

**PERANCANGAN *IDENTITAS VISUAL* PADA RUMAH  
MAKAN PAWON IKKE**

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



Oleh:

**Restu Agung Pambudi**  
NIM 42320010061

Jurusan Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

Dosen Pembimbing:  
Dr. Ariani Kusuma Wardhani, M.Ds, Cs

**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>	
---	---	---

Semester : Genap

Tahun Akademik:2024/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Restu Agung Pambudi  
 Nomor Induk Mahasiswa : 42320010061  
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
 Fakultas : Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini ialah 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, 10/8/2024

Yang **memberikan pernyataan,**



**Restu Agung Pambudi**

## HALAMAN PENGESAHAN

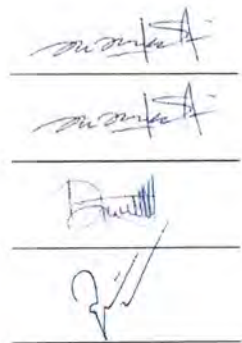
Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Restu Agung Pambudi  
NIM : 42320010061  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Identitas visual Pada Rumah  
Makan Pawon Ikke

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



Jakarta, 7 Agustus 2024




Mengetahui,

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.)

# **VISUAL IDENTITY DESIGN FOR PAWON IKKE FOOD STALLS**

RESTU AGUNG PAMBUDI

42330010061

## **ABSTRACT**

*The Jakarta City Census data states that the restaurant sector is one of the businesses that is needed and always growing rapidly in meeting the needs of a fast-paced and efficient society. This causes many people to open businesses in the culinary sector, especially in restaurants, and causes increasingly fierce competition between competitors. Pawon Ikke is a restaurant that serves traditional Central Javanese cuisine serving healthy home cooking with a distinctive Central Javanese flavor image that uses Central Javanese spices / spices as well as quality, natural, and fresh ingredients, from the advantages provided, currently the Pawon Ikke restaurant is not yet known by the wider community, so it is necessary to design a Visual Identity for the Pawon Ikke restaurant so that it is easily recognizable, builds a positive image, and becomes a differentiator from other restaurants. The SWOT analysis method is a framework used to evaluate the strengths (Strengths), weaknesses (Weaknesses), opportunities (Opportunities), and threats (Threats) of an organization, project, or business situation. This analysis helps in strategic planning by providing a comprehensive view of the internal and external factors that can affect the performance of the restaurant. Creating a new identity for Pawon Ikke restaurant so that it is easily recognizable, remembered, can be a differentiator from other restaurants and create a media application for Pawon Ikke restaurant. This design begins with determining the problem and concept of the idea, then conducting research/exploring the background of the brand and then collected into one, SWOT analysis, making mindmap & morphological matrix, sketching, selecting sketches, digital process, and finally the logo production process. This design produces a logo for Pawon Ikke restaurant, GSM (Graphic Standard Manual) book, application media in the form of Xbanner, Banner, plate, glass, apron, paper belt, rice box, and promotional media design on the Instagram platform.*

**Keywords:** *Visual Identity, Pawon Ikke, SWOT Analysis, Logo Design*

# PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL PADA RUMAH MAKAN PAWON IKKE

RESTU AGUNG PAMBUDI

42330010061

## ABSTRAK

Data Sensus Kota Jakarta menyatakan sektor rumah makan merupakan salah satu bisnis yang sangat dibutuhkan dan selalu berkembang pesat dalam memenuhi kebutuhan masyarakat yang serba cepat dan efisien. Hal ini menyebabkan banyaknya masyarakat yang membuka usaha di sektor kuliner terutama pada rumah makan, dan menyebabkan persaingan antar kompetitor yang semakin ketat. Pawon Ikke merupakan sebuah rumah makan yang menyajikan masakan tradisional khas Jawa tengah menyajikan masakan rumahan yang sehat dengan citra rasa khas Jawa Tengah yang menggunakan rempah/bumbu khas Jawa tengah serta bahan-bahan berkualitas, alami, dan segar, dari keunggulan yang diberikan saat ini rumah makan Pawon Ikke belum dikenal oleh masyarakat luas, maka diperlukan perancangan Identitas Visual untuk rumah makan Pawon Ikke agar mudah dikenali, membangun citra positif, dan menjadi pembeda dengan rumah makan lainnya. Metode analisis SWOT adalah kerangka kerja yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*Strengths*), kelemahan (*Weaknesses*), peluang (*Opportunities*), dan ancaman (*Threats*) dari suatu organisasi, proyek, atau situasi bisnis. Analisis ini membantu dalam perencanaan strategis dengan memberikan pandangan yang komprehensif tentang faktor-faktor internal dan eksternal yang dapat mempengaruhi kinerja rumah makan. Membuat sebuah identitas baru untuk rumah makan Pawon Ikke agar mudah dikenali, diingat, dapat menjadi pembeda dengan rumah makan lain dan membuat sebuah penerapan media bagi rumah makan pawon ikke. Perancangan ini diawali dengan penentuan masalah dan konsep ide, selanjutnya melakukan riset/menggali latar belakang brand lalu dikumpulkan menjadi satu, analisis SWOT, pembuatan mindmap & matrix morfologi, pembuatan sketsa, pemilihan sketsa, proses digital, dan terakhir proses produksi logo. Perancangan ini menghasilkan sebuah logo bagi rumah makan Pawon Ikke, buku *GSM (Graphic Standard Manual)*, media-media penerapan berupa, *Xbanner*, *Banner*, piring, gelas, celemek, *paper belt*, kotak nasi, dan desain media promosi di *platform Instagram*.

