

**PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL**  
**RUMAH MAKAN LOMBOK IDJO**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Antonio Axel Gunawan**  
**00000027176**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**  
**TANGERANG**  
**2022**

## **PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL**

### **RUMAH MAKAN LOMBOK IDJO**



### **LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Antonio Axel Gunawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000027176

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

### PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL RUMAH MAKAN LOMBOK IDJO

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 14 Juni 2022



(Antonio Axel Gunawan)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

### PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL RUMAH MAKAN

#### LOMBOK IDJO

Oleh

Nama : Antonio Axel Gunawan

NIM : 00000027176

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 15 Juni 2022

Pukul 10.30 s.d 11.15 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

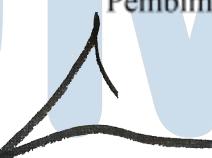
Ketua Sidang

  
Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds.  
0424057501/E023995

Pengaji

  
Leonardo Adi Dharma Widya, S.Sn., M.Ds.  
0305117401/L00146

Pembimbing

  
Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds.  
0314068103/E025246

  
Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/E043487

## **HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Antonio Axel Gunawan  
NIM : 00000027176  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain  
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

### **PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL RUMAH MAKAN LOMBOK IDJO**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 29 Juni 2022

Yang menyatakan,

  
**UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA** (Antonio Axel Gunawan)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa sehingga dapat diselesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Ulang Identitas Visual Rumah Makan Lombok Idjo”, diangkat sebagai topik atas rasa prihatin penulis terhadap permasalahan identitas visual yang dihadapi rumah makan Lombok Idjo.

Laporan Tugas Akhir ini dirancang penulis untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.). Topik yang diangkat dalam Tugas Akhir ini didasari oleh ketertarikan penulis terhadap potensi rumah makan Lombok Idjo yang begitu besar untuk menjadi rumah makan yang menyajikan masakan Indonesia khas Jawa. Penulis ingin Lombok Idjo lebih mudah dikenal dan diingat oleh pelanggan maupun calon pelanggan melalui identitas visual yang hendak dirancang. Melalui perancangan ini, diharapkan identitas visual yang dihasilkan dapat mencerminkan visi misi dan value Lombok Idjo, menjadi pembeda diantara kompetitornya lainnya, lebih stand out, dan selalu menjadi pilihan pelanggan.

Penyusunan Tugas Akhir ini sekaligus mengajarkan banyak hal kepada penulis seperti mengatur waktu dengan baik, mengasah kreativitas, menggali ide yang menarik, belajar untuk menjadi pribadi yang disiplin dan teliti, dan masih banyak yang lainnya. Perancangan Tugas Akhir ini diharapkan dapat menyediakan pengetahuan baru bermanfaat dan menambah wawasan untuk pembaca.

Perancangan Tugas Akhir ini telah mendapatkan berbagai bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni & Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.

4. Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Bapak Kwee Rudy Setiawan selaku pemilik Lombok Idjo yang telah bersedia menjadi narasumber informasi mengenai Lombok Idjo.
7. Ibu Theresia dan Bapak Roland selaku pelanggan Lombok Idjo yang telah bersedia meluangkan waktunya menjadi narasumber dan memberi *insight* pada penulis.
8. Seluruh Dosen, staff dan keluarga Universitas Multimedia Nusantara khususnya prodi DKV yang telah menjadi fondasi dasar yang bermanfaat bagi kelancaran tugas akhir ini.

