

**PERANCANGAN VISUAL BRANDING UMKM
ABANG JAGO JURAGAN SATE**

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



Nama:

Ilham Tri Raharjo

NIM 42320010012

Jurusan Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing :

Diean Arjuna, S.Ds, M.Sn,

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2024

HALAMAN PENGESAHAN

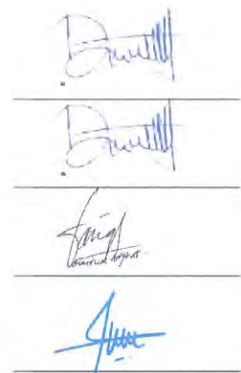
Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Ilham Tri Raharjo
NIM : 42320010012
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Visual Branding UMKM Abang Jago Juragan Sate

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 : Guntur Angkat S.Sn., M.Ikom
NIDN : 0315056502
Penguji 2 : Novena Ulita, S.Pd, M.Sn.
NIDN : 0321128506



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 30 Januari 2025

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.)

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

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Ilham Tri Raharjo
 Nomor Induk Mahasiswa : 42320010012
 Jurusan / Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Fakultas : Fakultas Desain 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, 25 Januari 2025

Yang memberikan pernyataan,



Ilham Tri Raharjo

**PERANCANGAN VISUAL BRANDING UMKM
ABANG JAGO JURAGAN SATE**

Ilham Tri Raharjo

42320010012

ABSTRAK

Brand identity in a Micro, Small and Medium Enterprise (MSME) is a crucial element that influences public perception. With the number of culinary connoisseurs increasing over time, many individuals are taking advantage of this opportunity to build businesses. This research aims to design a brand identity that is able to strengthen the shop's image in the eyes of the target audience through a logo design that represents the identity and characteristics of Abang Jago Juragan Sate. The method used in designing brand identity involves several stages of a systematic design process. The stage begins with initial research to identify the problem, followed by collecting relevant data. Next, the concept and theme of the work is developed, including making rough sketches and visual elements such as logos, colors, typography and supergraphics. After the sketch is selected, the digitization process is carried out to produce a comprehensive design, which is then implemented on various supporting media. The results of this design show that a well-designed visual identity has a significant role in shaping the target audience's positive perception of the Abang Jago Juragan Sate brand and strengthening the brand image in the market.

PERANCANGAN VISUAL BRANDING UMKM ABANG JAGO JURAGAN SATE

Ilaham Tri Raharjo

42320010012

ABSTRAK

Identitas merek pada sebuah Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) merupakan elemen krusial yang berpengaruh terhadap persepsi masyarakat. Dengan meningkatnya jumlah penikmat kuliner dari waktu ke waktu, banyak individu memanfaatkan peluang ini untuk membangun usaha. Penelitian ini bertujuan merancang identitas merek yang mampu memperkuat citra UMKM di mata target audiens melalui desain logo yang merepresentasikan identitas dan ciri khas **Abang Jago Juragan Sate**. Metode yang digunakan dalam perancangan identitas merek ini melibatkan beberapa tahap proses desain yang sistematis. Tahapan dimulai dengan penelitian awal untuk mengidentifikasi permasalahan, diikuti dengan pengumpulan data yang relevan. Selanjutnya, dilakukan pengembangan konsep dan tema karya, termasuk pembuatan sketsa kasar dan elemen visual seperti logo, warna, tipografi, serta supergrafis. Setelah sketsa dipilih, proses digitalisasi dilakukan untuk menghasilkan desain yang komprehensif, yang kemudian diimplementasikan pada berbagai media pendukung. Hasil perancangan ini menunjukkan bahwa identitas visual yang dirancang dengan baik memiliki peran signifikan dalam membentuk persepsi positif target audiens terhadap merek **Abang Jago Juragan Sate** serta memperkuat citra merek di pasar.

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan kekuatan, kemampuan, dan kesabaran yang telah diberikan kepada penulis sehingga proses penyelesaian Tugas Akhir ini dapat terlaksana dengan baik. Tugas Akhir ini merupakan salah satu persyaratan yang harus dipenuhi oleh mahasiswa untuk menyelesaikan pendidikan di Universitas Mercu Buana. Judul Tugas Akhir yang diajukan adalah Perancangan Brand Identity pada Abang Jago Juragan Sate. Penyelesaian Tugas Akhir ini tidak akan tercapai tanpa dukungan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi kepada penulis. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas rahmat, karunia, dan kesehatan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan proses perancangan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua penulis, atas dukungan moral, motivasi, dan doa yang tidak pernah henti mengiringi setiap langkah penulis.
3. Bapak Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn., selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana, atas arahannya selama masa studi.
4. Bapak Diean Arjuna D., S.Ds., M.Sn., yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan waktu selama proses penyusunan laporan ini.
5. Rekan-rekan penulis, yang telah memberikan dukungan moril dan doa kepada penulis selama proses penyusunan laporan ini.
6. Sahabat-sahabat penulis, terima kasih telah menjadi motivasi yang kuat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Jakarta, 11 Januari 2025

