

TUGAS AKHIR

# PERANCANGAN REDESAIN LOGO DAN VISUAL IDENTITY BRAND SANSAFOODIES

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat  
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh :

**Muhammad Dandy Ashari Ramadhana**


NIM 42317010055

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing :

Fachmi Khadam Haeril, S.PD., M.PD

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA  
2021

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

Semester : 8

Tahun Akademik : 2020/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Dandy Ashari Ramadhana  
 Nomor Induk Mahasiswa : 42317010055  
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif  
 Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN REDESAIN LOGO DAN VISUAL  
 IDENTITY BRAND SANSASFOODIES

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, 13 Agustus 2021

Yang memberikan pernyataan,



**Muhammad Dandy Ashari Ramadhana**

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

	<p><b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</b></p>	<p><b>Q</b></p>
---	--	-----------------

Semester: 8

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 REDESAIN LOGO DAN VISUAL IDENTITY BRAND SANSASFOODIES

Disusun Oleh :

Nama : Muhammad Dandy Ashari Ramadhana

NIM : 42317010055

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 21 Juli 2021

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Pembimbing,

**Fachmi Khadam Haeril, S.PD., M.PD**

Jakarta, 13 Agustus 2021

Mengetahui,  
Koordinator Tugas Akhir



**Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn**

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Desain



**Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn**

**PERANCANGAN REDESAIN LOGO DAN VISUAL IDENTITY  
BRAND SANSAFOODIES**

**Muhammad Dandy Ashari Ramadhana**

NIM 42317010055

**ABSTRACT**

*Currently, developments in the culinary field are increasing rapidly, so that many small businesses compete in an innovative and creative way. In terms of developing creative ideas for a food, not a few business actors adapt food from other countries, one of which is quite familiar in Indonesia is food that comes from China, namely dim sum. Various types of dim sum businesses have been found in Indonesia, both on a large and small scale.*

*However, innovative ideas in food development alone are not enough to increase sales value in the culinary business world, other aspects are needed to increase sales value. Brand identity is one of the important aspects needed by the brand. The purpose of this paper is to redesign the logo and visual identity as part of a brand identity that builds awareness, and communicates the uniqueness and quality of products from the SANSAFOODIES brand by redesigning the logo and supporting media needed to help increase sales value.*

*The manufacturing process includes interviews, library research, and similar design references to reach the design test process. The results of the design test obtained in the form of a positive response in the form of constructive suggestions in research and development of the design process. From this design process it can be concluded that this design is sufficient to represent the brand.*

**Keywords:** *Logo, Redesign, Visual Identity, Food*

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

**PERANCANGAN REDESAIN LOGO DAN VISUAL IDENTITY  
BRAND SANSAFOODIES**

**Muhammad Dandy Ashari Ramadhana**

NIM 42317010055

**ABSTRAK**

Saat ini perkembangan di bidang kuliner meningkat pesat, sehingga banyak Usaha kecil bersaing dalam suatu inovatif dan kreatif. Dalam hal mengembangkan ide kreatif sebuah makanan, tidak sedikit pelaku usaha yang mengadaptasikan makanan dari negara lain, salah satu yang cukup familiar di Indonesia adalah makanan yang berasal dari Cina, yaitu dim sum. Berbagai jenis usaha dim sum sudah banyak dijumpai di Indonesia, baik di skala yang besar maupun skala kecil.

Namun ide inovatif dalam pengembangan makanan saja tidak cukup untuk menaikkan nilai penjualan di dunia bisnis kuliner tersebut, diperlukan aspek lainnya untuk meningkatkan nilai penjualan. Identitas brand adalah salah satu aspek penting yang di perlukan oleh brand. Tujuan penulisan ini adalah untuk meredesain logo dan visual identitas sebagaimana bagian dari brand identitas yang membangun kesadaran, dan mengkomunikasikan keunikan dan kualitas produk dari brand SANSAFOODIES dengan membuat redesain logo dan media pendukung yang dibutuhkan untuk membantu meningkatkan nilai penjualan.

