

TUGAS AKHIR

# REDESAIN BUKU MENU KAFE CUBITCX SEBAGAI MEDIA INFORMASI

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




Oleh :  
**Kartika Fitriandary**  
NIM 42316010020

Dosen Pembimbing:  
Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA  
2020**

## LEMBAR PERNYATAAN

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

Semester : 8

Tahun Akademik : 2019-2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Kartika Fitriandary  
Nomor Induk Mahasiswa : 42316010020  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif  
Judul Tugas Akhir : Redesain Buku Menu Kafe CubitCX sebagai Media Informasi

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 2020

Yang memberikan pernyataan,



(Kartika Fitriandary)

# LEMBAR PENGESAHAN

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

Semester: 8

Tahun akademik: 2019-2020

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 : Redesain Buku Menu CubitCX sebagai Media Informasi

Disusun Oleh :

Nama : Kartika Fitriandary

NIM : 42316010020

Program Studi : ~~Desain Produk~~ / Desain Komunikasi Visual / ~~Desain Interior~~

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal ..... 29 Juli 2020

Pembimbing,



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

(Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn)

13 Agustus 2020  
Jakarta, .....

Mengetahui,  
Koordinator Tugas Akhir

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



(Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn)



(Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn)

## REDESIGN OF CUBITCX CAFÉ MENU BOOK AS AN INFORMATION MEDIA

Kartika Fitriandary

42313010020

### ABSTRACT

*Recently, a large amount of cafés as alternatives to restaurants have spread across major cities. Supported by the development of the social medias, café has become a unique place for young people. Not just to hang out, but also as the part of their digital culinary content that will be shared to their social medias. Due to this phenomenon, a café's assets must be visually interesting and worth to be shared publicly, including the menu design. Menu that usually can only be seen by the guest, thanks to modern technology, can also be seen through the internet or applications.*

*CubitCX café's menu redesign has the purpose to increase the effectiveness of the design itself, both visually and technically. This design is intended to target the café's common guests, which are teenagers and young adults. Data were collected by interviews with the café owner and waiters, then references were collected both from printed and digital media. This design was adjusted with the concept of visual identity and marketing strategy of the café.*

*This design is expected to be the solution for the issue of the café's menu design, which can give positive images for the guests, provide clear and correct visual that eventually will increase the guests' brand awareness, and the order will take shorter duration and therefore effective.*

**Key Word:** *Menu, café, layout*

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## REDESAIN BUKU MENU KAFE CUBITCX SEBAGAI MEDIA INFORMASI

Kartika Fitriandary

42313010020

### ABSTRAK

Belakangan ini, kafe sebagai alternatif dari restoran banyak menjamur di kota-kota besar. Didukung oleh perkembangan media sosial, kafe-kafe tersebut menjadi tempat yang unik bagi kalangan muda. Tidak hanya untuk bersantai, namun juga sebagai bagian dari konten pengalaman kuliner yang akan dibagikan ke media sosial. Tentunya hal ini membuat aset yang dimiliki kafe haruslah terlihat menarik dan pantas untuk ditunjukkan ke publik, termasuk desain daftar menu. Daftar menu yang biasanya hanya ditujukan pada pengunjung, kini berkat teknologi, dapat dilihat melalui internet atau aplikasi.

Perancangan ulang buku menu kafe CubitCX ini bertujuan untuk meningkatkan keefektifan dari desain menu yang dimiliki kafe, baik dari segi visual maupun teknis. Perancangan ini ditujukan kepada target audiens yaitu pengunjung kafe yang sebagian besar merupakan kaum remaja dan kawula muda. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara dengan narasumber pemilik kafe dan beberapa orang pegawai, kemudian mencari referensi dan data tambahan melalui media cetak dan digital. Perancangan ini disesuaikan dengan konsep identitas visual dan strategi *marketing* yang dimiliki oleh kafe.

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi solusi dari masalah yang dialami buku menu kafe CubitCX, yaitu dapat memberikan citra positif kafe di mata pengunjung, memberi visual yang jelas dan sesuai sehingga *brand awareness* pengunjung terhadap kafe akan semakin meningkat, dan tentunya membuat pemesanan hidangan menjadi lebih singkat dan efektif.

**Kata Kunci:** *Menu, kafe, tata letak*

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat melaksanakan tugas dan kewajiban menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Redesain Buku Menu Cubitcx sebagai Media Informasi” sebagai syarat untuk memperoleh gelar strata satu (S1) Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana Jakarta.