**Kata Kunci:** Identitas Visual, Pawon Ikke, Analisis SWOT, Perancangan Logo

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini. Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

- 1 Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, ilmu dan kemampuan dalam menyelesaikan perancangan Tugas Akhir ini.
- 2 Bapak Irfandi Musnur, S.Pd, M,Sn selaku ketua program Studi Desain Komunikasi Visual.
- 3 Ibu Dr.Ariani Kusuma Wardhani selaku Dosen Pembimbing tugas akhir, yang telah menyediakan waktu dan pikiran untuk membantu dan membimbing dalam penyusunan ini.
- 4 Bapak/Ibu dosen yang sudah membantu memberikan saran, masukan terhadap karya, dan ilmu selama kuliah tempuh 8 semester.
- 5 Ibu Ikke Nurjannah selaku pemilik rumah makan Pawon Ikke.
- 6 Orang tua yang selalu memberikan dukungan dan semangat semasa perkuliahan
- 7 Adzkiya Risnawati yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan perhatian di masa pengerjaan tugas akhir.
- 8 Semua pihak yang telah membantu penulis dalam masa perkuliahan ini.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Laporan Magang/Skripsi/Tesis/Disertasi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 17 Juli 2024



Restu Agung Pambudi



## DAFTAR ISI

COVER DALAM .....	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRACT.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
<b>BAB I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Perancangan.....	1
1.2 Rumusan Masalah Perancangan.....	4
1.3 Tujuan Perancangan .....	4
1.4 Manfaat Perancangan.....	4
<b>BAB II. METODE PERANCANGAN.....</b>	<b>5</b>
2.1 Orisinalitas.....	5
2.1.1 <i>Value</i> .....	9
2.1.2 Gagasan Ide <i>Key Visual</i> .....	9
2.1.3 Warna.....	9
2.1.4 Font .....	9
2.1.5 Strategi Pesan.....	10
2.1.6 Strategi Media.....	10
2.2 Target/Kelompok Pengguna (Khalayak Sasaran).....	10
2.2.1 Secara Demografis .....	10
2.2.2 Secara Geografis .....	10
2.2.3 Secara Psikografis .....	10
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	11
2.3.1 Pengetahuan.....	11
2.3.2 Keterampilan.....	11
2.3.3 Kelengkapan Peralatan .....	11
2.3.4 Biaya Perancangan dan Produksi .....	12



2.3.5	Studi Estetika.....	12
2.3.6	Studi Komunikasi Visual.....	14
2.4	Skema Proses Desain .....	15
2.4.1	Menentukan Masalah dan Konsep Ide .....	15
2.4.2	Riset Desain (Pengumpulan Data).....	16
2.4.3	Analisis SWOT .....	16
2.4.4	Mind Mapping & Matriks Morfologi .....	19
2.4.5	<i>Moodboard Logo &amp; Font</i> .....	23
2.4.6	Sketsa <i>Logo &amp; Font</i> .....	24
2.4.7	Pemilihan Sketsa <i>Logo &amp; Font</i> .....	26
2.4.8	Proses Digital.....	26
2.4.9	Final Desain .....	27
2.4.10	Uji Kelayakan Karya .....	27
2.4.11	Perwujudan dan Penyajian Karya.....	27
<b>BAB III. ANALISIS DATA &amp; PERANCANGAN .....</b>		<b>28</b>
3.1	<i>Positioning</i> & Konsep Desain.....	28
3.2	Strategi Pesan.....	29
3.3	Strategi Visual.....	29
3.3.1	Eksplorasi dan Pengembangan Konsep Visual.....	30
3.3.2	Gaya Desain.....	30
3.3.3	Gaya Bahasa Visual.....	31
3.4	Strategi Distribusi Karya.....	34
<b>BAB IV. HASIL KARYA DKV.....</b>		<b>35</b>
4.1	Deskripsi Karya .....	35
4.1.1.	Visual Karya.....	35
4.1.2.	Hasil Relevansi Karya dengan Masalah Perancangan .....	46
4.2	Pameran Karya .....	52
4.3	Hasil Uji Desain.....	55
4.3.1	Profil Pengguna .....	55
4.3.2	Umpan Balik Pengguna.....	56
4.4	Evaluasi Perancangan Karya.....	58
4.4.1	Menemukan Kekuatan Karya .....	58
4.4.2	Menemukan Kelemahan Karya .....	58
4.4.3	Rumus Perbaikan Karya .....	58

