

TUGAS AKHIR

# **PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL DAN DESAIN MEDIA INTERAKTIF WARUNG GALAU PUNCAK BOGOR**

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



oleh :

**AGAM KURNIA PRATAMA**

NIM 42316010064

UNIVERSITAS  
Jurusan Desain Komunikasi Visual  
MERCU BUANA

Dosen Pembimbing :

Guntur Angkat, S.Sn, M.Ikom



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA**

**2020**

## LEMBAR PERNYATAAN

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

Semester : 8

Tahun Akademik : 2019/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Agam Kurnia Pratama

Nomor Induk Mahasiswa : 42316010064

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Judul Tugas Akhir : Perancangan Identitas Visual dan Desain  
Media Interaktif Warung Galau Puncak  
Bogor

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.

# MERCU BUANA

Jakarta, 11 Agustus 2020

Yang memberikan pernyataan,



(Agam Kurnia Pratama)

## LEMBAR PENGESAHAN

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

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** : Perancangan Identitas Visual dan Desain Media Interaktif Warung Galau Puncak Bogor

**Disusun Oleh :**

**Nama** : Agam Kurnia Pratama

**NIM** : 42316010064

**Program Studi** : Desain Komunikasi Visual

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

Pembimbing,

  
UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Guntur Anglat, S.Sn, M.Ikom

Jakarta, 11 Agustus 2020

**Mengetahui,**  
Koordinator Tugas Akhir

  
(RIKA HINDRARUMINGGAR, M.SN)

**Mengetahui,**  
Ketua Program Studi Desain

  
YAYASAN MENABHAKTI  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
(RIKA HINDRARUMINGGAR, M.SN)

**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL  
DAN DESAIN MEDIA INTERAKTIF  
WARUNG GALAU PUNCAK BOGOR**

**AGAM KURNIA PRATAMA**

NIM: 42316010064

**ABSTRACT**

Stalls are small family-owned businesses in the form of stalls, kiosks, small shops, or simple restaurants the term "warung" can be found in Indonesia and Malaysia. Identity needs that can identify confusion stalls will make it easier for visitors who have or have never hung out at stalls upset. To overcome this, a visual identity design is needed. Promotional media that are of interest in a means of communication are applied with several media such as (1) X-Banner, (2) Poster, (3) Note, (4) Sticker, (5) Pin, (6) Neox box, (7) Toilet sign system (8) Menu, (9) Packaging, (10) Business Cards.

**Keywords:** stall, visual identity, promotion



**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL  
DAN DESAIN MEDIA INTERAKTIF  
WARUNG GALAU PUNCAK BOGOR**

**AGAM KURNIA PRATAMA**

NIM: 42316010064

**ABSTRAK**

Warung adalah usaha kecil milik keluarga yang berbentuk kedai, kios, toko kecil, atau restoran sederhana istilah "warung" dapat ditemukan di Indonesia dan Malaysia. Kebutuhan identitas yang dapat mengidentifikasi warung galau akan memudahkan bagi para pengunjung yang pernah maupun belum pernah hangout di warung galau. Untuk mengatasi hal tersebut, perlu adanya rancangan identitas visual. Media promosi yang menjadi kepentingan dalam sebuah sarana komunikasi diterapkan dengan beberapa media seperti (1) X-Banner, (2) Poster, (3) Nota, (4) Sticker, (5) Pin, (6) Neox box, (7) *Sign system toilet* (8) Menu, (9) Kemasan, (10) Kartu Nama.

**Kata kunci:** puncak, identitas visual, promosi



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah SWT, atas nikmat dan hikmahnya bagi seluruh ciptaan-Nya, sehingga saya dapat melaksanakan tugas dan kewajiban menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Identitas Visual dan Desain Media Interaktif Warung Galau Puncak Bogor“ yang bertujuan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Strata Satu (S1) Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana Jakarta.

Dalam perjalanan menyelesaikan laporan, tentunya banyak pihak yang telah memberi bantuan, baik secara moral maupun materil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Allah SWT karena berkat dan rahmat karunia nya penulis diberi kemudahan untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
2. Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, Koordinator Tugas Akhir Universitas Mercu Buana, Jakarta.
3. Guntur Angkat, S.Sn, M.Ikom selaku Dosen Pembimbing Riset Desain.
4. Rifki Aswan, S.Pd. M.Sn selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. Babeh pemilik Warung Galau.
6. Orang tua, keluarga dan teman-teman yang telah memberikan dukungan.
7. Rekan-rekan di jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana Jakarta angkatan 2016 yang telah banyak membantu penulis.

Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan menambah ilmu pengetahuan bagi pembacanya. Penulis akan menerima segala kritik dan saran demi perbaikan mulai dari setiap bentuk karya yang dibuat. Terima kasih.

Jakarta, Juli 2020

Penulis,

Agam Kurnia Pratama



## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
ABSTRACT .....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
I. PENDAHULUAN .....	1
A. LATAR BELAKANG PERANCANGAN.....	1
B. TUJUAN PERANCANGAN .....	3
C. MANFAAT PERANCANGAN .....	3
II. METODE PERANCANGAN.....	4
A. ORISINALITAS .....	4
B. KELOMPOK PENGGUNA PRODUK .....	7
C. RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI .....	8
D. SKEMA PROSES DESAIN .....	11
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	13
A. Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan.....	13
1. Identitas Visual .....	13
2. Media Promosi .....	14
3. Augmented Reality .....	15
B. Data Aspek Teknis Karya Perancangan .....	15
1. Identitas Visual .....	15
2. Augmented Reality .....	16
C. Data Aspek Estetika / Keindahan Perancangan.....	16
1. Elemen Desain .....	16
2. Prinsip Desain .....	18
3. Layout .....	19



4.	Tipografi .....	21
IV.	KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN .....	23
A.	Tataran Lingkungan/Komunitas .....	23
1.	Analisa Pengguna/Komunitas Karya .....	23
2.	Kontribusi Pada Masyarakat .....	23
B.	Tataran Media .....	24
1.	Cara Kerja Karya .....	24
2.	Cara Penyebaran/ Distribusi/ Penempatan Karya .....	24
C.	Tataran Kekaryaannya .....	24
1.	Deskripsi Karya .....	24
2.	Spesifikasi Teknis Karya .....	25
3.	Desain Layout Karya .....	41
D.	Tataran Komponen .....	42
1.	Konsep Visual .....	42
2.	Konsep Material .....	44
3.	Konsep Proteksi Karya .....	46
V.	UJI DESAIN .....	47
A.	Deskripsi Karya .....	47
B.	Kegiatan Uji Desain .....	48
C.	Hasil Uji Desain .....	54
1.	Respon Pengunjung Pameran Online .....	54
2.	Kritik dan Saran .....	55
VI.	KESIMPULAN DAN SARAN .....	57
A.	KESIMPULAN .....	57
B.	SARAN .....	57
	KEPUSTAKAAN .....	58
	LAMPIRAN .....	61

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Objek inspirasi karya.....	5
Tabel 2. Biaya perancangan dan produksi.....	9
Tabel 3. Biaya produksi .....	9
Tabel 4. Biaya pameran.....	10
Tabel 5. Biaya keseluruhan .....	10
Tabel 6. Kritik dan Saran .....	56



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Moodboard logo .....	25
Gambar 2. Sketsa alternatif logo.....	25
Gambar 3. Logo warung galau .....	26
Gambar 4. Graphic standards manual .....	27
Gambar 5. Rumus skala logo .....	28
Gambar 6. Minimum skala logo .....	29
Gambar 7. Standar logo.....	29
Gambar 8. Penggunaan logo salah .....	30
Gambar 9. Kartu nama .....	31
Gambar 10. Nota pembayaran.....	32
Gambar 11. Daftar menu .....	33
Gambar 12. Kemasan.....	34
Gambar 13. X-Banner.....	35
Gambar 14. Neon box .....	36
Gambar 15. Sign system toilet.....	37
Gambar 16. Poster .....	38
Gambar 17. Stiker.....	39
Gambar 18. Pin .....	40
Gambar 19. Penggunaan warna logo .....	42
Gambar 20. Penggunaan tipografi.....	43
Gambar 21. Supergraphic.....	44
Gambar 22. Branding Warung Galau.....	47
Gambar 23. Poster pameran .....	48
Gambar 24. Mock up X-Banner .....	49
Gambar 25. Mock up Poster .....	49
Gambar 26. Mock up nota pembayaran.....	50
Gambar 27. Mock up Pin dan Stiker .....	50
Gambar 28. Mock up daftar menu .....	51
Gambar 29. Mock up kemasan .....	51
Gambar 30. Mock up kartu nama.....	52
Gambar 31. Dokumentasi galeri pameran .....	53

## DAFTAR LAMPIRAN

A. Karya .....	61
B. Asistensi pameran dan sidang akhir .....	66
C. Asistensi Revisi .....	67
D. Nilai Sidang .....	68

