



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL

RESTORAN APOLLO NASI HAINAM

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



Nama : Lovin Nathaniel

NIM : 13120210203

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG

2017

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lovin Nathaniel

NIM : 13120210203

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL

RESTORAN APOLLO NASI HAINAM

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa

pencabutan gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 4 Juni 2017



Lovin Nathaniel

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL RESTORAN APOLLO NASI HAINAM

Oleh

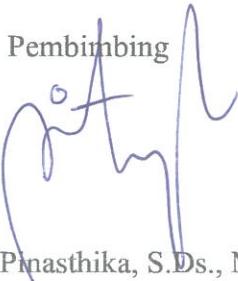
Nama : Lovin Nathaniel

NIM : 13120210203

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 04 Juli 2017

Pembimbing

Lalitya T. Pinasthika, S.Ds., M.Ds.

Penguji

Darfi Rizkavirwan, S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang

Iqbal M. Umar, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi

Yusup S. Martyastiadi, S.T., M. Inf. Tech.

KATA PENGANTAR

Belajar adalah proses seumur hidup. Begitulah yang dikatakan oleh banyak orang. Ibarat batu yang terus dipahat hingga menjadi sebuah patung yang indah, manusia terus belajar untuk menjadi lebih baik semasa hidupnya. Tugas akhir merupakan puncak proses pembelajaran dalam perkuliahan. Tugas akhir merupakan kompilasi pelajaran-pelajaran yang mahasiswa dapatkan selama perkuliahan sehingga kemampuan *hard skill* dan *soft skill* mahasiswa diuji.

Berangkat dari hal tersebut, maka penulis mengangkat topik perancangan identitas visual sebagai tugas akhir. Selama menjalani perkuliahan, penulis merasa kemampuan penulis lebih sesuai dengan perancangan identitas visual. Topik mengenai restoran dipilih karena adanya ketertarikan terhadap dunia usaha restoran yang sedang berkembang. Selain itu, penulis membuat tugas akhir ini sebagai salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi di universitas.

Selama menjalani tugas akhir, penulis mempelajari berbagai hal baik dalam hal teknis maupun non-teknis. Penulis belajar bagaimana menjadi seorang periset, bagaimana bekerja di lapangan, bagaimana berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain, bagaimana mengerjakan tugas secara efektif dan efisien, dan pelajaran-pelajaran berharga lainnya yang tidak dapat dituliskan semua dalam laporan ini. Beberapa hal teknis yang penulis pelajari adalah bagaimana membuat dokumentasi riset dan laporan yang baik serta rapi. Tugas akhir ini telah memberikan banyak manfaat bagi penulis baik dalam hal teknis maupun non-teknis.

Terakhir, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak-pihak berikut yang telah membantu dan mendukung perancangan tugas akhir ini.

1. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Lalitya Talitha Pinasthika, S.Ds., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing.
3. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing Akademik.
4. Susan selaku pemilik restoran Apollo Nasi Hainam.
5. Keluarga, saudara, dan sahabat-sahabat yang telah mendukung dan membantu secara moral dan materi.

Tangerang, 4 Juni 2017

Lovin Nathaniel



ABSTRAKSI

Salah satu restoran Nasi Hainam yang sudah lama berdiri di Jakarta adalah Apollo Nasi Hainam. Apollo Nasi Hainam berdiri sejak 1970 di Gajahmada. Sejak berdiri hingga sekarang, restoran nasi hainam ini sudah memiliki 10 cabang yang tersebar di Jakarta dan Serpong. Dibalik perkembangan tersebut, Apollo Nasi Hainam memiliki masalah berkenaan dengan identitas visual perusahaan yang tidak sesuai dengan lingkup bisnis perusahaan sebagai restoran. Pemilik Apollo Nasi Hainam menyatakan bahwa logo Apollo Nasi Hainam tidak mengandung makna tertentu. Logo tersebut dibuat seperti itu hanya karena terlihat bagus. Identitas visual Apollo Nasi Hainam juga tidak konsisten pada media-media komunikasi perusahaan. Disamping hal tersebut, pengunjung Apollo Nasi Hainam sebagian besar merupakan keluarga turun-temurun. Pengunjung Apollo Nasi Hainam sebagian besar mengetahui Apollo Nasi Hainam dari orangtua. Oleh karena hal-hal tersebut, maka perancangan identitas visual Apollo Nasi Hainam yang sesuai dengan lingkup bisnis diperlukan. Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode penelitian kuantitatif dan kualitatif.