Proses pembuatan meliputi wawancara, penelitian Pustaka, dan referensi desain sejenis hingga mencapai proses uji desain. Uji desain yang didapatkan adalah respon positif berupa saran dan kritik untuk penelitian dan pengembangan proses karya desain. Dari perancangan ini bisa dikatakan bahwa perancangan ini cukup merepresentasikan brand.

**Kata Kunci:** Logo, Redesain, *Visual Identity*, *Food*

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “PERANCANGAN REDESAIN LOGO DAN VISUAL IDENTITY BRAND SANSAFOODIES”, dapat diselesaikan dengan baik. Selesainya Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan dan support, bimbingan, dan do’a dari pihak-pihak yang mendukung penulis. Pada kesempatan ini ingin disampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan karya ini, ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Kepada keluarga, terutama Ibu, Saudara dan Saudari yang selalu mendoakan dan mendukung segala proses sejak awal masa perkuliahan penulis hingga akhir.
2. Bapak Fachmi Khadam Haeril, S.PD., M.PD selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan saran, arahan, dan meluangkan waktu selama proses bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan perancangan Laporan Tugas Akhir, dan Pameran Karya Tugas Akhir.
3. Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual dan Koordinator Tugas Akhir.
4. Bapak dan Ibu Dosen penguji yang memberikan penulis kritik dan saran membangun.
5. Teman-teman Desain Komunikasi Visual Angkatan 2017 yang telah menjadi teman seperjuangan satu angkatan dan membantu penulis dalam aktivitas perkuliahan dari awal hingga akhir semester.
6. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya pembuatan Tugas Akhir maupun dalam penyusunan Tugas Akhir yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Dalam pembuatan laporan ini, Penulis berharap dapat bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan.

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Jakarta Selatan, 15 Juli 2021

Penulis,

Muhammad Dandy Ashari Ramadhana

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
ABSTRACT.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Perancangan.....	1
B. Tujuan Perancangan.....	3
C. Manfaat Perancangan.....	3
II. METODE PERANCANGAN.....	4
A. Orisinalitas.....	4
B. Target /Kelompok Pengguna.....	10
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	10
D. Skema Proses Desain.....	13
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	15
A. Data Aspek Kegunaan Karya Perancangan.....	15
B. Data Aspek Kekuatan Karya Perancangan.....	16
C. Data Aspek Keindahan Karya Perancangan.....	17
IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN.....	23
A. Tataran Lingkungan/Komunitas ( <i>Community Level</i> ).....	23
B. Tataran Sistem ( <i>System Level</i> ).....	23
C. Tataran Produk ( <i>Products Level</i> ).....	25
D. Tataran Komponen ( <i>Components Level</i> ).....	32
V. UJI DESAIN.....	35
A. Deskripsi Karya.....	35
B. Kegiatan Uji Desain.....	35
C. Hasil Uji Desain.....	37
KEPUSTAKAAN.....	40
LAMPIRAN.....	43

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Skema Warna	17
Gambar 3.2 Skema Warna	17
Gambar 4.1 Ukuran Minimum Logo	24
Gambar 4.2 Ruang Kosong Logo	24
Gambar 4.3 Graphic Standard Manual	25
Gambar 4.4 Kartu Nama	26
Gambar 4.5 Digital Invoice	27
Gambar 4.6 Packaging Food	27
Gambar 4.7 Packaging Jar	28
Gambar 4.8 Packaging Frozen Food	28
Gambar 4.9 Paper Bag	29
Gambar 4.10 Pin	29
Gambar 4.11 Stiker	30
Gambar 4.12 Instagram Feed & Story	30
Gambar 4.13 Stempel	31
Gambar 4.14 Notebook	31
Gambar 4.15 Bentuk Logo	32
Gambar 4.16 Warna	33
Gambar 4.17 Tipografi	33
Gambar 5.1 Poster Layar Karya	35
Gambar 5.2 Tampilan Pameran Layar Karya	37





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Kartu Asistensi.....	43
Lampiran 2: Dokumentasi Kegiatan Uji Desain.....	44
Lampiran 3: Surat Keterangan Hasil Sidang Tugas Akhir.....	45

