LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN VISUAL BRAND IDENTITY PADA PRODUK SAMBAL ROA SESFAN

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat

dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)

Ditulis oleh:

Gusti Idvan Jimmy

42316010023

Dosen Pembimbing:

Lukman Arief, S.Ds, M.Sn

BIDANG ILMU DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

UNIVERSITAS MERCU BUANA

2021

http://digilib.mercubuana.ac.id/

LEMBAR PERNYATAAN

UNIVERSITAS MERCU BUANA	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN SENI DAN KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q

Semester : Tahun Akademik :

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Gusti Idvan Jimmy
NIM : 42316010023
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Judul Riset : Perancangan Visual Brand Identity Produk Sambal Roa Sesfan

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 09 Februari 2021
Yang memberikan pernyataan,

(Gusti Idvan Jimmy)

http://digilib.mercubuana.ac.id/

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN
SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA

Semester: Ganjil Tahun Akademik: 2020/2021

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Program Studi Desain Komunikasi Visual , Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir	:	PERANCANGAN VISUAL BRAND IDENTITY PADA PRODUK SAMBAL ROA SESFAN
Disusun Oleh :		
Nama	:	Gusti Idvan Jimmy
NIM	:	42316010023
Program Studi	:	Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 20 Januari 2021

Pembimbing,

Lukman Arief, S.Ds, M.Sn

Jakarta, 9 Februari 2021

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir

Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn.

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain

Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn.

http://digilib.mercubuana.ac.id/

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas nikmat dan hikmahnya bagi seluruh ciptaan-Nya, sehingga saya dapat melaksanakan tugas dan kewajiban menyelesaikan Laporan Tugas Akhir. Laporan ini mengenai Perancangan *Visual Brand Identity* pada produk Sambal Roa Sesfan.

Selanjutnya, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu Diantaranya :

1. Lukman Arief, S.Ds, M.Sn sebagai Dosen Pembimbing Riset Desain segaligus Tugas Akhir.

2. Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn selaku Koordinator Tugas Akhir.

3. Keluarga saya, terlebih Ayah dan Ibu yang selalu mendukung saya dalam doa maupun secara langsung.

Tak ada yang bisa penulis berikan selain doa dan rasa terima kasih yang tulus kepada para pendukung. Namun tidak lupa juga masukan yang berguna seperti saran atau kritik dari para pembaca sangat diharapkan oleh penulis. Penulis berharap bahwa laporan penelitian ini akan sangat bermanfaat bagi siapa saja yang membaca dan menambah pengetahuan bagi kita semua.

Bekasi, 2021

Penulis

Gusti Idvan Jimmy

http://digilib.mercubuana.ac.id/

ABSTRAK

Pada hakikatnya manusia memiliki berbagai macam indra yang telah di berikan Tuhan, salah satunya adalah indra penglihatan. Indra penglihatan adalah indra yang dapat menangkap suatu visual menjadikannya informasi yang dapat diolah oleh otak. Salah satu visual yang dapat dilihat penglihatan adalah tanda-tanda atau *sign*. Tanda adalah sebuah simbol yang tidak berhubungan dengan fonem (suara) atau kata dan frasa pada suatu bahasa, melainkan berperan untuk menunjukkan struktur dan organisasi suatu tulisan, dan juga intonasi serta jeda yang dapat diamati sewaktu pembacaan. Aturan tanda baca berbeda antar bahasa, lokasi, waktu, dan terus berkembang. Beberapa aspek tanda baca adalah suatu gaya spesifik yang karenanya tergantung pada pilihan penulis, Maka sangatlah penting untuk mengidentifikasi suatu obyek perlu diketahui.

Kata Kunci : Tanda, Simbol, Tipografi

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/

ABSTRACT

In essence, humans have various kinds of senses that have been given by God, one of which is the sense of sight. The sense of sight is the senses that can attract a visual make it information that can be processed by the brain. One of the visuals that can be seen is the signs or signs. A sign is a symbol that is not related to phonemes (sounds) or words and phrases in a language, related to the structure and organization of writing, as well as intonation and pauses that can be read during reading. Punctuation rules differ between languages, location, time, and growing. Some aspects of punctuation are a specific style that depends on the choice of the writer, so it is considered important to agree on an object that needs to be recognized.

