



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 *VISUAL IDENTITY* SATE AYAM
PONOROGO NYAMLENG**

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Tan Yohanna
NIM : 13120210270
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tan Yohanna

NIM : 13120210270

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN VISUAL IDENTITIY SATE AYAM PONOROGO

NYAMLENG

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, 30 Juni 2018

Tan Yohanna



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *VISUAL IDENTITIY SATE AYAM*
PONOROGO NYAMLENG

Oleh
Nama : Tan Yohanna

NIM : 13120210270

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 13 Juli 2018

Pembimbing

Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds.

Pengaji

Ketua Sidang

Joni Nur Budi Kawulur,S.Sn.,M.Ds.

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

Ketua Program Studi

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmatnya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik sebagai syarat kelulusan di dkv - jurusan desain grafis di Universitas Multimedia Nusantara (UMN) - Tangerang. Di jaman *modern* masyarakat lebih memilih untuk makan dengan praktis tanpa harus di masak atau di buat di rumah. Maka, kebanyakan dari semuanya memilih untuk membeli makanan di luar atau mencoba menu kuliner yang ada di jual di berbagai tempat. Semua orang yang menyukai kuliner akan sangat senang untuk mencoba dan mengunjungi beberapa tempat kuliner yang ada di sekitar rumahnya sampai yang ada di tempat yang jauh pun, demi mencicipi makanan tersebut, orang yang gemar mencicipi makanan itu akan merasa puas dan senang untuk pergi ke tempat yang akan dituju, dimulai dari tempat kesukaan maupun tempat yang menjadi rekomendasi setiap orang untuk mencobanya.

Sate Ayam Ponorogo Nyamleng adalah makanan dari Jawa Timur yang menyediakan menu sate ayam yang bumbunya menggunakan kecap. Sate Ayam Ponorogo Nyamleng pertama kali buka di Bintaro, Sektor 3A, kemudian pemiliknya mencoba bergabung di acara festival kuliner untuk mengenalkan brandnya, setelah itu pemilik membuka usahanya ke 6 cabang yang ada di Jakarta yaitu di beberapa Mall yang cukup besar, yaitu : Fx Sudirman, Lippo Mall Pejanten *Village*, Mall Gandaria City, Mall Kasablanka, Summarecon Mall Kelapa Gading, dan yang terakhir ada di Plaza Indonesia. Ponorogo ada di Jawa

Timur, di sana sangat terkenal dengan tempat kulineranya yang paling populer adalah sate ayamnya.

Karena nama Sate Ayam Ponorogo Nyamleng ini mungkin banyak orang akan sulit untuk ditemukan maka penulis akan melakukan sebuah Perancangan *Visual Identity* pada Sate Ayam Ponorogo Nyamleng terhadap tempat makan tersebut agar masyarakat awam mau mencoba dan juga dapat mengetahui bahwa Sate Ayam Ponorogo Nyamleng tersebut ini adalah makanan daerah dari Ponorogo, Jawa Timur. Makanan ini cocok sekali di konsumsi oleh masyarakat pada umumnya, karena sate ayam dapat di konsumsi oleh siapa pun kecuali anak bayi. Tetapi dari yang diamati oleh penulis, yang lebih cocok untuk membelinya adalah kalangan menengah ke atas, karena dari harga yang dilihat tidak sesuai untuk kalangan yang menengah ke bawah.

Penulis memilih judul Perancangan *Visual Identity* Sate Ayam Ponorogo Nyamleng ini karena kurangnya sebuah tanda pengenal pada Sate Ayam Ponorogo Nyamleng maka banyak masyarakat yang masih belum mengenal dan mengetahui dimana tempat sate tersebut dijual, dan seperti apa ciri khas dari Logonya..

Dengan demikian penulis selaku mahasiswa dari Universitas Multimedia Nusantara (UMN) memilih untuk meneliti sebuah tempat makan Sate Ayam Ponorogo Nyamleng ini sebagai syarat kelulusan dari Tugas Akhir ini.