Penulis berniat untuk mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penulisan laporan ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang tanpa hentinya memberikan anugrah dan kekuatan sehingga penulis dapat terus berusaha dan bersyukur dengan segala ketetapan-Nya.
2. Keluarga penulis khususnya ibu yang tanpa lelah terus memberikan dukungan, usaha, dan doa yang terus menyertai penulis hingga dapat sampai ke tahap ini.
3. Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn M.Sn sebagai Kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana Jakarta, Koordinator Tugas Akhir serta dosen pembimbing yang telah memberikan banyak bimbingan, arahan, saran, dan semangat bagi penulis selama pembuatan laporan dan karya Tugas Akhir ini.
4. Teman-teman di Desain Komunikasi Visual, khususnya Gusti Idvan Jimmy, Veneranda Ramadhani, Kinanti Annisa M., dan sahabat penulis Cindy D. Pratama yang telah memberikan dukungan serta motivasi pada saat penulisan ini.
5. Dosen-dosen Universitas Mercu Buana yang telah membekali penulis dengan ilmu serta memberikan saran bagi pembuatan karya dan pengembangan tulisan.
6. Ibu Melina selaku pemilik kafe CubitCX yang telah mengizinkan propertinya dijadikan sebagai objek desain dan Mas Gusti selaku pegawai kafe CubitCX yang telah meluangkan waktunya untuk memberika data-data yang penulis butuhkan.

7. Beberapa pihak lain yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Seperti kata pepatah, tak ada gading yang tak retak, begitupun dengan penulisan laporan ini. Bilamana ada kesalahan dalam penulisan, penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya.

Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir berikut dapat memberi pengetahuan dan referensi bagi pembacanya.

Jakarta, 2020

Kartika Fitriandary



## DAFTAR ISI

COVER DALAM .....	I
LEMBAR PERNYATAAN.....	II
LEMBAR PENGESAHAN .....	III
ABSTRACT .....	IV
ABSTRAK .....	V
KATA PENGANTAR .....	VI
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR .....	X
DAFTAR TABEL .....	XI
DAFTAR BAGAN .....	XII
DAFTAR LAMPIRAN .....	XIII
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Perancangan.....	1
B. Tujuan Perancangan.....	3
C. Manfaat Perancangan.....	3
<b>II. METODE PERANCANGAN .....</b>	<b>4</b>
A. Orisinalitas.....	4
B. Target / Kelompok Pengguna .....	6
1. Target Primer .....	6
2. Target Sekunder .....	7
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi .....	7
1. Pengetahuan .....	7
2. Keterampilan .....	8
3. Kelengkapan Peralatan .....	8
4. Ketersediaan Material .....	8
5. Biaya .....	9
D. Skema Proses Kerja .....	10
1. Skema Proses Perancangan .....	10
2. Skema Proses Produksi .....	11
<b>III. DATA DAN ANALISIS PERANCANGAN .....</b>	<b>13</b>
A. Data Aspek Komunikasi Perancangan Karya .....	13
1. Daftar Menu sebagai Media Informasi.....	13
2. <i>Branding</i> dan Identitas Visual .....	15
B. Data Aspek Teknis Perancangan Karya .....	16
1. <i>Layout</i> .....	16
2. Tipografi .....	21
C. Data Aspek Keindahan Perancangan Karya.....	23
1. <i>Food Photography</i> (Fotografi Makanan).....	23
2. Teori Warna .....	24
3. Ilustrasi .....	26
<b>IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN .....</b>	<b>29</b>
A. Tataran Lingkungan/Komunitas .....	29
1. Analisis Pengguna/Komunitas Karya .....	29
2. Kontribusi pada Masyarakat .....	29



<b>B. Tataran Media</b> .....	<b>29</b>
1. Cara Kerja Karya (Cara Pengguna/Komunitas Memahami Karya).....	29
2. Cara Penyebaran/Distribusi/Penempatan Karya.....	30
<b>C. Tataran Kekaryaannya</b> .....	<b>30</b>
1. Deskripsi Karya (Bentuk, Jenis, Variasi).....	30
2. Spesifikasi Teknis Karya.....	31
3. Desain <i>Layout</i> Karya.....	31
<b>D. Tataran Elemen Visual</b> .....	<b>32</b>
1. Konsep Visual.....	32
2. Konsep Material.....	41
3. Konsep Proteksi Karya.....	41
<b>V. KEGIATAN PAMERAN</b> .....	<b>42</b>
A. Deskripsi Karya.....	42
B. Kegiatan Uji Desain.....	43
C. Hasil Uji Desain.....	48
<b>VI. KESIMPULAN</b> .....	<b>50</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>56</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>58</b>
Lampiran 1. Sumber Foto Menu.....	58
Lampiran 2. Bukti Acc Dosen.....	60
Lampiran 3. Hasil Nilai Sidang Tugas Akhir.....	61