Kata kunci : Identifikasi, Restoran, Lingkup bisnis



ABSTRACT

Apollo Nasi Hainam is one of the oldest Hainanese rice restaurant in Jakarta. It was opened since 1970 in Gajahmada. Since 1970, it has opened 10 branches in Jakarta and Serpong area. Despite its development, there is problem with Apollo Nasi Hainam's visual identity that does not represent its business as a restaurant. The owner of Apollo Nasi Hainam explain that Apollo Nasi Hainam's logo has no specific meanings. That logo was made that way just because it looks good. Visual identity of Apollo Nasi Hainam is not consistent in company's certain communication medias either. Most of Apollo Nasi Hainam's customers are hereditary family. Most of them knows Apollo Nasi Hainam from generation to generation. Beacuse of problems mentioned above, Apollo Nasi Hainam visual identity design that represents its business as a restaurant is needed. The research methods used in this design is the quantitative and qualitative research methods.

Keywords: Identification, Restaurant, Business scope



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Tugas Akhir.....	5
1.5. Manfaat Tugas Akhir.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Identitas Visual.....	6
2.1.1. Definisi.....	6
2.1.2. Elemen-Elemen.....	6
2.1.3. Tujuan.....	15
2.2. Logo.....	16
2.2.1. Definisi.....	16
2.2.2. Anatomi.....	16

2.2.3. Klasifikasi.....	17
2.2.4. Tahap Proses.....	20
2.2.5. Prinsip-prinsip.....	22
2.2.6. Fungsi.....	26
<i>2.3. Graphic Standards Manual.....</i>	26
2.3.1. Definisi.....	26
2.3.2. Jenis-Jenis.....	27
2.3.3. Elemen-Elemen.....	28
2.3.4. Fungsi.....	31
2.4. Persepsi Visual.....	31
2.4.1. Definisi.....	31
2.4.2. Prinsip-Prinsip.....	32
2.5. Psikologi Warna.....	36
2.6. Komposisi.....	42
2.6.1. Definisi.....	42
2.6.2. Jenis-Jenis.....	42
2.7. Tipografi.....	45
2.7.1. Definisi.....	45
2.7.2. Pemilihan.....	45
BAB III METODOLOGI.....	48
3.1. Metodologi Pengumpulan Data.....	48
3.1.1. Observasi.....	48
3.1.2. Wawancara.....	55

3.1.3. Kuesioner.....	59
3.1.4. <i>Focus Group Discussion</i>	62
3.1.5. Studi Eksisting.....	63
3.1.6. Analisis SWOT.....	65
3.2. Metodologi Perancangan.....	65
3.2.1. Riset dan Analisa.....	66
3.2.2. <i>Thumbnails</i>	66
3.2.3. Digitalisasi.....	66
3.2.4. <i>Review</i>	66
3.2.5. Sistem identitas.....	67
3.2.6. Produksi.....	67
BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS.....	68
4.1. Perancangan.....	68
4.2. Analisis.....	69
4.2.1. Perancangan Logo.....	69
4.2.2. Perancangan Elemen Gambar.....	87
4.2.3. Perancangan Graphic Standard Manual.....	89
4.3. <i>Budgeting</i>	101
BAB V PENUTUP.....	102
5.1. Kesimpulan.....	102
5.2. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA.....	xvii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Boeing.....	7
Gambar 2.2. Logo Chevrolet.....	7
Gambar 2.3. Logo Toys R Us.....	8
Gambar 2.4. Logo Burger King.....	8
Gambar 2.5. Logo Yahoo.....	9
Gambar 2.6. Logo Starbucks.....	9
Gambar 2.7. Logo Puma.....	9
Gambar 2.8. Logo Canon.....	10
Gambar 2.9. Logo HP.....	10
Gambar 2.10. Logo IKEA.....	10
Gambar 2.11. Logo Shell.....	11
Gambar 2.12. Logo Pampers.....	11
Gambar 2.13. Logo Visa.....	12
Gambar 2.14. Anatomi Logo.....	16
Gambar 2.15. Contoh <i>Picture Mark</i> yang Berisi Huruf.....	17
Gambar 2.16. Contoh <i>Letter Mark</i> yang Berisi Gambar.....	17
Gambar 2.17. Contoh <i>Picture Mark</i> dan <i>Letter Mark</i>	18
Gambar 2.18. Contoh <i>Picture Mark</i> sekaligus <i>Letter Mark</i>	18
Gambar 2.19. Contoh <i>Letter Mark</i>	18
Gambar 2.20. Contoh <i>Picture Mark</i> yang Mendekati Bentuk-Bentuk Dasar	19
Gambar 2.21. Contoh <i>Picture Mark</i> yang Mendekati Obyek Nyata.....	19
Gambar 2.22. Contoh <i>Letter Mark</i> yang Mendekati Bentuk Huruf.....	20