Tangerang, 16 Juni 2022



(Antonio Axel Gunawan)



# **PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL RUMAH**

## **MAKAN LOMBOK IDJO**

(Antonio Axel Gunawan)

### **ABSTRAK**

Tentu kita tahu dalam dunia pasar terdapat kompetisi antara beberapa pesaing yang memilih bidang usaha tertentu namun salah satu kunci untuk tetap bersaing dan bertahan menjadi yang terbaik adalah memiliki identitas visual yang kuat. Identitas visual pada sebuah perusahaan berperan untuk mengkomunikasikan pada konsumen mengenai entitas, citra, dan karakteristik sebagai ciri khas yang menonjol antara satu perusahaan dengan yang lainnya. Lombok Idjo adalah sebuah rumah makan yang telah berdiri sejak tahun 2006 di Semarang, Jawa Tengah. Setelah penulis melakukan kegiatan wawancara dan kuesioner, dapat dianalisa bahwa identitas visual Lombok Idjo saat ini masih kurang tepat. Identitas visual belum mencerminkan visi misi, dan nilai perusahaan. Dengan ini, perancangan akan menggunakan metode penelitian kombinasi data kuantitatif dan kualitatif dalam bentuk wawancara, kuesioner dan teori yang akan membentuk suatu ide kreatif supaya dapat menciptakan logo baru untuk Lombok Idjo. Logo kemudian akan diaplikasikan ke berbagai media secara sistematis dan konsisten dengan hasil akhir dalam bentuk buku panduan merek.

**Kata kunci:** rumah makan, logo, identitas visual



## **VISUAL IDENTITY REDESIGN FOR LOMBOK IDJO**

(Antonio Axel Gunawan)

### ***ABSTRACT (English)***

*We know that in the world of market there are competitions between several competitors who choose a particular line of business, but one of the keys to staying competitive and surviving to be the best is to have a strong visual identity. The visual identity of a company plays a role in communicating to consumers about the entity, image, and characteristics that stand out from one company to another. Lombok Idjo is a restaurant that has been established since 2006 in Semarang, Central Java. After the author conducted interviews and questionnaires, it can be analyzed that the current visual identity of Lombok Idjo is still not quite right. The visual identity does not reflect the vision, mission and company values yet. With this, the design will use a combination of quantitative and qualitative data research methods in the form of interviews, questionnaires and theories that will form a creative idea in order to create a new logo for Lombok Idjo. The logo will then be applied to various media systematically and consistently with the final result in the form of a brand manual.*

