

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL
AYAM GEPREK NE'OYA

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



Oleh :

LUTHFAN HADI MAULANA

NIM 42316210022

Program Studi Desain Komunikasi Visual

MERCU BUANA

Dosen Pembimbing :

Denta Mandra Pradipta Budiastomo, S.Ds., M.Si

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

BEKASI

2021

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

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Luthfan Hadi Maulana**
 Nomor Induk Mahasiswa : 42316210022
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

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, 16 Juli 2021

Yang memberikan pernyataan,



Luthfan Hadi Maulana

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

Semester : Genap

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 Identitas Visual Ayam Geprek Ne'oya

Disusun oleh

Nama : Luthfan Hadi Maulana

Nomor Induk Mahasiswa : 42316210022

Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana tanggal 21 Juli 2021.

Pembimbing,



Denta Mandra Pradipta Budiastomo, S.Ds M.Si

MERCU BUANA

Jakarta, 21 Juli 2021

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir



Octavianus Bramantha, S.Ds, M.Ds

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

NE'OYA GEPREK CHICKEN VISUAL IDENTITY DESIGN

LUTHFAN HADI MAULANA

NIM 42316210022

ABSTRACT

Geprek chicken is thinly coated chicken (not fried chicken) and fried. After frying this chicken will be crushed and mixed with chili paste. Geprek itself comes from the Javanese language which means to be hit or pressed. As a result, the flour fried chicken that has been ground will be crushed so that it is easier to eat. The popularity of geprek chicken has recently been higher than chicken penyet because many people prefer flour fried chicken. Various outlets and geprek chicken restaurants are scattered throughout Indonesia. Geprek chicken is also one of the most ordered menus through online motorcycle taxi applications.

Ayam Geprek Ne'oya is a home industry business that was founded in 2020. Even though there are many buyers, the marketing of the Ayam Geprek Ne'oya business that is sold is not very broad, the visual identity of the Ayam Geprek Ne'oya brand is not so strong that not so many people who knows it. Therefore, it is hoped that with the implementation of the visual identity design for the Ayam Geprek Ne'oya product, it can develop better in marketing its products, conducting promotions and buying and selling with the image that has been formed on the Ayam Geprek Ne'oya brand.

Keywords : (*Illustration, Pattern, Visual Identity, Branding, Chicken Geprek*).

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL AYAM GEPREK NE'OYA

LUTHFAN HADI MAULANA

NIM 42316210022

ABSTRAK

Ayam geprek merupakan ayam berlapis tepung tipis (bukan *fried chicken*) dan digoreng. Setelah digoreng ayam ini akan digeprek dan dicampur dengan sambal ulek. Geprek sendiri berasal dari bahasa Jawa yang berarti dipukul atau ditekan. Hasilnya, ayam goreng tepung yang sudah ditumbuk akan hancur sehingga lebih mudah dimakan. Popularitas ayam geprek belakangan lebih tinggi dibandingkan ayam penyet lantaran banyak masyarakat yang lebih senang dengan ayam goreng tepung. Berbagai gerai dan rumah makan ayam geprek bertebaran di seluruh Indonesia. Ayam geprek juga merupakan salah satu menu yang paling banyak dipesan melalui aplikasi ojek online.

Ayam Geprek Ne'Oya adalah sebuah usaha *home industry* yang berdiri sejak tahun 2020. Meskipun banyak pembeli namun usaha Ayam geprek ne'oya yang dijual pemasarannya tidak begitu luas, Identitas visual pada *brand* Ayam geprek ne'oya tidak begitu kuat sehingga tidak begitu banyak masyarakat yang mengetahuinya. Oleh karena itu, Diharapkan dengan dilaksanakannya perancangan identitas visual produk Ayam geprek ne'oya ini dapat berkembang lebih baik dalam memasarkan produknya, melakukan promosi dan jual-beli dengan citra yang telah terbentuk pada brand Ayam geprek ne'oya.

Kata kunci : (Ilustrasi, *Pattern*, Identitas Visual, Branding, Ayam Geprek).

