

TUGAS AKHIR

STRATEGI KREATIF REBRANDING RUMAH MAKAN IBU ANIKOE MENJADI KEDAI KECIL NIKMAT IBU ANIKOE

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
Dalam mencapai gelar sarjana strata satu (S1)



Oleh :

U N Nama : Iman Ramadhan

Nim : 42316010053

Dosen Pembimbing :

Lukman Arief S.Pd, M.Sn

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREAFITIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2020

LEMBAR PERNYATAAN

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

Semester : 8

Tahun Akademik : 2016 - 2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Iman Ramadhan
Nomor Induk Mahasiswa : 42316010053
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Judul Tugas Akhir : Strategi Kreatif Rebranding Rumah Makan Ibu Anikoe

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan 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, 27 Juli 2020

Yang memberikan pernyataan,



Iman Ramadhan

LEMBAR PENGESAHAN

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

Semester: Genap

Tahun akademik: 2016 - 2020

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 : Strategi Kreatif Rebranding Rumah Makan Ibu Anikoe
Menjadi Kedai Kecil Nikmat Ibu Anikoe
Disusun Oleh :

Nama : Iman Ramadhan
NIM : 42316010053
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 27 Juli 2020

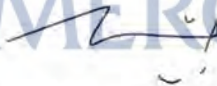
Pembimbing,



Lukman Arief S, Ds, M. Sn

Jakarta, 22 Agustus 2020

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir



Rika Hidraruminggar, S.Sn, M.Sn

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain



Rika Hidraruminggar, S.Sn, M.Sn

STRATEGI KREATIF REBRANDING RUMAH MAKAN

IBU ANIKOE MENJADI KEDAI KECIL NIKMAT IBU ANIKOE

Iman Ramadhan

42316010053

ABSTRACT

a shop is a closed place where trading activities occur with specific types of objects or goods, for example a coffee shop, a food shop, and so on. Rebranding is an effort or effort made by a company or institution to completely change or update an existing brand for the better. There are a lot of food shops, so it's no wonder that there are already a lot of businesses, each business, they have their own strategies in attracting these consumers.

The researcher tried to design a creative strategy, namely the rebranding of Ibu Anikoe's restaurant as an effort to bind existing customers and introduce a new visual identity from Ibu Anikoe's restaurant. The concept used in the rebranding of Ibu Anikoe's restaurant emphasizes the chef at the restaurant, why is the owner emphasizing this chef because he is the one who made the dish and this chef can make a variety of dishes. The type of illustration used is a silhouette with a silhouette that seems clearly exposed to the chef.

In the future, this logo rebranding can become a material and reference for students or the public to try rebranding existing logos and then make new ones.

MERCU BUANA

Keyword : Rebranding, Visual Identity, Kedai Kecil Nikmat Ibu Anikoe

STRATEGI KREATIF REBRANDING RUMAH MAKAN

IBU ANIKOE MENJADI KEDAI KECIL NIKMAT IBU ANIKOE

Iman Ramadhan

42316010053

ABSTRAK

kedai adalah sebuah tempat tertutup yang di dalamnya terjadi kegiatan perdagangan dengan jenis benda atau barang yang khusus, misalnya kedai kopi, kedai makanan, dan sebagainya. Rebranding adalah suatu upaya atau usaha yang dilakukan oleh perusahaan atau Lembaga untuk merubah total atau memperbaiki sebuah brand yang telah ada agar menjadi lebih baik. Usaha kedai makan ini memang banyak, sehingga tidak heran jika usaha ini sudah banyak sekali, masing masing usaha, mereka mempunyai strategi sendiri sendiri dalam menarik konsumen tersebut.

Peneliti mencoba merancang strategi kreatif yakni rebranding rumah makan ibu anikoe sebagai upaya mengikat pelanggan yang sudah ada serta memperkenalkan identitas visual (visual Identity) yang baru dari rumah makan ibu anikoe. Konsep yang dipakai dalam rebranding rumah makan ibu anikoe lebih menonjolkan si koki yang ada di rumah makan tersebut, mengapa si owner lebih menonjolkan si koki ini karena dialah yang membuat masakan tersebut dan si koki ini bisa membuat berbagai macam masakan. Jenis ilustrasi yang dipakai yakni silhouette dengan silhouette terkesan jelas terpapang si koki tersebut.

Kedepannya rebranding logo ini menjadi bisa menjadi bahan dan acuan bagi mahasiswa ataupun masyarakat untuk mencoba rebranding logo yang sudah ada lalu dibuat baru

Keyword : Rebranding, Visual Identity, Kedai Kecil Nikmat Ibu Anikoe

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Jalla Jalaluhu atas segala limpahan rahmat dan karunianya perancang dapat menyelesaikan laporan ini untuk memenuhi Guna Melengkapi Sebagian Syarat dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1). Laporan yang ditulis oleh perancang berisikan tentang Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Tenun Songket Silungkang Sumatra Barat.

