

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL TAKASIHMURAH

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat

Dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh:

Ravi Azmi Fadhillah

NIM 42316010104

Dosen Pembimbing:

Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

Dosen Pengampu:

Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

MERUYA, JAKARTA BARAT

2020

LEMBAR PERNYATAAN

	<p style="text-align: center;">LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	
---	---	---

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Ravi Azmi Fadhillah**
Nomor Induk Mahasiswa : 42316010104
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, 14 Agustus 2020

Yang memberikan pernyataan,



Ravi Azmi Fadhillah

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

Semester: Genap

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 Takasihmurah

Disusun Oleh,

Nama : Ravi Azmi Fadhillah

Nomor Induk Mahasiswa : 42316010104

Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

Pembimbing,


 UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

Jakarta, 14 Agustus 2020

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir,



Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

Ketua Program Studi,



Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL TAKASIHMURAH

RAVI AZMI

42316010104

ABSTRACT

In making culinary business, one of the most important things to make a culinary effort to be better known and preferred, which must be owned by businessmen in starting the culinary business is a visual identity, to make a dumble between the culinary with one other culinary. Takasihmurah packed in the concept of “street food” with the tool of the tool in the form of a large-wheel box, which is made to place to cook, by eating the typically served with Japanese culture. The lack of application of the visual identity of Japanese culinary business of other Takasihmurah, the company can not explain the characteristic of the Japanese culinary effort visually, so that it still lacks the characteristic of the culinary efforts of the Japanese Takasihmurah. The purpose of this design to compromise a strong and intresting concept and characteristic, and can be a differentiator with other Japanese culinary efforts. For that in this design used qualitative method with data collection obtained from interviews against owner Takasihmurah, and observation at Takasihmurah Japanese culinary business place, to strengthen the results of the design of visual identity. From the data collection results, the design of the visual identity of the Japanese culinary Takasihmurah, with the main media Graphic Standard Manual in order to explain the characteristics or Takasihmurah identity, and the public can get to know the brand of Takasihmurah and improve the image on the consumer.

Keywords : *Takasihmurah, Visual Identity, Logo*

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL TAKASIHMURAH

RAVI AZMI

42316010104

ABSTRAK

Dalam membuat usaha kuliner, salah satu hal terpenting agar sebuah usaha kuliner menjadi lebih dikenal dan disukai, yang harus dimiliki oleh pebisnis dalam memulai usaha kuliner tersebut adalah suatu identitas visual, untuk menjadi pembeda antara kuliner yang satu dengan kuliner yang lainnya. Takasihmurah dikemas dalam konsep "Street Food" dengan tatanan alat yang berupa kotak besar beroda empat, yang dijadikan tempat untuk memasak, dengan cara makan yang disajikan khas dengan budaya Jepang. Kurangnya pengaplikasian pada identitas visual usaha kuliner Jepang *Takasihmurah* lainnya, yaitu perusahaan belum dapat menjelaskan ciri khas pada usaha kuliner Jepang secara visual, sehingga masih kurang menunjukkan ciri khas dari usaha kuliner Jepang Takasihmurah. Tujuan dari perancangan ini untuk menciptakan suatu konsep dan karakteristik yang kuat dan menarik, dan dapat menjadi pembeda dengan usaha kuliner Jepang lainnya. Untuk itu dalam perancangan ini digunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data yang diperoleh dari wawancara terhadap owner Takasihmurah, dan observasi pada tempat usaha kuliner Jepang Takasihmurah, guna untuk memperkuat hasil dari perancangan identitas visual. Dari hasil pengumpulan data, perancangan identitas visual usaha kuliner Jepang Takasihmurah dengan media utama *Graphic Standard Manual* agar dapat menjelaskan ciri khas atau identitas Takasihmurah, dan masyarakat dapat mengenal *brand* dari Takasihmurah dan meningkatkan citra pada konsumen.

Kata kunci : *Takasihmurah, Identitas visual, Logo*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas nikmat dan hikmahnya bagi seluruh ciptaan-Nya, sehingga saya dapat melaksanakan tugas dan kewajiban menyelesaikan Laporan Tugas Akhir. Laporan ini mengenai Perancangan Identitas Visual pada usaha kuliner Jepang Takasihmurah.

Dalam perancangan Tugas Akhir ini, banyak pihak yang membantu dan mendukung penulis dalam memberi doa, saran, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak.

