran dan tugas akhir.
7. Dan teman – teman penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu, memberikan masukan dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa erkennann memalaskn kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangann ilmu.

Jakarta, 24 Januari 2026

Penulis

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB**

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Lucky Ramadhan
NIM : 42319120022
Fakultas/Program Studi : Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas
Desain dan Seni Kreatif
Judul Tugas Akhir : Perancangan Panduan Visual Cafe Dan Resto "Inner Circle"

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak bebas Royalti Non-Eksklusif** (*Non-exclusive Royalti-fee Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pagkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

MERCU BUANA

Jakarta, 24 Januari 2026

Yang menyatakan,



Muhamad Lucky Ramadhan

PERANCANGAN PANDUAN VISUAL CAFE DAN RESTO “INNER CIRCLE”

MUHAMAD LUCKY RAMADHAN

ABSTRAK

Perancangan panduan visual Graphic Standards Manual (GSM) untuk Inner Circle, outlet FnB di SCBD Park Lot 8 Jakarta Selatan, bertujuan mengatasi inkonsistensi visual logo dan elemen merek yang tidak menarik serta kurang representatif terhadap citra fun-modern-inklusif. Latar belakang masalah mencakup gaya hidup urban yang menuntut pengalaman nyaman-eksklusif, dengan ketidakhadiran GSM menyebabkan variasi warna-tipografi tidak konsisten di media Instagram, poster, dan company profile, sehingga melemahkan loyalitas pelanggan di industri FnB kompetitif. Rumusan masalah meliputi desain identitas potensial dan pengaruh elemen visual terhadap pengalaman pelanggan, dengan tujuan merancang GSM komprehensif dan mengembangkan elemen visual pendukung. Metode Design Thinking diterapkan melalui tahap empathize (wawancara Marketing Manager Ibu Jillian Jansen), define (analisis SWOT), ideate (moodboard-mind mapping), prototype, dan test via pameran karya Desember 2025. Riset kompetitor seperti Zodiac Jakarta, SYBER, Stalk Jakarta, SUPERSENGANG, dan Bar Kotak merumuskan positioning visual untuk target audiens laki-perempuan usia 21-45 tahun profesional SCBD menengah atas (night-life-community driven). Strategi 5W1H menghasilkan pesan "Cafe resto friendly-fun", dengan distribusi AISAS (signage-Instagram-poster-X-banner-merchandise-UGC). Hasil perancangan mencakup logo lingkaran simbolis pertemanan, palet warna hijau gelap (#18301E)-hitam (#2B2B2B)-putih (#FFFFFF)-krem (#EEE7D5), tipografi Grotesk (Helvetica-Projekt Blackbird), supergrafis pola repetisi, serta GSM lengkap spesifikasi-logo-layout-aplikasi media internal (seragam-ID card) dan eksternal (signage-merchandise). Pameran Mercubuana 19-23 Desember 2025 menunjukkan feedback positif: kesan fun-modern-menarik (kekuatan), saran improve estetika logo-tipografi-fleksibilitas (kelemahan); mitra puas mood inklusif sesuai target. Kesimpulan: GSM berhasil mengatasi inkonsistensi visual, memperkuat positioning ramah-eksklusif SCBD, meningkatkan brand awareness-loyalitas. Saran: iterasi logo, optimasi Instagram-UGC, supervisi ketat GSM tim internal-eksternal untuk konsistensi berkelanjutan.

Kata Kunci: Panduan Visual, GSM, Inner Circle

DESIGN OF CAFE AND RESTO VISUAL GUIDELINES “INNER CIRCLE”

MUHAMAD LUCKY RAMADHAN

ABSTRACT

The visual identity design and creation of a Graphic Standards Manual (GSM) for Inner Circle, an F&B outlet located at SCBD Park Lot 8, South Jakarta, aims to resolve visual inconsistencies in the logo and address brand elements that are unappealing and unrepresentative of a "fun-modern-inclusive" image. The background of the problem stems from an urban lifestyle that demands a comfortable yet exclusive experience; the absence of a GSM has led to inconsistent color and typography variations across Instagram, posters, and company profiles, thereby weakening customer loyalty in the competitive F&B industry. The problem formulation addresses potential identity designs and the influence of visual elements on customer experience, with the objective of designing a comprehensive GSM and developing supporting visual elements. The Design Thinking method was applied through the phases of Empathize (interview with Marketing Manager Ms. Jillian Jansen), Define (SWOT analysis), Ideate (moodboard and mind mapping), Prototype, and Test via a work exhibition in December 2025. Competitor research (including Zodiac Jakarta, SYBER, Stalk Jakarta, SUPERSENGANG, and Bar Kotak) helped formulate visual positioning for the target audience: male and female professionals aged 21–45 in the SCBD area, upper-middle class, with a night-life and community-driven focus. The 5W1H strategy resulted in the key message of a "Friendly-fun cafe resto," utilizing the AISAS distribution model (signage, Instagram, posters, X-banners, merchandise, and UGC). The design output includes a symbolic circular logo representing friendship, a color palette featuring Dark Green (#18301E), Black (#2B2B2B), White (#FFFFFF), and Cream (#EEE7D5), Grotesque typography (Helvetica and Projekt Blackbird), repetitive pattern supergraphics, and a complete GSM covering specifications, logo usage, layouts, and applications for internal media (uniforms, ID cards) and external media (signage, merchandise). The exhibition at Mercu Buana University (December 19–23, 2025) yielded positive feedback, highlighting a fun, modern, and attractive impression (strengths), while noting suggestions for improving logo aesthetics, typography, and flexibility (weaknesses); partners expressed satisfaction that the inclusive mood aligned with the target. Conclusion: The GSM successfully resolved visual inconsistencies, strengthened the friendly-exclusive positioning in SCBD, and increased brand awareness and loyalty. Recommendations: Logo iteration, optimization of Instagram and UGC, and strict supervision of GSM usage by internal and external teams to ensure sustainable consistency.