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya dengan berkat, rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan karya Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Identitas Visual Ayam Geprek Ne’oya”. Adapun penulisan karya Tugas Akhir ini disusun untuk memperkenalkan usaha Ayam geprek ne’oya ke khalayak umum agar dikenal oleh banyak orang sekaligus untuk melengkapi sebagian syarat untuk mencapai jenjang setara Sarjana Muda jurusan Desain Komunikasi Visual di Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Penulisan perancangan karya Tugas Akhir ini berisi tentang proses mengenai pembuatan karya dalam bentuk *Graphic Standard Manual Book* beserta media pendukungnya nya *booth, uniform, flyer, standing banner*, spanduk dan *packaging* untuk kebutuhan usaha. Perancangan berlangsung dengan asistensi dengan dosen pembimbing dengan waktu perancangan selama 4 (empat) bulan dan minimal asistensi sebanyak 8 (delapan) kali.

Penulisan karya Tugas Akhir ini telah disusun dengan maksimal dan mendapatkan bantuan serta dukungan dari berbagai pihak sehingga dapat memperlancar pembuatan penulisan karya Tugas Akhir ini. Untuk itu, penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan penulisan ini terutama kepada :

1. Allah SWT, atas berkat dan perlindungannya.
2. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu mendukung saya.
3. Bapak Denta Mandra Pradipta Budiastomo, S.Ds., M.Si, selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dengan penuh kesabaran dalam membimbing, memberi arahan, dan petunjuk selama proses perancangan Tugas Akhir.

4. Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn., M.Sn, dan Ibu Savitri,S.Sn, M.Ds, selaku Dosen Penguji yang telah menguji serta memberikan saran dalam perbaikan karya dan penulisan Tugas Akhir ini.
5. Ibu Ariani Kusumo Wardhani, M.Ds., CS, selaku Ibu Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.
6. Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn., M.Sn, selaku Ketua Progam Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana.
7. Teman-teman Fakultas Desain dan Seni Kreatif Angkatan 2016 & 2017 terutama teman-teman dari Desain Komunikasi Visual atas dukungan dan kerjasamanya.
8. Serta semua pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

Semoga penulisan karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat oleh banyak pihak dan dapat menginspirasi dalam merancang identitas visual sebagai media promosi dalam membangun sebuah *brand* kepada masyarakat. Kritik dan saran dari semua pihak yang sangat membangun dapat bermanfaat bagi penulis demi perancangan yang lebih baik untuk kedepannya. Akhir kata, penulis ucapkan terima kasih semoga Allah SWT senantiasa meridhai segala usaha kita, Amin.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 02 September 2021



Luthfan Hadi Maulana

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I

PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Perancangan	1
B. Tujuan Perancangan	2
C. Manfaat Perancangan	3

BAB II

METODE PERANCANGAN.....

A. Orisinalitas	4
B. Target / Kelompok Pengguna (Khalayak Sasaran)	5
a. Geografis	5
b. Demografis	5
c. Behavioral.....	5
d. Psikologafis	5
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi	6
1. Pengetahuan.....	6
2. Keterampilan	7
3. Kelengkapan Peralatan	7
4. Ketersediaan Material.....	7
5. Biaya.....	7
D. Skema Proses Desain	9
1. Konsep Perancangan	9
2. Konsep Pameran.....	10
3. Diagram Alur Proses Perancangan.....	10

BAB III

DATA DAN ANALISA PERANCANGAN 23

A. Data Aspek Fungsi Komunikasi Perancangan 23

B. Data Aspek Teknologi / Teknik Perancangan..... 25

1. Software..... 25
2. Alat Penunjang Karya Tugas Akhir 25

C. Data Aspek Estetis Karya Perancangan..... 26

1. Logo..... 26
2. Warna 27
3. *Layout* 29
4. Garis (*Line*)..... 29
5. Bentuk (*Shape*)..... 30
6. Ukuran (*Size*)..... 30
7. Nilai (*Value*)..... 31
8. Fotografi makanan..... 31