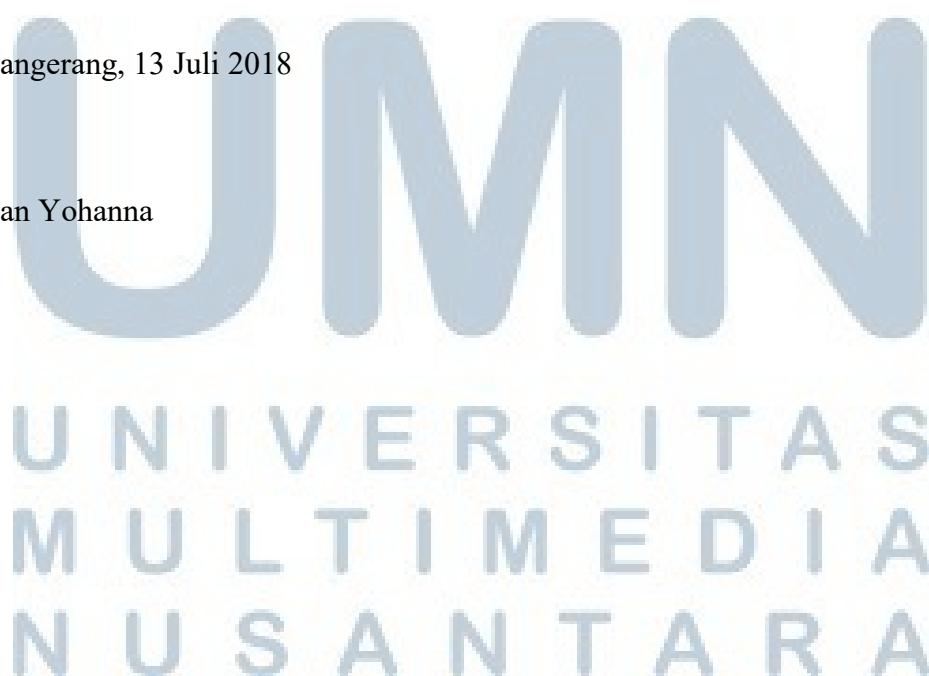
Penulis ucapan kepada beberapa pihak yaitu sebuah ucapan Terima kasih banyak karena pada saat penulis melakukan penelitian dan menyelesaikan tugas akhir ini penulis telah terbantu oleh dukungan, doa, semangat. Berikut beberapa

yang telah membantu penulis menyelesaikan laporan tugas akhir (TA) ini, antara lain ialah :

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds. selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
2. Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds. selaku pembimbing Tugas Akhir.
3. Elok Satiana Dewi pemilik dari Sate Ayam Ponorogo Nyamleng
4. Ikhwan *manager* dari Sate Ayam Ponorogo Nyamleng
5. Teman-teman penulis Nia Hartine, Grace, Anastasia Martha, Sahabat hati Jean Rayner Kuswadi yang selalu memberikan doa, semangat, dukungan, serta masukan dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
6. Keluarga, khususnya Kedua Orang Tua, kakak yang selalu membantu dan juga memberikan penulis dukungan, doa untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

Tangerang, 13 Juli 2018

Tan Yohanna



ABSTRAKSI

Sate Ayam Ponorogo Nyamleng adalah sebuah tempat makan yang berasal dari daerah Ponorogo-Jawa Timur, Indonesia yang berdiri sejak tahun 1990. Penulis memilih topik Perancangan *Visual Identity* pada Sate Ayam Ponorogo Nyamleng ini adalah untuk membuat sebuah identitas yang dapat dikenal oleh masyarakat agar dapat mengenalnya dan juga membuat sebuah peningkatan agar masyarakat tertarik dengan makanan khas tradisional dari Jawa Timur ini. Penulis ingin meningkatkan sebuah *awareness* yang ada pada masyarakat terhadap Sate Ayam Ponorogo Nyamleng. Dalam mengumpulkan latar belakang dari perusahaan Sate Ayam Ponorogo Nyamleng, penulis menggunakan dua metode penelitian yaitu metode kuantitatif dan metode kualitatif. *Visual Identity* ini digunakan untuk memuat suatu identitas yang mewakilkan dari gambaran pada suatu perusahaan yang bersangkutan tersebut, penulis membuat logo yang bertujuan untuk membuat sebuah logo yang baru karena restoran tersebut sebelumnya tidak memiliki logo maupun konsep yang belum kuat. Dengan adanya sebuah logo *owner* dari Sate Ayam Ponorogo tersebut berharap agar membantu masyarakat mengetahui logo tersebut. Media yang digunakan adalah sebuah *Graphic Standard Manual (GSM)* yang dapat membantu menjelaskan tentang Sate Ayam Ponorogo Nyamleng lebih lengkap, *X-banner*, dan beberapa macam *merchandise, website, social media*.

Kata kunci : Sate Ayam, Ponorogo, Media Promosi, Kuliner, Reog.



ABSTRACT

Sate Ayam Ponorogo Nyamleng is a place to eat that comes from Ponorogo-East Java, Indonesia which was established since 1990. The author chose the topic of Visual Identity Design on Sate Ayam Ponorogo Nyamleng is to create an identity that can be known by the community to be able to know this product and also made an increase for people interested in traditional food from this East Java. The author wants to improve an awareness that is in the community against Sate Ayam Ponorogo Nyamleng. In collecting the background of the company Sate Ayam Ponorogo Nyamleng, the author uses two research methods of quantitative methods and qualitative methods. Visual Identity is used to contain an identity that represents the image of a company concerned, the authors create a logo that aims to create a new logo because the restaurant previously did not have a logo or concept that has not been strong. With a logo owner of Sate Ayam Ponorogo Nyamleng is hoping to help people know the logo. The media used is a Graphic Standard Manual (GSM) that can help explain about Sate Ayam Ponorogo Nyamleng more complete, X-banner, and some kinds of merchandise, website, social media.

