

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *BRAND IDENTITY* KOPI 98**

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



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Oleh:



**RINDU ROSA GENI RAMADHANI**  
NIM 42320010080

Jurusan Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Dosen Pembimbing:  
Diean Arjuna D, S.Ds, M.Sn

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA  
2024**

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

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rindu Rosa Geni Ramadhani  
Nomor Induk Mahasiswa : 42320010080  
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.

UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

Jakarta, 25 / 07 / 2024

Yang memberikan pernyataan,



**Rindu Rosa Geni Ramadhani**

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Rindu Rosa Geni Ramadhani  
NIM : 42320010080  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Brand Identity Kopi 98

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Diean Arjuna D., S.Ds.M.Sn  
NIDN : 0306128601  
Ketua Penguji : Diean Arjuna D., S.Ds.M.Sn  
NIDN : 0306128601  
Penguji 1 : Dr. Ariani Kusuma Wardhani, S.Ds, M.DsS. Cs  
NIDN : 0324078004  
Penguji 2 : Dr. Agus Budi Setyawan, S.Sn, M.Ds  
NIDN : 0306088302



UNIVERSITAS

Jakarta, 7 Agustus 2024  
MENGETAHUI,  
MERCUBUANA

Dekan  
Fakultas Desain dan Seni Kreatif



(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn.)

Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual



(Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn.)

# PERANCANGAN *BRAND IDENTITY* KOPI 98

RINDU ROSA GENI RAMADHANI

42320010080

## ABSTRAK

Identitas merek pada sebuah kedai kopi merupakan aspek penting yang mempengaruhi pandangan masyarakat. Semakin hari semakin bertambah penikmat kopi, sehingga masyarakat mulai mencari penghasilan dengan membangun usaha bisnis kedai kopi. Perancangan ini bertujuan untuk merancang identitas merek yang dapat memperkuat citra pada target audiens dengan melakukan perancangan desain logo yang sesuai dengan identitas dan ciri khas dari Kopi 98 tersebut. Metode yang digunakan dalam perancangan ini melalui skema proses desain meliputi setelah melakukan penelitian, menentukan masalah yang diperoleh, mengumpulkan beberapa data, membuat beberapa konsep dan tema karya pada perancangan, membuat beberapa sketsa kasar dan elemen visual yang akan diimplementasikan pada karya seperti, logo, warna, tipografi, dan supergrafis. Setelah menentukan sketsa kemudian dilanjutkan proses digitalisasi untuk dijadikan desain yang komprehensif serta melakukan proses untuk perancangan media mendukung. Hasil dari perancangan menunjukkan bahwa identitas visual yang kuat dapat mempengaruhi persepsi target audiens terhadap kedai kopi tersebut.

**Kata kunci:** identitas merek, kedai kopi, identitas visual

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

# PERANCANGAN *BRAND IDENTITY* KOPI 98

RINDU ROSA GENI RAMADHANI

42320010080

## **ABSTRACT**

*Brand identity of a coffee shop is an important aspect that influences people's point of view on the brand. Days by days coffee lovers increase causing businessman start finding new income by building a coffee shop business. This design is to create brand identity that builds up the proper brand image for target audience by creating the suitable logo design with the identity and characteristic of Kopi 98. The method used in this design is through design scheme process which includes research, identify the problem, collecting data, making concepts and theme of the design, creating rough sketches and visual elements that will be implemented such as logo, colors, typography, and supergraphic. After deciding the sketch, continued by logo digitalization to become a comprehensive design also doing process for supporting media creation. The final artwork of this project showing that a strong visual identity can affect target audience perceptions on the coffee shop.*

**Keywords:** *brand identity, coffee shop, visual identity*



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah – Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik. Adapun masalah yang dibahas adalah menyangkut identitas merek pada *coffee shop* dengan judul “Perancangan *Brand Identity* Kopi 98”.

Laporan tugas akhir ini disusun guna melengkapi sebagian persyaratan dalam mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Desain Komunikasi Visual. Namun, dalam hal ini penulis menyadari sepenuhnya atas terbatasnya kemampuan, daya pikir dan pengalaman sehingga penyusunan laporan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna baik dari tata bahasa dan materinya. Besar harapan penulis agar laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya.