Selanjutnya, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu Diantaranya :

1. Ucapan terima kasih kepada Allah SWT atas kekuatan dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik dan penuh rasa syukur.
2. Ucapan terima kasih kepada kedua orang tua atas segala dukungan baik dari materi, hingga doa yang selalu menyertai sejak awal memulai Pendidikan sampai di masa akhir Pendidikan ini.
3. Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana serta sebagai Dosen Pembimbing Tugas Akhir, yang selalu memberikan arahan yang baik kepada penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan perancangan dan laporan Tugas Akhir ini.
4. Ucapan terima kasih kepada Wodha Dyota Anugeraha, selaku pemilik usaha kuliner Jepang Takasihmurah, yang sudah membantu dan selalu memberikan support.
5. Ucapan terima kasih kepada Natasya Ramadhita, yang selalu memberikan motivasi yang membangun, dan support penuh hingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
6. Ucapan terima kasih kepada teman – teman Desain Komunikasi Visual 2016, yang selalu memberikan support penuh selama masa kuliah hingga sampai pada akhir ini.

Tak ada yang bisa penulis berikan selain doa dan rasa terima kasih yang tulus kepada para pendukung. Namun tidak lupa juga masukan yang berguna seperti saran atau kritik dari para pembaca sangat diharapkan oleh penulis. Penulis berharap bahwa laporan penelitian ini akan sangat bermanfaat bagi siapa saja yang membaca dan menambah pengetahuan bagi kita semua.

Jakarta, 2020
Penulis

Ravi Azmi Fadhillah

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRACT.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Perancangan	1
B. Tujuan Perancangan.....	4
C. Manfaat perancangan	4
BAB II.....	6
METODE PERANCANGAN	6
A. Orisinalitas.....	6
B. Target/ Kelompok Pengguna	10
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	10
D. Skema Proses Desain	13
BAB III.....	15
DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	15
B. Data Aspek Teknis Karya Perancangan	22
C. Data Aspek Keindahan Karya Perancangan.....	26
BAB IV.....	36
KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	36
4.1 Tataran Lingkungan / Komunitas (Community Level)	36
4.2 Tataran Media (System Level)	37
C. Tataran Elemen Visual (Components Level).....	65
BAB V.....	75
KEGIATAN PAMERAN	75

A. Deskripsi Karya	75
B. Kegiatan Uji Desain	76
C. Hasil Uji Desain	85
KEPUSTAKAAN	94
LAMPIRAN	96



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo takasihmurah.....	2
Gambar 2. Desain banner Takasihmurah	3
Gambar 3. Desain Menu Takasihmurah.....	3
Gambar 4. Logo Final sushi rakyat.....	6
Gambar 5. Desain menu Sushi Rakyat	6
Gambar 6. Desain mockup packaging Sushi Rakyat	7
Gambar 7. Media promosi Sushi Rakyat.....	7
Gambar 8. Seragam waiters & staff kedai.....	7
Gambar 9. Logo Takasihmurah.....	15
Gambar 10. Logo Yoshinoya.....	19
Gambar 11. Logo Tokyo Belly.....	20
Gambar 12. Logo Gokana.....	20
Gambar 13. Logo Thomas Jefferson Poplar Forest	21
Gambar 14. Mind mapping.....	25
Gambar 15. Mind mapping.....	25
Gambar 16. Logo Yoshinoya.....	27
Gambar 17. Logo Tokyo Belly.....	27
Gambar 18. Logo Gokana.....	27
Gambar 19. Logo Thomas Jefferson Poplar Forest	29
Gambar 20. Sketsa Manual Identitas Visual.....	38
Gambar 21. Sketsa Manual Identitas Visual.....	39
Gambar 22. Sketsa Manual Identitas Visual.....	39
Gambar 23. Sketsa Manual Identitas Visual.....	40
Gambar 24. Sketsa Manual Identitas Visual.....	40
Gambar 25. Konsep Identitas Visual.....	42
Gambar 26. Grid Logo Takasihmurah	42
Gambar 27. Konfigurasi Identitas Visual Takasihmurah.....	43
Gambar 28. Clear Space Area	43
Gambar 29. Logo Standard.....	44