Keywords: *Sign, Symbol, Typografi*

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN i
LEMBAR PENGESAHAN ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL ix
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Perancangan 1
B. Tujuan Perancangan 2
C. Manfaat Perancangan 2
BAB II 4
METODE PERANCANGAN 4
A. Orisinalitas 4
B. Target/Kelompok Konsumen 6
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi 7
II. 2.1 Pengetahuan 7
II. 2.2 Keterampilan 7
II. 2.3 Kelengkapan Peralatan 7
II. 2.4 Biaya Perancangan dan Produksi 8
D. Skema Proses Desain 9
BAB III 10
DATA DAN ANALISA PERANCANGAN 10
A. Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan 10
B. Data Aspek Teknis Karya Perancangan 16
C. Data Aspek Keindahan Karya Perancangan 18
BAB IV 25
KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN 25
IV.1 Tataran Lingkungan / Komunitas (Community Level) 25
IV.1.1 Analisa Konsumen 25

UNIVERSITAS MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/

IV.1.2 Kontribusi Masyarakat 25
IV.2 Tataran Media 25
IV.2.1 Cara Kerja Karya 25
IV.2.2 Cara Pendistribusian dan Penempatan Karya 28
IV.3 Tataran Karya 29
IV.3.1 Deskripsi Karya 29
IV.3.2 Spesifikasi Teknis Karya 30
IV.3.3 Desain Layout 33
IV.4 Tataran Elemen Visual 40
IV.4.1 Konsep Visual 40
IV.4.2 Konsep Material 42
IV.4.3 Konsep Proteksi Karya 43
BAB V 44
UJI KELAYAKAN DESAIN 44
DAFTAR PUSTAKA 49
LAMPIRAN 50

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Final Bandoci 4
Gambar 2. Packaging Bandoci 4
Gambar 3. Baju staff Bandoci 5
Gambar 4. Media promosi Bandoci 5
Gambar 5. Logo Sambal Roa SesFan 10
Gambar 6. Logo Sambal Roa HJ. Rosita 14
Gambar 7. Logo Sambal Roa Oma Ve 15
Gambar 8. Logo sambal Roa Ona 15
Gambar 9. Logo Sambal Roa HJ. Rosita 19
Gambar 10. Logo Sambal Roa Oma Ve 19
Gambar 11. Logo Sambal Roa Ona 20
Gambar 12. Sektsa Manual Identitas Visual 26
Gambar 13. Sketsa Digital Identitas Visual 28
Gambar 14. Logo terpilih 29
Gambar 15. Konsep Identitas Visual 30
Gambar 16. Grid Logo 31
Gambar 17. Clear Space Logo 31
Gambar 18. Minimum Size 32
Gambar 19. Incorrect Logo 32
Gambar 20. Desain Layout 33
Gambar 21. Graphic Standard Manual 33
Gambar 22. Amplop Sambal Roa Sesfan 34
Gambar 23. Stampel Sambal Roa Sesfan 34
Gambar 24. Sticker Packaging 35
Gambar 25. Packaging Sambal Roa Sesfan 36
Gambar 26. Apron Sambal Roa Sesfan 37
Gambar 27. Topi Sambal Roa Sesfan 37
Gambar 28. Tripod Banner 38
Gambar 29. Instagram feed 39
Gambar 30. Warna 40
Gambar 31. Logo Sambal Roa Sesfan 41
Gambar 32. Font don pasquela 42
Gambar 33. Font Lucida Callipgraphy Italic 42

UNIVERSITAS MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Inspirasi Karya Sejenis 5
Tabel 2. Tabel biaya pra produksi..... 8
Tabel 3. Tabel biaya produksi..... 8
Tabel 4. Tabel biaya keseluruhan 9
Tabel 5. Data Analisa SWOT..... 17
Tabel 6. Mind Mapping..... 18
Tabel 7. Desain Patterns 27
Tabel 8. Desain Sticker Packaging..... 35

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/