<b>BAB V. KESIMPULAN &amp; SARAN</b> .....	<b>60</b>
<b>5.1 Kesimpulan</b> .....	<b>60</b>
<b>5.2 Saran</b> .....	<b>61</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>62</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>64</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Referensi Karya Terdahulu .....	5
Tabel 2. Biaya Perancangan.....	12
Tabel 3. Skema Proses Desain .....	15
Tabel 4. Analisis SWOT .....	16
Tabel 5. Model AISAS .....	34
Tabel 6. Umpan Balik Pengguna.....	56
Tabel 7. Pendapat Ahli.....	57



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b>	Mindmap Pawon Ikke .....	20
<b>Gambar 2. 2</b>	Mindmapping Font Rumah makan Pawon Ikke.....	21
<b>Gambar 2. 3</b>	Morfologi Matrix Pawon Ikke.....	22
<b>Gambar 2. 4</b>	Moodboard Logo&Font Pawon Ikke.....	24
<b>Gambar 2. 5</b>	Sketsa logo.....	24
<b>Gambar 2. 6</b>	Sketsa Font Pawon Ikke .....	25
<b>Gambar 2. 7</b>	Sketsa terpilih .....	26
<b>Gambar 2. 8</b>	Logo Terpilih.....	26
<b>Gambar 2. 9</b>	Penyajian Karya .....	27
<b>Gambar 3. 1</b>	Referensi Logo “Combination mark” .....	30
<b>Gambar 3. 2</b>	Warna Identitas Visual Pawon Ikke.....	32
<b>Gambar 3. 3</b>	Tipografi Identitas Visual Pawon Ikke .....	33
<b>Gambar 3. 4 .</b>	Referensi Aset Visual .....	33
<b>Gambar 4. 1</b>	Logo Rumah Makan Pawon Ikke.....	37
<b>Gambar 4. 2</b>	Pecahan Logo.....	38
<b>Gambar 4. 3</b>	Warna Identitas Pawon Ikke.....	39
<b>Gambar 4. 4</b>	Tipografi Pawon Ikke .....	40
<b>Gambar 4. 5</b>	Vertikal Logo Grid.....	41
<b>Gambar 4. 6</b>	Horizontal Logo Grid .....	41
<b>Gambar 4. 7</b>	Batas aman Vertikal Logo.....	42
<b>Gambar 4. 8</b>	Batas aman Horizontal Logo .....	43
<b>Gambar 4. 9</b>	Besaran Minimum Logo .....	43
<b>Gambar 4. 10</b>	Background Control .....	44
<b>Gambar 4. 11</b>	Logo tidak dianjurkan .....	45
<b>Gambar 4. 12</b>	Supergrafis.....	46
<b>Gambar 4. 13</b>	Celemek.....	48
<b>Gambar 4. 14</b>	MUG.....	49
<b>Gambar 4. 15</b>	Piring.....	49
<b>Gambar 4. 16</b>	X-Banner .....	50
<b>Gambar 4. 17</b>	Paper belt Bento.....	51
<b>Gambar 4. 18</b>	Desain Social Media Pawon Ikke .....	52
<b>Gambar 4. 19</b>	Persiapan Pameran .....	52
<b>Gambar 4. 20</b>	Pembukaan Pameran.....	53
<b>Gambar 4. 21</b>	Kunjungan Booth Pameris .....	54
<b>Gambar 4. 22</b>	Penutupan Pameran.....	55
<b>Gambar 4. 23</b>	Usia User.....	55
<b>Gambar 4. 24</b>	Sebelum Revisi.....	59
<b>Gambar 4. 25</b>	Sesudah Revisi.....	59
<b>Gambar 4. 26</b>	Horizontal Logo .....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1.</b> Pendaftaran Sidang Tugas Akhir .....	64
<b>Lampiran 2.</b> Kartu Asistensi .....	65
<b>Lampiran 3.</b> Bukti Turnitin .....	66
<b>Lampiran 4.</b> Hasil Sidang Preview .....	67
<b>Lampiran 5.</b> Surat Keterangan Hasil Sidang Akhir .....	68
<b>Lampiran 6.</b> Komentar Dosen Pembimbing dan Penguji.....	69
<b>Lampiran 7.</b> Proses Pemilihan Logo dengan Pihak Mitra (Online) .....	70
<b>Lampiran 8.</b> Feedback.....	71
<b>Lampiran 9.</b> Pameran Karya " <i>Unity In Diversity</i> " .....	72