**Keywords:** *restaurant, logo, visual identity*

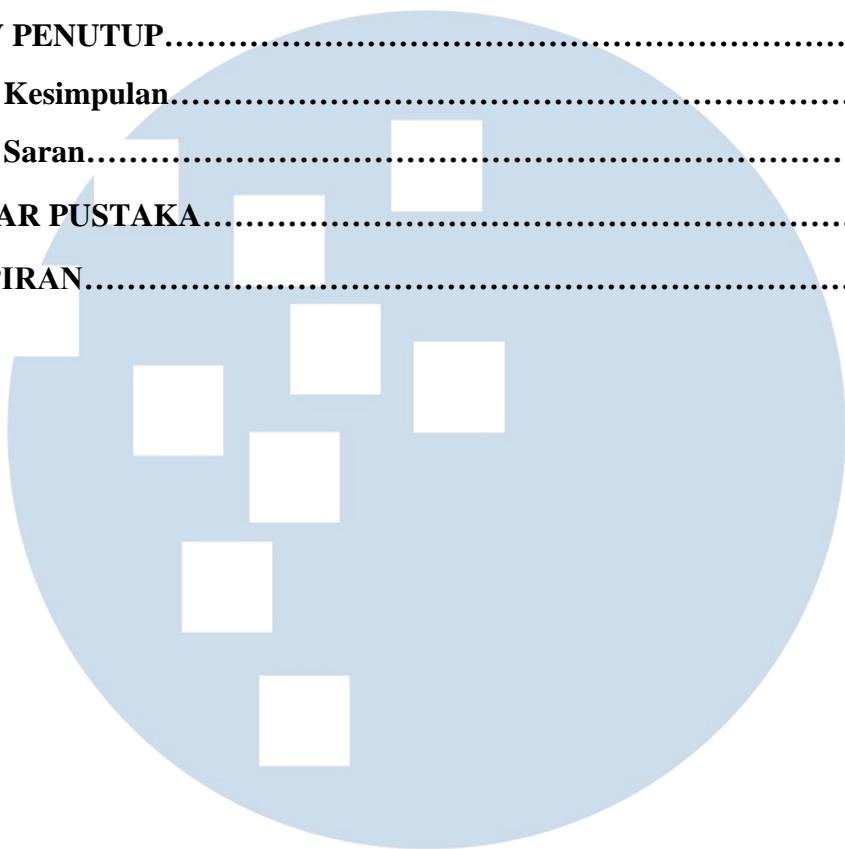


## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT ( <i>English</i> ).....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Definisi Desain Grafis.....	5
2.1.1 Elemen Desain Grafis.....	5
2.1.2 Prinsip Desain Grafis.....	10
2.1.3 Tipografi.....	14
2.1.4 Layout.....	16
2.1.5 Fotografi.....	22

<b>2.2 Brand.....</b>	24
<b>2.2.1 Branding.....</b>	25
<b>2.2.2 Brand Strategy.....</b>	26
<b>2.2.3 Brand Equity.....</b>	26
<b>2.2.4 Brand Positioning.....</b>	29
<b>2.2.5 Brand Mantra.....</b>	29
<b>2.2.6 Brand Personality.....</b>	30
<b>2.2.7 Brand Identity.....</b>	31
<b>2.2.8 Brand Elements.....</b>	31
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN.....</b>	35
<b>3.1 Metodologi Penelitian.....</b>	35
<b>3.1.1 Metode Kualitatif.....</b>	35
<b>3.1.2 Metode Kuantitatif.....</b>	41
<b>3.1.3 Studi Eksisting.....</b>	52
<b>3.1.4 Studi Referensi.....</b>	55
<b>3.2 Metodologi Perancangan.....</b>	57
<b>BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN.....</b>	59
<b>4.1 Strategi Perancangan.....</b>	59
<b>4.1.1 Conducting Research.....</b>	59
<b>4.1.2 Clarifying Strategy.....</b>	61
<b>4.1.3 Designing Identity.....</b>	72
<b>4.1.4 Creating Touchpoint.....</b>	86
<b>4.1.5 Managing Assets.....</b>	122
<b>4.2 Analisis Perancangan.....</b>	124
<b>4.2.1 Analisis Logo.....</b>	124
<b>4.2.2 Analisis Supergrafis.....</b>	127
<b>4.2.3 Analisis Brand Book.....</b>	128
<b>4.2.4 Analisis Touchpoint.....</b>	129

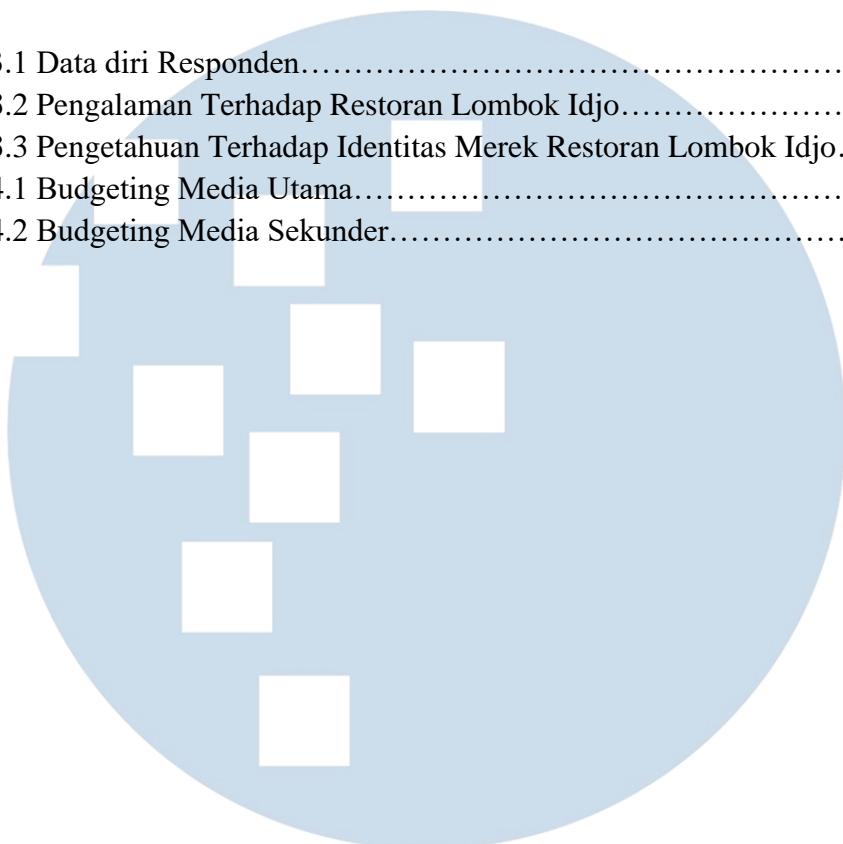
<b>4.3 Budgeting.....</b>	141
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	144
<b>    5.1 Kesimpulan.....</b>	144
<b>    5.2 Saran.....</b>	144
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	xix
<b>LAMPIRAN.....</b>	xx