Keywords: Chicken Satay, Ponorogo, Promotion Media, Culinary, Reog.



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI.....	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
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	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. <i>Visual Identity</i>	8
2.1.1. Pengertian <i>Visual Identity</i>	8
2.2. <i>Brand Identity</i>	8
2.2.1. Jenis <i>Brand Identity</i>	9

2.2.2. Brand	12
2.3. Jenis Branding.....	13
2.4. Brand <i>Awareness</i>	15
2.5. Grid	16
2.6. Logo	16
2.6.1. Jenis-Jenis Logo	17
2.7. Tinjauan Teori	24
2.7.1. Elemen Dasar	24
2.7.1.1 Garis	25
2.7.1.2 Bentuk	26
2.7.1.3 Warna	27
2.7.1.4 Psikologi Warna.....	29
2.7.1.5 Warna Primer	40
2.7.1.6 Tekstur.....	41
2.8. Metode Penelitian.....	42
2.8.1. Metode Kualitatif	42
2.8.2. Metode Kuantitatif	43
2.9. Prinsip dan Unsur Desain	43
2.9.1. <i>Balance</i>	43
2.9.2. <i>Hierarchy</i>	43
2.9.3. <i>Emphasis</i>	44
2.9.4. <i>Unity</i>	44
2.9.5. <i>Layout</i>	45

2.9.6. Desain.....	45
2.9.6.1 GSM	45
2.9.6.2 Tipografi.....	45
BAB III METODOLOGI.....	47
3.1. Metodologi Pengumpulan Data	47
3.1.1. Pertanyaan Wawancara	47
3.1.2. Wawancara.....	48
3.1.3. Kesimpulan Hasil Wawancara.....	40
3.1.4. Kuisisioner	51
3.1.5. Kesimpulan	61
3.1.6 Observasi Tempat.....	62
3.2. Metodologi Perancangan.....	68
3.2.1. Perancangan <i>Copywriting</i>	71
3.2.4. Perancangan <i>Supergraphic</i>	71
BAB IV PERANCANGAN	74
4.1. Perancangan	74
4.1.1 Tujuan Perancangan	76
4.1.2. <i>Brand Value</i>	76
4.1.3. <i>Mindmapping</i>	77
4.1.4. <i>Brainstorming</i>	78
4.1.5. <i>Moodboard</i>	79
4.1.6. <i>Visual</i>	80

4.1.7. Warna	89
4.1.8. <i>Font</i>	91
4.1.9. Proses	93
4.1.10. Final	98
4.1.11. <i>Supergraphic</i>	98
4.1.12. <i>GSM (Graphic Standard Manual)</i>	99
4.2. Analisis.....	106
4.3. Media.....	109
BAB V PENUTUP.....	122
5.1. Kesimpulan	122
5.1. Saran.....	123
DAFTAR PUSTAKA	xv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2.1.a Logo dari Häagen-Dazs	9
Gambar 2.2.1.b Logo Pengaplikasian Pada Produk Kemasan Häagen-Dazs	10
Gambar 2.2.1.c Logo UNICEF	10
Gambar 2.2.1.d Logo Merceddes-Ben	11
Gambar 2.2.1.e Logo Michelin	11
Gambar 2.2.1.f Logo McDonald's	12
Gambar 2.3.a <i>Co Branding: Redbull & Go Pro</i>	13
Gambar 2.3.b <i>Digital Branding: Subcard</i>	13
Gambar 2.3.c Personal Branding: Lewis Showes	14
Gambar 2.3.d <i>Cause Branding: Starbucks Red</i>	14
Gambar 2.3.e. <i>Country Branding: Incredible India</i>	15
<u>Gambar 2.5. Grid</u>	16
Gambar 2.6.a <i>Identification and Branding: The AIGA</i>	17
Gambar 2.6.1.a Contoh Logo a	18
Gambar 2.6.1.b Contoh Logo b	19
Gambar 2.6.1.c Contoh Logo c	20
Gambar 2.6.1.d Contoh Logo d	21
Gambar 2.6.1.e Contoh Logo e	22
Gambar 2.6.1.f Contoh Logo f	23
Gambar 2.6.1.g Contoh Logo g	24
Gambar 2.7.1.2 Garis	27
Gambar 2.7.1.2 Bentuk	27