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1</b>	Daftar Menu Kafe Upnormal .....	4
<b>Gambar 2</b>	Daftar Menu Kafe Kane Mochi Thailand .....	5
<b>Gambar 3</b>	Daftar Menu Copresse Dessert Café .....	5
<b>Gambar 4</b>	Stock <i>Mockup</i> Menu Restoran Karya 1pteam .....	6
<b>Gambar 5</b>	Isi Dari Buku Menu Kafe Cubitcx .....	14
<b>Gambar 6</b>	Contoh Menu Yang Menggunakan <i>Sequence</i> Berbentuk Huruf Z.....	17
<b>Gambar 7</b>	Contoh Pengaplikasian <i>White Space</i> .....	17
<b>Gambar 8</b>	Contoh Penggunaan <i>Column Grid</i> .....	19
<b>Gambar 9</b>	Contoh Penggunaan <i>Modular Grid</i> .....	20
<b>Gambar 10</b>	Contoh Penggunaan <i>Manuscript Grid</i> .....	20
<b>Gambar 11</b>	Contoh Penggunaan <i>Hierarchical Grid</i> .....	21
<b>Gambar 12</b>	Contoh Jenis <i>Typeface</i> .....	23
<b>Gambar 13</b>	Contoh Pemanfaatan <i>Display Type</i> dan <i>Text Type</i> .....	23
<b>Gambar 14</b>	Ilustrasi Burung Yang Digunakan Perusahaan Twitter .....	28
<b>Gambar 15</b>	Karya Perancangan Buku .....	30
<b>Gambar 16</b>	Konsep Ide, Alternatif Desain <i>Layout</i> Awal, dan Sketsa.....	31
<b>Gambar 17</b>	Hasil <i>Layout</i> Buku.....	32
<b>Gambar 18</b>	Bentuk-Bentuk Yang Digunakan Dalam Perancangan.....	33
<b>Gambar 19</b>	Contoh Ilustrasi Variasi Hidangan Pasta.....	34
<b>Gambar 20</b>	Ilustrasi Variasi <i>Topping</i> .....	34
<b>Gambar 21</b>	Contoh Hasil Ilustrasi Varian .....	34
<b>Gambar 22</b>	Sketsa Dasar Ilustrasi Varian Hidangan .....	34
<b>Gambar 23</b>	Proses Perancangan Sketsa Karakter .....	35
<b>Gambar 24</b>	Perbandingan Visual Karakter Lama dan Baru .....	36
<b>Gambar 25</b>	Ilustrasi Karakter Dalam Bentuk <i>Vector</i> .....	37
<b>Gambar 26</b>	Sketsa Manual Alternatif Desain Menu Favorit dan Hasil Akhir.....	37
<b>Gambar 27</b>	Komponen Warna Buku.....	37
<b>Gambar 28</b>	Foto Menu yang Diambil Melalui Sesi Fotografi.....	38
<b>Gambar 29</b>	Foto Menu yang Diambil dari Internet .....	39
<b>Gambar 30</b>	Hasil Proses Pengeditan Foto .....	39
<b>Gambar 31</b>	<i>Typeface</i> Judul .....	39
<b>Gambar 32</b>	<i>Typeface</i> "Wash Your Hand" .....	40
<b>Gambar 33</b>	<i>Typeface</i> "Giddyup Std".....	40
<b>Gambar 34</b>	<i>Typeface</i> "Gotham" .....	40
<b>Gambar 35</b>	Hasil Karya Desain .....	42
<b>Gambar 36</b>	Poster Pameran "Jumpa Maya" .....	44
<b>Gambar 37</b>	<i>Preview</i> Situs Pameran Virtual Melalui Smartphone .....	45
<b>Gambar 38</b>	<i>Preview</i> Karya Melalui Issuu.....	46
<b>Gambar 39</b>	Tampilan <i>Mockup</i> Daftar Pesanan.....	46
<b>Gambar 40</b>	<i>Mockup</i> Dari Fitur <i>Feed Post</i> .....	47
<b>Gambar 41</b>	<i>Mockup</i> Dari Fitur <i>Story</i> .....	47
<b>Gambar 42</b>	Kuisisioner Bagi Pengunjung Pameran Virtual .....	48

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Inspirasi Karya Sejenis .....	6
Tabel 2. Biaya Praproduksi .....	9
Tabel 3. Biaya Produksi.....	9
Tabel 4. Biaya Lain-Lain .....	9
Tabel 5. Total Biaya Keseluruhan.....	10
Tabel 6. Kritik dan Saran dari Dosen Penguji serta Tanggapan Penulis .....	54



## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan 1</b> Skema Proses Perancangan .....	10
<b>Bagan 2</b> Skema Proses Produksi.....	11



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b>	Sumber Foto Menu.....	58
<b>Lampiran 2</b>	Bukti Acc Dosen.....	60
<b>Lampiran 3</b>	Hasil Nilai Tugas Sidang Tugas Akhir.....	61