Gambar 2.23. Logo Samsung.....	23
Gambar 2.24. Logo Hawaiian Airlines.....	23
Gambar 2.25. Logo Coca-Cola.....	24
Gambar 2.26. Logo Talkmore.....	25
Gambar 2.27. Logo McDonald's.....	25
Gambar 2.28. Logo Sugoi.....	26
Gambar 2.33. <i>School of Athens</i> Karya Raphael Sanzio.....	43
Gambar 2.34. <i>Lavender Mist</i> Karya Jackson Pollock.....	44
Gambar 3.1. Papan Nama Apollo Nasi Hainam.....	50
Gambar 3.2. Lokasi Apollo Nasi Hainam.....	51
Gambar 3.3. Kartu Nama Apollo Nasi Hainam.....	52
Gambar 3.4. Menu Apollo Nasi Hainam.....	52
Gambar 3.5. Delivery Box Apollo Nasi Hainam.....	53
Gambar 3.6. Pengunjung Apollo Nasi Hainam.....	55
Gambar 3.7. Diagram Jawaban mengenai Logo Apollo.....	60
Gambar 3.8. Diagram Jawaban mengenai Logo Atek.....	61
Gambar 3.9. Diagram Jawaban mengenai Logo Kacamata.....	61
Gambar 3.10. Diagram Jawaban mengenai Logo Putri Kenanga.....	62
Gambar 3.11. Logo Atek.....	64
Gambar 3.12. Papan Nama Atek.....	64
Gambar 4.1. <i>Mindmap</i> Apollo Nasi Hainam.....	69
Gambar 4.2. <i>Brainstorms</i> Apollo Nasi Hainam.....	70
Gambar 4.3. <i>Brainstorms</i> Apollo Nasi Hainam (2).....	71

Gambar 4.4. Brainstorms Apollo Nasi Hainam (3).....	72
Gambar 4.5. Thumbnail.....	72
Gambar 4.6. Thumbnail (2).....	73
Gambar 4.7. Thumbnail (3).....	74
Gambar 4.8. Sketsa Logo.....	75
Gambar 4.9. Sketsa Logo (2).....	75
Gambar 4.10. Sketsa Logo (3).....	76
Gambar 4.11. Sketsa Logo (4).....	76
Gambar 4.12. Sketsa Logo (5).....	77
Gambar 4.13. Sketsa Logo (6).....	78
Gambar 4.14. Logo-Logo Terpilih.....	79
Gambar 4.15. Logo Terpilih.....	80
Gambar 4.16. Atap Rumah Kuno Tiongkok.....	81
Gambar 4.17. Atap Rumah Kuno Jepang.....	81
Gambar 4.18. Atap Rumah Kuno Korea.....	81
Gambar 4.19. Sketsa Atap-Atap Rumah Kuno.....	82
Gambar 4.20. Logo dengan Rasio.....	83
Gambar 4.21. Eksplorasi Jenis Huruf.....	84
Gambar 4.22. Eksplorasi Warna Merah.....	85
Gambar 4.23. Palet Warna Merah.....	85
Gambar 4.24. Eksplorasi Bentuk Atap Rumah dan Bangunan Persegi.....	86
Gambar 4.25. Eksplorasi Tekstur dan Warna.....	87
Gambar 4.26. Penyesuaian <i>Letter Mark</i>.....	87

Gambar 4.27. Sketsa Elemen Gambar.....	88
Gambar 4.28. Eksplorasi Digital Elemen Gambar.....	88
Gambar 4.29. 3 Pola Terpilih.....	89
Gambar 4.30. <i>Cover</i> dan <i>Backcover Graphic Standard Manual</i>.....	90
Gambar 4.31. Bagian Kata Pengantar dalam <i>Graphic Standard Manual</i>.....	91
Gambar 4.32. Bagian Logo dalam <i>Graphic Standard Manual</i>.....	91
Gambar 4.33. Bagian Warna dalam <i>Graphic Standard Manual</i>.....	92
Gambar 4.34. Bagian Tipografi dalam <i>Graphic Standard Manual</i>.....	93
Gambar 4.35. Bagian Elemen Grafis dalam <i>Graphic Standard Manual</i>.....	93
Gambar 4.36. Bagian <i>Grid</i> dalam <i>Graphic Standard Manual</i>.....	94
Gambar 4.37. Bagian Penerapan Identitas dalam <i>Graphic Standard Manual</i>.....	95
Gambar 4.38. Bagian <i>Incorrect Use</i> dalam <i>Graphic Standard Manual</i>.....	95
Tabel 4.1. Analisis Identitas Visual Apollo Nasi Hainam.....	96
Tabel 4.2. Anggaran Biaya Perancangan.....	101



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KUESIONER (1).....	xviii
LAMPIRAN B: KUESIONER (2).....	xix
LAMPIRAN C: KUESIONER (3).....	xx
LAMPIRAN D: KUESIONER (4).....	xi
LAMPIRAN E: KUESIONER (5).....	xxii
LAMPIRAN F: LEMBAR BIMBINGAN.....	xxiii
LAMPIRAN G: LEMBAR BIMBINGAN (2).....	xxiv
LAMPIRAN H: LEMBAR BIMBINGAN (3).....	xxv