Gambar 2.7.1.4 Merah	29
Gambar 2.7.1.4 Kuning	30
Gambar 2.7.1.4 Oranye	31
Gambar 2.7.1.4 Hijau	32
Gambar 2.7.1.4 Biru.....	33
Gambar 2.7.1.4 Ungu	34
Gambar 2.7.1.4 Merah Muda	35
Gambar 2.7.1.4 Coklat	36
Gambar 2.7.1.4 Abu-abu.....	37
Gambar 2.7.1.4 Putih	38
Gambar 2.7.1.4 Hitam	39
Gambar 2.7.1.5 <i>Primary Colors</i>	40
Gambar 2.7.1.5 <i>Technical Considerations</i>	41
Gambar 2.7.1.5 Tekstur.....	42
Gambar 3.1.2 Wawancara Bersama <i>Manager S.A.P.N</i>	49
Gambar 3.1.2 Wawancara Bersama <i>Owner S.A.P.N</i>	50
Gambar 3.1.6 Sate Ayam Ponorogo Nyamleng di Bintaro Sektor 3A.....	62
Gambar 3.1.6 Sate Ayam Ponorogo Nyamleng di Mall Fx Sudirman.....	63
Gambar 3.1.6 Sate Ayam Ponorogo Nyamleng di Mall Gandaria City.....	64
Gambar 3.1.6 Sate Ayam Ponorogo Nyamleng di Mall Kokas	65
Gambar 3.1.6 Sate Ayam Ponorogo Nyamleng di Summarecon MKG	66
Gambar 3.1.6 Sate Ayam Ponorogo Nyamleng di Lippo Mall Pejanten Village .	67
Gambar 3.1.6 Sate Ayam Ponorogo Nyamleng di Plaza Indonesia.....	67

Gambar 4.1.3 <i>Minmapping</i>	77
Gambar 4.1.4 <i>Brainstorming</i>	78
Gambar 4.1.5 <i>Moodboard</i>	80
Gambar 4.1.6.1 Sketsa Logo 1	82
Gambar 4.1.6.1 Sketsa Logo 2	83
Gambar 4.1.6.1 Sketsa Logo 3	84
Gambar 4.1.6.2 Reog Ponorogo	85
Gambar 4.1.6.2 Bentuk 1	86
Gambar 4.1.6.2 Bentuk 2	86
Gambar 4.1.6.2 Bentuk 3	87
Gambar 4.1.6.2 Bentuk 4	87
Gambar 4.1.6.2 Bentuk 5	88
Gambar 4.1.6.2 Bentuk 6	88
Gambar 4.1.6.2 Bentuk 7	89
Gambar 4.7 <i>Tone of Voice</i>	90
Gambar 4.1.8 <i>Font 1</i>	91
Gambar 4.1.8 <i>Font 2</i>	91
Gambar 4.1.8 <i>Font 3</i>	92
Gambar 4.1.9 Menu Makanan Sate Ayam Ponorogo Nyamleng	93
Gambar 4.1.9 Sate Ayam Daging	94
Gambar 4.1.9 Sate Ayam Daging & Kulit	94
Gambar 4.1.9 Sup Ayam Kampung	95
Gambar 4.1.9 Nasi Pindang Daging	95

Gambar 4.1.9 Nasi Pecel Komplit.....	96
Gambar 4.1.9 Kumpulan Menu Makanan S.A.P.N.....	96
Gambar 4.1.10 Final.....	97
Gambar 4.1.11 <i>Supergraphic</i>	96
Gambar 4.1.12 <i>Graphic Standard Manual (GSM)</i>	96
Gambar 4.3 Kartu Nama	109
Gambar 4.3 <i>ID Card</i>	110
Gambar 4.3 Nota	111
Gambar 4.3 Alas Piring.....	111
Gambar 4.3 Sticker.....	112
Gambar 4.3 <i>X-Banner</i>	112
Gambar 4.3 Media Sosial Instagram.....	113
Gambar 4.3 <i>Cup</i> untuk sate.....	113
Gambar 4.3 Kotak Take Away.....	114
Gambar 4.3 Botol Saus	114
Gambar 4.3 Tatakan Gelas.....	115
Gambar 4.3 Botol Minum	115
Gambar 4.3 Gelas.....	116
Gambar 4.3 Kipas.....	116
Gambar 4.3 <i>Paper Bag</i>	117
Gambar 4.3 Kaos.....	117
Gambar 4.3 <i>Tote Bag</i>	118
Gambar 4.3 Kotak Tisue	118

Gambar 4.3 Apron.....	119
Gambar 4.3 Mangkok.....	119
Gambar 4.3 Piring.....	120
Gambar 4.3 Tali Pengikat Kotak <i>Take Away</i>	121



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A **xix**

LAMPIRAN B **xx**