Gambar 30. Incorrect Logo.....	45
Gambar 31. Desain Layout.....	45
Gambar 32. buku GSM (Graphic Standard Manual)	46
Gambar 33. Cover & Latar Belakang	46
Gambar 34. Daftar Isi & Logo.....	47
Gambar 35. Clear Space Area & Grid Logo	47
Gambar 36. Makna Logo.....	47
Gambar 37. Logo Standard & Logo Reserved	48
Gambar 38. Incorrect Logo & Patterns.....	48
Gambar 39. Patterns & Makna Warna	48
Gambar 40. Typography	48
Gambar 41. Cover Depan & isi Menu Takasihmurah	49
Gambar 42. Stationery	49
Gambar 43. Stationery	49
Gambar 44. Stationery & Packaging	49
Gambar 45. Packaging.....	50
Gambar 46. Merchandise/Seragam Pegawai.....	50
Gambar 47. Merchandise & Media Informasi	50
Gambar 47. Media Promosi.....	50
Gambar 49. Layout Daftar Isi Graphic Standard Manual.....	51
Gambar 50. Layout Daftar Isi Graphic Standard Manual.....	51
Gambar 51. Kop Surat Takasihmurah.....	52
Gambar 52. Amplop DL Takasihmurah	53
Gambar 53. Stempel Takasihmurah.....	54
Gambar 54. Kartu nama Takasihmurah	54
Gambar 55. Struk dan Nota Takasihmurah	55
Gambar 56. Paper Bowl Takasihmurah	56
Gambar 57 Paper cup takasihmurah.....	56
Gambar 58. Merchandise Paper Bag Takasihmurah	57
Gambar 59. Apron Takasihmurah	58
Gambar 60. Headband Takasihmurah	59
Gambar 61. Baseball Cap Takasihmurah	59

Gambar 62. Merchandise kaos Takasihmurah.....	60
Gambar 63. Round Neon Box Takasihmurah.....	60
Gambar 64. Nomor Meja Takasihmurah	61
Gambar 65. Stand Banner Takasihmurah.....	62
Gambar 66. Desain Menu Takasihmurah.....	63
Gambar 67. Postingan Instagram Takasihmurah	64
Gambar 68. Warna.....	65
Gambar 69. Sketsa Font Logo Takasihmurah.....	66
Gambar 70. Logo Takasihmurah.....	66
Gambar 55. Font Iciel Gotham Ultra.....	67
Gambar 56. Font Iciel Cadena	67
Gambar 57. Font Iciel Cadena	68
Gambar 58. Font Hiragino Kaku Gothic Std	68
Gambar 75. Foto Makanan.....	68
Gambar 76. Foto Makanan Katsu, Ebifurai, & Ekado.....	69
Gambar 77. Makanan Ramen Shoyo & Ramen Miso.....	69
Gambar 78. Foto Makanan Crispy Sushi Roll	70
Gambar 79. Foto Minuman Ocha	70
Gambar 80. Foto Minuman Vanilla Oreo.....	71
Gambar 81. Foto Minuman Matcha Latte.....	71
Gambar 82. Foto Minuman Smoothies.....	72
Gambar 83. Foto Minuman Doublechoco.....	72
Gambar 84. Coffee Latte	73
Gambar 85. Tekstur crspy dan renyah	73
Gambar 86. Deskripsi Karya Takasihmurah.....	75
Gambar 87. Desain Poster Jumpa Maya	76
Gambar 88. Tampilan Website Galeri FDSK.....	77
Gambar 89 Tampilan Karya di Web Galeri FDSK	77
Gambar 90. Tampilan Karya di Web Galeri FDSK	78
Gambar 91. Tampilan Karya di Web Galeri FDSK	78
Gambar 92. Tampilan Karya di Web Galeri FDSK	79
Gambar 93. Tampilan Karya di Web Galeri FDSK	79

Gambar 94. Tampilan Karya di Web Galeri FDSK	80
Gambar 95. Tampilan Karya di Web Galeri FDSK	80
Gambar 96. Tampilan Karya di Web Galeri FDSK	81
Gambar 97. Tampilan Karya di Web Galeri FDSK	81
Gambar 98. Tampilan Karya di Web Galeri FDSK	82
Gambar 99. Tampilan Karya di Web Galeri FDSK	82
Gambar 100. Tampilan Karya di Web Galeri FDSK	83
Gambar 101. Tampilan Karya di Web Galeri FDSK	83
Gambar 102. Tampilan Karya di Web Galeri FDSK	84
Gambar 103. Tampilan Karya di Web Galeri FDSK	84
Gambar 104. Hasil Ujian	85
Gambar 105. Google Form.....	85
Gambar 106. Google Form 2.....	86
Gambar 107. Rate dari hasil Perancangan	93



DAFTAR TABEL

Table 1: Tabel Inspirasi Karya Sejenis	8
Table 2: Tabel biaya pra produksi	12
Table 3: Tabel biaya produksi	12
Table 4: Tabel biaya keseluruhan	13
Table 5: Data Aspek Teknis Karya Perancangan.....	24
Table 6: Hasil Responden	93