BAB IV 32

KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN..... 32

A. Data Aspek Fungsi Komunikasi Perancangan 32

1. Analisis SWOT..... 32
2. Cara Kerja Karya..... 33
3. Penyebaran Karya..... 33
4. Jenis dan pembuatan karya..... 33

B. Tataran Produk (Product Level) 34

1. Deskripsi Karya (Bentuk, Jenis, Variasi) 34
2. Spesifikasi Teknis Karya..... 35
3. Desain Layout Karya..... 37

C. Tataran Komponen (Components Level)..... 51

1. Konsep Visual 51
2. Konsep Material 54
3. Konsep Proteksi Karya 55

BAB V	57
UJI DESAIN	57
A. Deskripsi Karya	57
B. Kegiatan Uji Desain	57
C. Hasil Uji Desain	60
1. Respon Karya	60
2. Kritik dan Saran.....	61
KEPUSTAKAAN	64
Buku	64
Jurnal	64
Internet	65
LAMPIRAN	66
1. Asistensi	66
2. Dokumentasi	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur proses perancangan	10
Gambar 2.2 Hasil Mindmap	12
Gambar 2.3 Hasil sketsa draft 1	13
Gambar 2.4 Hasil sketsa draft 2	13
Gambar 2.5 Hasil bentuk digital sebelum revisi sketsa 1	14
Gambar 2.6 Hasil bentuk digital revisi sketsa 1	14
Gambar 2.7 Hasil Bentuk digital sketsa 2	15
Gambar 2.8 Proses desain logo tahap digital sketsa 1	16
Gambar 2.9 Proses layout pattern desain tahap digital sketsa 2	16
Gambar 2.10 Hardcover Book	17
Gambar 2.11 Box Packaging	18
Gambar 2.12 Kertas Nasi	18
Gambar 2.13 Standing banner	19
Gambar 2.14 Triplek Meranti	19
Gambar 2.15 Kayu jati belanda	20
Gambar 2.16 Booth	21
Gambar 2.17 Serat cotton	21
Gambar 4.1 Logo Ayam geprek ne'oya	37
Gambar 4.2 Graphic Standard Manual Book	38
Gambar 4.3 Letter Head	39
Gambar 4.4 Envelope	40
Gambar 4.5 Folder	40
Gambar 4.6 Name card	41
Gambar 4.7 Stand Signs	41
Gambar 4.8 Booth tampak depan	43
Gambar 4.9 Booth tampak belakang	43
Gambar 4.10 Booth tampak samping kanan	44
Gambar 4.11 Booth tampak samping kiri	44
Gambar 4.12 Uniform	45
Gambar 4.13 Packaging Lunch Box tampak atas	45
Gambar 4.14 Packaging Lunch Box tampak serong	45
Gambar 4.15 Cup Plastik	46

Gambar 4.16 Standing banner 2.....	46
Gambar 4.17 Flyer	46
Gambar 4.18 Poster.....	47
Gambar 4.19 Instagram.....	48
Gambar 4.20 Mug	48
Gambar 4.21 Bowl	49
Gambar 4.22 Paper bag.....	49
Gambar 4.23 Masker.....	49
Gambar 4.24 Tote Bag	49
Gambar 4.25 Spanduk.....	50
Gambar 4.26 Pulpen.....	50
Gambar 4.27 Pin.....	50
Gambar 4.28 Sticker.....	51
Gambar 4.29 Color Usage.....	51
Gambar 4.30 Font.....	52
Gambar 4.31 Logo Ayam geprek ne'oya 2.....	53
Gambar 4.32 Desain Layout	54
Gambar 4.33 Konsep Proteksi Karya Logo	56
Gambar 5.1 Kegiatan Uji Desain	59
Gambar 5.2 Respon Karya.....	61
Gambar 5.3 kritik & saran.....	63
Gambar Lampiran 1 Kartu Asistensi.....	66
Gambar Lampiran 2 Asistensi.....	67
Gambar Lampiran 3 Asistensi.....	67
Gambar Lampiran 4 Asistensi.....	68
Gambar Lampiran 5 Asistensi.....	68
Gambar Lampiran 6 Dokumentasi Pameran Karya TA.....	69
Gambar Lampiran 7 Dokumentasi Pameran Karya TA.....	70
Gambar Lampiran 8 Dokumentasi Pameran Karya TA.....	71
Gambar Lampiran 9 Dokumentasi Pameran Karya TA.....	72
Gambar Lampiran 10 Sidang Tugas Akhir	73
Gambar Lampiran 11 Sidang Tugas Akhir	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Asistensi.....	66
Lampiran 2 Dokumentasi.....	69