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, terdapat banyak pihak yang telah membantu penulis, oleh karena itu tidak lupa penulis ucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kecerdasan sehingga penulis dapat melaksanakan segala kegiatan dalam menyelesaikan proses tugas akhir dan proses penyusunan proposal tugas akhir ini,
2. Kepada kedua orang tua yang selalu ada dan berjasa dalam hidup penulis, Bapak Geger Perbowo Rosa dan Ibu Endang Maryani yang saya cintai, terima kasih selalu memberikan dukungan, doa dan kepercayaan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini,
3. Kepada saudara kandung saya Kakak Gadis Rosa Geni dan Adik Muhammad Riffat Geni Ramadhan yang selalu memberikan dukungan dan doa untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini,
4. Bapak Diean Arjuna D, S.Ds, M.Sn selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan tugas akhir ini,
5. Bapak Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana,

6. Kopi 98 atas izin dan bantuannya untuk melaksanakan survei, observasi, dan wawancara,
7. Kepada teman seperjuangan penulis Rossiana Ardianti yang menjadi salah satu penyemangat, mensupport, dan membantu selama proses penyusunan laporan Tugas Akhir ini kepada penulis pada hari yang cukup panjang dan selalu berusaha untuk tetap menjalani proses perkuliahan hingga saat ini. Tidak hanya itu, kepada teman awal semester Eva Nadyasari, Kanna Alifa, dan Karima Samia yang sudah memberikan support pada saat perkuliahan ini,
8. Kepada Nabila Tsalsabila, Andinda Prastika dan Ahmad Dhani Azari selaku sahabat penulis yang telah memberikan semangat, motivasi, dan mendukung selama pengerjaan laporan tugas akhir ini,
9. Para sahabat yang juga mendukung dan memberi semangat selama pengerjaan laporan tugas akhir ini,
10. Teman – teman Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana Angkatan 2020,
11. Seluruh pihak yang turut membantu dalam penyusunan laporan ini.

Semoga amal baik mereka mendapatkan balasan dari Allah SWT dengan balasan berlipat ganda.

Penulis menyadari dalam penyusunan laporan ini masih banyak terdapat kekurangan karena penulis masih dalam tahap pembelajaran. Namun, penulis tetap berharap agar laporan ini dapat memberikan manfaat. Kritik dan saran penulis laporan ini sangat diharapkan untuk perbaikan dan penyempurnaan laporan ini.

Jakarta, 26 Juli 2024



Rindu Rosa Geni R

## DAFTAR ISI

<b>COVER DALAM</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan Perancangan .....	3
1.4 Manfaat Perancangan .....	3
<b>BAB II. METODE PERANCANGAN</b> .....	<b>4</b>
2.1 Orisinalitas .....	4
2.2 Target/Kelompok Pengguna (Khalayak Sasaran) .....	9
2.2.1 Secara Demografis .....	9
2.2.2 Secara Geografis .....	9
2.2.3 Secara Psikografis .....	9
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi .....	10
2.3.1 Pengetahuan .....	10
2.3.2 Keterampilan.....	10
2.3.3 Kelengkapan Peralatan .....	10
2.3.4 Biaya Perancangan dan Produksi.....	11
2.3.5 Studi Estetika .....	11
2.3.6 Studi Komunikasi .....	13
2.3.7 Studi Teknis .....	14
2.4 Skema Proses Desain.....	15
2.4.1 Menentukan Masalah dan Konsep Ide.....	15
2.4.2 Data dan Referensi.....	16



2.4.3 Perancangan Konsep.....	16
2.4.4 Proses Sketsa.....	18
2.4.5 Proses Desain.....	19
2.4.6 Proses Pasca Produksi.....	20
2.4.7 Uji Kelayakan Karya .....	20
2.4.8 Realisasi Karya .....	20
2.4.9 Display Karya .....	20
<b>BAB III. ANALISA DATA &amp; PERANCANGAN.....</b>	<b>21</b>
3.1 <i>Positioning</i> & Konsep Desain .....	21
3.2 Strategi Pesan .....	22
3.3 Strategi Visual .....	22
3.3.1 Eksplorasi dan Pengembangan Konsep Visual.....	22
3.3.2 Gaya Desain.....	23
3.3.3 Gaya Bahasa Visual.....	23
3.4 Strategi Distribusi Karya.....	25
<b>BAB IV. HASIL KARYA DKV .....</b>	<b>28</b>
4.1 Deskripsi Karya.....	28
4.4.1 Visual Karya .....	28
4.4.2 Hasil Relevansi Karya dengan Masalah Perancangan.....	39
4.2 Pameran Karya .....	41
4.3 Hasil Uji Desain .....	42
4.3.1 Profil Pengguna.....	42
4.3.4 Umpan Balik Pengguna .....	43
4.4 Evaluasi Perancangan Karya.....	45
4.4.1 Menemukan Kekuatan Karya .....	45
4.4.2 Menemukan Kelemahan Karya .....	46
4.4.3 Rumus Perbaikan Karya .....	46
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>47</b>
5.1 Kesimpulan.....	47
5.2 Saran.....	47
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>49</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>50</b>
Lampiran 1. Bukti Bimbingan Dosen Pembimbing Tugas Akhir .....	50
Lampiran 2. Form Pendaftaran Sidang Tugas Akhir .....	51