Dalam menyelesaikan laporan ini peneliti dibantu oleh banyak sekali pihak. Berkat bantuan dan masukan dari mereka semua, telah memberikan banyak sekali manfaat untuk perancang Menyusun laporan ini. Dengan kerendahan hati izinkanlah perancang mengucapkan terimakasih kepada pihak yang telah memberi banyak masukan serta arahan dalam Menyusun laporan ini. Perancang mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kepada Allah SWT atas berkah dan kemudahan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan lancar dan penuh rasa syukur.
2. Kepada Orang tua yang telah memberikan semangat dalam melakukan prancangan ini.
3. Kepada Lukman Arief, S.Ds, M.Sn. selaku dosen pembimbing dalam mata kuliah riset desain.
4. Kepada Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn. selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana dan dosen pembimbing Akademik.
5. Kepada Ibu Sumarlina said yang telah membantu dalam pengumpulan data. Telah mengizinkan memakai karyanya untuk diteliti serta bersedia untuk di wawancarai.
6. Serta pihak keluarga dan orang terdekat yang telah mendo`akan serta membantu dalam pengumpulan data perancangan ini.

Perancang menyadari sepenuhnya bahwa banyak sekali kekurangan baik dari segi susunan kalimat maupun bahasa. Oleh karena itu perancang ingin meminta maaf atas segala kekurangan dari laporan ini dan perancang terbuka menerima segala saran dan keritik dari pembaca agar dapat

memperbaiki makalah laporan ini. Perancang berharap dengan laporan ini akan memberikan dampak positif serta inspirasi untuk pembaca. Terima Kasih.

Jakarta, 18 April 2020

Penyusun



Iman Ramadhan

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

COVER.....	I
LEMBAR PERNYATAAN.....	II
LEMBAR PENGESAHAN.....	III
ABSTRAK.....	IV
KATA PENGANTAR.....	VI
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	X
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR LAMPIRAN.....	XII
PENDAHULUAN.....	1
BAB I PENDAHULUAN.....	1
a) LATAR BELAKANG	1
b) TUJUAN PERANCANGAN.....	3
c) MANFAAT PERANCANGAN.....	3
BAB. II METODE PERANCANGAN.....	4
a) ORISINALITAS.....	4
b) TARGET KELOMPOK.....	6
c).RELEVANSI DAN KONSEKUANSI STUDI.....	7
d) SKEMA PROSES KERJA.....	9
BAB. III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	11
a) DATA ASPEK KOMUNIKASI KARYA PERANCANGAN.....	11
b) DATA ASPEK TEKNIKS / TEKNOLOGI PERANCANGAN.....	17
c) DATA ASPEK ESTETIKA/ KEINDAHAN PERANCANGAN	18
BAB. IV KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN.....	45
a) TATARAN LINGKUNGAN/ KOMUNITAS (COMUNITY LEVEL).....	45
b) TATARAN MEDIA (SYSTEM LEVEL).....	47
c) TATARAN KEKARYAAN (PRODUCT LEVEL).....	49
d) TATARAN KOMPONEN.....	50
e) HASIL DESAIN.....	60
BAB. V KEGIATAN PAMERAN.....	66
a) DESKRIPSI KARYA.....	66
b) KEGIATAN UJI DESAIN.....	67

c) HASIL UJI DESAIN.....	68
KESIMPULAN.....	73
KEPUSTAKAAN.....	74
LAMPIRAN	76



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Proses kerja.....	9
Gambar 3.1 Nama merek.....	12
Gambar 3.2 Logo.....	12
Gambar 3.3 Slogan.....	13
Gambar 3.4 Logo KFC.....	31
Gambar 3.5 Logo Jagoan Geprek.....	32
Gambar 3.6 Logo Starcorner.....	32
Gambar 3.7 Warna Panas dan Dingin.....	36
Gambar 3.8 Warna Primer.....	37
Gambar 3.9 Warna Sekunder.....	38
Gambar 3.10 Warna Tersier.....	39
Gambar 4.1 Media Online dan Offline.....	48
Gambar 4.2 Logo Kedai Kecil Nikmat Ibu Anikoe.....	49
Gambar 4.3 Logo Kedai Kecil Nikmat Ibu Anikoe.....	53
Gambar 4.4 Pemecahan Logo.....	53
Gambar 4.5 Logo grid.....	54
Gambar 4.6 Logo Scale.....	54
Gambar 4.7 Media Utama Logo KKN Ibu Anikoe.....	60
Gambar 5.1 Logo Pameran.....	68
Gambar 5.2 Pameran Daring.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Refrensi Perancangan Tugas Akhir Sejenis.....	4
Tabel 2.2 Biaya produksi.....	8
Tabel 4.1 Refrensi Visual Ilustrasi Desain.....	50
Tabel 4.2 Story Board.....	51
Tabel 4.3 Inspirasi Karya.....	55
Tabel 4.4 Tipografi.....	59
Table 4.5 Tabel Media pendukung.....	61
Table 5.1 Kritik dan Saran Responden.....	70
Tabel 5.2 Saran Dosen Penguji.....	71



DAFTAR LAMPIRAN



UNIVERSITAS
MERCU BUANA