Ilham Tri Raharjo

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Perancangan.....	3
1.3 Tujuan Perancangan.....	3
1.4 Manfaat Perancangan.....	3
BAB II METODE PERANCANGAN	4
2.1 Orisinalitas	4
2.2 Target/Kelompok Pengguna (Khalayak Sarana)	10
2.2.1 Secara Demografis	10
2.2.2 Secara Geografis	11
2.2.3 Secara Psikografis	11
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	11
2.3.1 Pengetahuan.....	11
2.3.2 Keterampilan	12
2.3.3 Kelengkapan Peralatan	12
2.3.4 Biaya Perancangan.....	12
2.3.5 Studi Estetika	13
2.3.6 Studi Komunikasi.....	14
2.3.7 Studi Teknis.....	15
2.4 Skema Proses Desain	15
2.4.1 Menentukan Masalah.....	16
2.4.2 Data dan Referensi	16
2.4.3 Mind mapping & matriks morfologi	16

2.4.4 Sketsa logo.....	18
2.4.5 Pemilihan sketsa logo.....	19
2.4.6 Proses digital.....	19
2.4.7 Proses Pasca Produksi	20
2.4.8 Uji Kelayakan Karya.....	20
2.4.9 Realisasi Karya.....	20
2.4.10 Display Karya.....	20
BAB III Analisi Data & Perancangan	21
3.1 Positioning dan 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	24
3.4 Strategi Distribusi Karya	26
BAB IV HASIL KARYA DKV	28
4.1 Deskripsi Karya	28
4.1.1 Visual Karya	28
4.1.2 Hasil Karya dengan Masalah Perancangan.....	41
4.2 Pameran Karya	43
4.3 Hasil Uji Desain	44
4.3.1 Profil Pengguna	44
4.3.2 Umpan Balik Pengguna	45
4.4 Evaluasi Perancangan Karya.....	54
4.4.1 Menemukan Kelemahan Karya.....	54
4.4.2 Rumus Perbaikan Karya	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	56
5.1 Kesimpulan	56
5.2 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN	59

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Referensi Karya Terdahulu	4
Tabel 2. Biaya Perancangan	11
Tabel 3. Skema Proses Desain	14
Tabel 4. Alur Distribusi Karya	25
Tabel 5. Umpan Balik Pengguna	42



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Mind Mapping	17
Gambar 2 2 Matrix Morfologi	17
Gambar 2 3 MoodBoard	18
Gambar 2 4 Sketsa Logo	18
Gambar 2 5 Pemilihan Sketsa Logo	19
Gambar 2 6 Proses Digital	19
Gambar 3 1 Gaya Desain	23
Gambar 3 2 Warna	24
Gambar 3 3 Tipografi	25
Gambar 4 1 Penyajian Pesan	28
Gambar 4 2 Unsur Logo	29
Gambar 4 3 Makna Logo	30
Gambar 4 4 Kontruksi Logo	31
Gambar 4 5 Batas Aman Logo	32
Gambar 4 6 Batas Minimum	32
Gambar 4 7 Aplikasi Warna Pada Background	33
Gambar 4 8 Identitas Visual Yang Tidak Diperbolehkan	33
Gambar 4 9 Penggunaan Warna	34
Gambar 4 10 Penggunaan Tipografi	35
Gambar 4 11 Supergrafis dan Pattern Layout	36
Gambar 4 12 Buku GSM (Graphic Standard Manual)	36
Gambar 4 13 Layout Visual Buku GSM	37
Gambar 4 14 Apron Abang Jago Juragan Sate	38
Gambar 4 15 Sticker Abang Jago Juragan Sate	38
Gambar 4 16 Kartu Nama Abang Jago Juragan Sate	39
Gambar 4 17 Poster Abnag Jago Jragan Sate	40
Gambar 4 18 Daftar Menu Abang Jago Juragan Sate	39
Gambar 4 19 Media Sosial Abang Jago Juragan Sate	40
Gambar 4 20 X-banner Abang Jago Juragan Sate	41
Gambar 4 21 Dokumentasi Pameran Karya	43
Gambar 4 22 Hasil Diagram Profil Responden	52
Gambar 4 23 Hasil Skala Konsep Karya Perancangan	53