Lampiran 3. Form Hasil Preview Tugas Akhir .....	52
Lampiran 4. Bukti Turnitin .....	53
Lampiran 5. Foto Pelaksanaan Proses Pemilihan Logo .....	54
Lampiran 6. Umpan Balik ( <i>User Feedback</i> ) Pengguna .....	55
Lampiran 7. Pameran Karya.....	58
Lampiran 8. Surat Keterangan Hasil Sidang Tugas Akhir.....	59
Lampiran 9. Komentar Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji.....	60



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Referensi Karya Terdahulu .....	4
Tabel 2. Biaya Perancangan dan Produksi .....	11
Tabel 3. Skema Proses Desain .....	15
Tabel 4. Alur Distribusi Karya.....	26
Tabel 5. Feedback Google Forms "Perancangan Brand Identity Kopi 98" .....	44
Tabel 6. Feedback Google Froms "Perancangan Brand Identity Kopi 98" .....	45
Tabel 7. Perbaikan Karya Identitas Visual Logo Kopi 98 .....	46



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Referensi Studi Estetika Perancangan.....	13
Gambar 2. Coffee Shop Kopi 98 dan Referensi Media Komunikasi.....	14
Gambar 3. Referensi Studi Teknis .....	15
Gambar 4. Mind Mapping.....	16
Gambar 5. Morfologi .....	17
Gambar 6. Tone & Manner dan Moodboard.....	18
Gambar 7. Sketsa Kasar .....	18
Gambar 8. Sketsa Logo .....	19
Gambar 9. Hasil Proses Desain.....	19
Gambar 10. Referensi Gaya Desain pada Logo .....	23
Gambar 11. Coffee Shop Kopi 98.....	24
Gambar 12. Font Stencil inspirasi dari Desain Militer .....	25
Gambar 13. Unsur Logo Kopi 98.....	29
Gambar 14. Makna Visual Logo Kopi 98.....	30
Gambar 15. Konstruksi Logo Visual Kopi 98 .....	31
Gambar 16. Batas Aman Visual Kopi 98.....	31
Gambar 17. Batas Minimum Visual Logo Kopi 98 .....	32
Gambar 18. Aplikasi Warna Logo Kopi 98 pada Background .....	32
Gambar 19. Penggunaan Logo Kopi 98 yang tidak dibenarkan .....	33
Gambar 20. Penggunaan Warna pada Visual Kopi 98.....	33
Gambar 21. Penggunaan Tipografi pada visual Kopi 98 .....	34
Gambar 22. Supergrafis dan Pattern Layout Visual Kopi 98.....	35
Gambar 23. Buku GSM (Graphic Manual Standard).....	35
Gambar 24. Layout Visual Isi Buku GSM.....	36
Gambar 25. Daftar Menu Kopi 98 .....	36
Gambar 26. Coffee Cup Paper Kopi 98 .....	37
Gambar 27. Paperbag Kopi 98 .....	37
Gambar 28. Sticker Kopi 98.....	38
Gambar 29. Apron Kopi 98.....	38
Gambar 30. X - Banner Kopi 98 .....	38
Gambar 31. Media Sosial Instagram Kopi 98.....	39
Gambar 32. Dokumentasi Pameran Karya.....	41
Gambar 33. Feedback Google Forms "Perancangan Brand Identity Kopi 98" .....	43

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Bukti Bimbingan Dosen Pembimbing Tugas Akhir.....	50
Lampiran 2. Form Pendaftaran Sidang Tugas Akhir .....	51
Lampiran 3. Form Hasil Priview Tugas Akhir .....	52
Lampiran 4. Bukti Turnitin .....	53
Lampiran 5. Coffee Shop "Kopi 98" .....	54
Lampiran 6. Pemilihan Final Logo dari Pihak Kopi 98.....	54
Lampiran 7. Umpan Balik (User Feedback) Pengguna "Perancangan Brand Identity Kopi 98" .....	57
Lampiran 8. Pameran Karya .....	58
Lampiran 9. Surat Keterangan Hasil Sidang Tugas Akhir.....	59
Lampiran 10. Komentar Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji .....	60