Keywords: *Visual Identity, GSM, Inner Circle*

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	0
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN PERNYATAAN SIMILARITY CHECK.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Penelitian	3
1.4. Manfaat Penelitian	3
BAB II METODE PERANCANGAN.....	4
2.1. Orisinalitas	4
2.2. Target Perancangan.....	18
2.3. Relevansi Dan Konsekuensi Studi	19
2.4. Skema Proses Desain	20
2.5. Konsep Desain	23
2.6. Strategi Pesan.....	24
2.7. Gaya Desain	25
BAB III ANALISIS DATA DAN PERANCANGAN	27
3.1. Positioning & Konsep Desain	27
3.2. Konsep Desain	28

3.3 Strategi Pesan.....	31
3.4 Strategi Visual.....	33
3.5 Gaya Desain.....	35
3.6 Strategi Distribusi Karya.....	35
BAB IV HASIL KARYA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	38
4.1 Deskripsi Karya	38
4.1.1 Visual Karya	38
4.2 Pameran Karya.....	45
4.3 Hasil Uji Desain	48
4.4 Evaluasi Perancangan Karya.....	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	55
5.1 Kesimpulan	55
5.2 Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN	57



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 SWOT Inner Circle	23
Tabel 3. 1 Positioning Inner Circle	28
Tabel 4. 1 Umpan Balik Audiens	49



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Mind Mapping	23
Gambar 2. 2 Moodboard	24
Gambar 3. 1 Sketsa Logo	29
Gambar 3. 2 Warna Primer & Sekunder	30
Gambar 3. 3 Tipografi Primer & Sekunder	30
Gambar 3. 4 Sampul Depan GSM	31
Gambar 4.1 Hasil Cetak GSM	38
Gambar 4.2 Halaman Awal - 03 GSM	39
Gambar 4.3 Halaman 04-11 GSM	40
Gambar 4.4 Halaman 12-19 GSM	41
Gambar 4.5 Halaman 20-27 GSM	42
Gambar 4.6 Halaman 28-35 GSM	43
Gambar 4.7 Baju Inner Circle	44
Gambar 4.8 Totebag Inner Circle	45
Gambar 4.9 Tumbler Inner Circle	45
Gambar 4.10 Paket Stiker Inner Circle	45
Gambar 4.11 Korek Api Inner Circle	45
Gambar 4.12 Lanyard Inner Circle	45
Gambar 4.13 Dokumentasi Pameran	46
Gambar 4.14 Dokumentasi Pameran	49
Gambar 4.15 Pie Chart Data Usia Audiens	49
Gambar 4.16 Pie Chart Jenis Kelamin	50
Gambar 4.17 Data Domisili Audiens	50
Gambar 4.18 Status Audiens	51
Gambar 4.19 Kesan Audiens	51
Gambar 4.20 Pendapat Audiens Tentang Representasi Logo	52
Gambar 4.21 Pendapat Audiens Mengenai Tipografi	52
Gambar 4.22 Pendapat Audiens Mengenai Kombinasi Warna	53
Gambar 4.23 Pendapat Audiens Mengenai Logo Hitam-Putih	53
Gambar 4.24 Pendapat Audiens Mengenai Konsistensi Media Sosial	53
Gambar 4.25 Pendapat Marketing Manager mengenai Perancangan Desain	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Asistensi.....	57
Lampiran 2. Lembar Pendaftaran Sidang Tugas Akhir	58
Lampiran 3. Lembar Perbaikan.....	59
Lampiran 4. Lembar Penilaian.....	62
Lampiran 5. Hasil Turnitin.....	63
Lampiran 6. Hasil Karya.....	65
Lampiran 7. CV.....	66

