

BAB II

I. METODE PERANCANGAN

A. Orisinalitas

Dalam Perancangan ini media nya adalah katalog dengan fokus *Design Graphic* dalam perancangannya, ditambah foto untuk memperjelas dari kuliner yang dipaparkan. Graphic design dalam perancangannya, dan juga nantinya akan ada deskripsi kuliner tersebut, ditambah dengan foto sebagai gambaran kedai kuliner tersebut.

Berikut Adalah Uraian Objek Inspirasi Dapat Disajikan Seperti pada table berikut :

A. REFRENSI PERANCANGAN KARYA TUGAS AKHIR SEJENIS

INSPIRASI KARYA SEJENIS	KETERANGAN
 <p>Sumber : Instagram : Starcorner ID</p>	<p>Nama kedai : Starconer Id Pemilik : Zulhermansyah Putra Tahun : 2016</p>



Nama Kedai : Kedai Kopi 3 Putri

Nama pemilik : Junaedi dan Agung Bezharie

Tahun : 2017

SUMBER : <http://warungpintar.co.id>



Nama Kedai : Kedai Kopi tuli

Nama Pemilik : Putri Sampaghita Trisnawinny Santoso

Tahun : 2018

SUMBER : Instagram : @koptulID



Nama Kedai : De'Bungkus

Nama pemilik : ika Maya sari

Tahun : 2017

Sumber : Facebook : De Bung'kus

A. Konsep umum perancangan

- Target pasar umum sebuah tempat makan

B. Konsep pemilihan media

- Logo, media promosi dan informasi

C. Konsep Komunikasi/ Bahan Visual

- Konsep visual yang dihadirkan mengangkat konsep sederhana dan minimalis tetapi mudah di ingat dengan menonjolkan chef yang ada di kedai tersebut

Tabel 2.1 Refrensi Perancangan tugas Akhir Sejenis

B. Target / Kelompok Pengguna

1. Target Primer

Nama : Rumah Makan Ibu Anikoe

Pemilik Usaha : Ibu Hj. Naina Said

Umur : 44 Tahun

Lokasi : Jl. Kebon Kacang 42 no.17A

2. Target Sekunder

a. Demografis

Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan

Status: Pelajar, mahasiswa dan Pekerja

Umur: 15-60 Tahun

Ekonomi: Semua Kalangan

b. Geografis

Seluruh masyarakat Indonesia

c. Psikologis

Pelanggan yang menyukai masakan khas makassar dan lainnya

C. Relevansi dan Konsekuensi Studi

Berikut ini merupakan beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk menyelesaikan proses perancangan.

1. Pengetahuan

1. Data Mengenai data data dan informasi terkait kedai kecil nikmat ibu anikoe
1. Data data mengenai ilmu brand dan Visual Identity
2. Diperlukan beberapa referensi desain
3. Pengetahuan tentang elemen desain

2. Keterampilan

1. Keterampilan dalam mengolah ide dan dituangkan dalam sketsa
2. Keterampilan dalam perancangan dalam sketsa desain pada kedai tersebut
3. Keterampilan dalam menguasai software yang dibutuhkan dalam perancangan

3. Kelengkapan Peralatan

A. Buku Gambar

Proses untuk pengerjaan sketsa awalan

B. Laptop

Untuk menjalankan software pengolah desain secara digital

C. Software

Software yang digunakan adobe illustrator untuk mendigitalkan desain sketsa manual.

D. Ketersediaan Material

A. Art Paper

Digunakan untuk kebutuhan percetakan beberapa media digunakan bahan dasar kertas seperti, poster, kartu nama, menu dan lain lain

B. Bahan Kaos

Sebagai bahan untuk media yang berbahan kaos seperti apron dan kaos untuk juru masak dan merchandise

E. Biaya Produksi dan Perancangan

A. Biaya Pra Produksi

No	Keterangan	Kuantitas	Harga	Total
1	Internet	1	200.000	200.000
2	Sketch book A3	1	120.000	120.000
TOTAL				320.000

B. Biaya Produksi

No	Keterangan	Kuantitas	Harga	Total
1	internet	1	200.000	200.000
2	Transportasi	1	100.000	100.000
TOTAL				300.000

C. Biaya Produksi

No	Keterangan	Kuantitas	Harga	Total
1	Art Paper A3	4 lbr	8.000	32.000
2	T-Shirt	2 pcs	150.000	300.000
3	X Banner	1 Pcs	150.000	150.000
4	Apron	1 Pack	50.000	50.000
6	Packaging	2 Pcs	20.000	40.000
7	Pin	5 pcs	10.000	50.000
8	Sticker A3	2 Lbr	15.000	30.000
TOTAL				652.000

Table 2.2 Biaya produksi perancangan

D. Skema Proses Kerja



Table 2.1 Skema Proses Kerja

1. Riset Data Usaha Tempat Makan

Pengumpulan data data terkait usaha tempat makan seperti visi & misi usaha, serta bagaimana konsep serta identitas usaha tempat makan tersebut

2. Memperjelas data dan strategi

Setelah didapatkan nya data data terkait usaha tempat makan, dan tersebut nantinya akan di rinci kan berdasarkan apa yang dibutuhkan dan bagaimana strategi visual yang akan di tampilkan nantinya dalam perancangan .

3. Eksplorasi data dan brainstorming

Setelah proses perincian kebutuhan dan data data terkait lainnya masuk ke proses kreatif mengeksplorasi dan brainstorming ide seperti pencarian referensi desain, serta pembuatan mood board yang berhubungan dengan data yang sebelumnya telah diperoleh.

4. Perancangan sketsa awal

Proses perancangan penulis mengumpulkan data kedai kedai terutama pada konsep awal

5. Proses digital desain

Pada proses editing ini penulis memulai memakai software Adobe Illustrator dan photoshop untuk menerapkan sketsa desain pada kedai tersebut

6. Uji kelayakan desain/karya

penulis melakukan revisi ataupun perbaikan Desain yang menerima kritik / saran dari pihak orang lain.

7. Finalisasi akhir desain

Akhir desain yang telah dirancang di review dan masuk proses finisihing.

8. Finalisasi akhir desain

Akhir desain yang telah dirancang di review dan masuk proses finisihing.