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Data diri Responden.....	46
Tabel 3.2 Pengalaman Terhadap Restoran Lombok Idjo.....	48
Tabel 3.3 Pengetahuan Terhadap Identitas Merek Restoran Lombok Idjo.....	50
Tabel 4.1 Budgeting Media Utama.....	150
Tabel 4.2 Budgeting Media Sekunder.....	150



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## **DAFTAR GAMBAR**

- Gambar 2.1 Jenis Garis  
Gambar 2.2 Bentuk dasar  
Gambar 2.3 Bentuk Figuratif  
Gambar 2.4 Additive Primary Colors  
Gambar 2.5 Subtractive Primary Colors  
Gambar 2.6 Tekstur Sentuhan  
Gambar 2.7 Tekstur Visual  
Gambar 2.8 Contoh Keseimbangan Simetri  
Gambar 2.9 Contoh Keseimbangan Asimetri  
Gambar 2.10 Contoh Penggunaan Hierarki  
Gambar 2.11 Contoh Unity  
Gambar 2.12 Contoh Penggunaan Skala  
Gambar 2.13 Klasifikasi Typeface  
Gambar 2.14 Margin  
Gambar 2.15 Columns & Flowlines  
Gambar 2.16 Grid Modules  
Gambar 2.17 Single-column Grids  
Gambar 2.18 Multi-column Grids  
Gambar 2.19 Modular Grids  
Gambar 2.20 Hierarchical Grids  
Gambar 2.21 Baseline Grids  
Gambar 2.22 Compound Grids  
Gambar 3.1 Wawancara bersama bapak Kwee Rudy Setiawan  
Gambar 3.2 Wawancara bersama Ibu Theresia  
Gambar 3.3 Wawancara bersama Bapak Roland  
Gambar 3.4 Instagram Lombok Idjo  
Gambar 3.5 Logo Dapur Solo  
Gambar 3.6 Instagram Dapur Solo  
Gambar 3.7 Logo HokBen  
Gambar 3.8 Perubahan Logo HokBen  
Gambar 3.9 Logo McDonald's  
Gambar 4.1 Mind Map Brand Function  
Gambar 4.2 Mind Map Descriptive Modifier  
Gambar 4.3 Mind Map Emotional Modifier  
Gambar 4.4 Moodboard Brand Mantra  
Gambar 4.5 Sketsa Brandmark Pertama  
Gambar 4.6 Sketsa Brandmark Kedua  
Gambar 4.7 Sketsa Brandmark Ketiga

- Gambar 4.8 Digitalisasi Brandmark Pertama  
Gambar 4.9 3 Bagian Brandmark  
Gambar 4.10 Sketsa Modifikasi Logotype  
Gambar 4.11 Sketsa Modifikasi Logotype Kedua  
Gambar 4.12 Konfigurasi Logo  
Gambar 4.13 Dark Green & Grass Green  
Gambar 4.14 Avocado Green & Lime Green  
Gambar 4.15 Tipografi Lombok Idjo  
Gambar 4.16 Supergrafis Lombok Idjo  
Gambar 4.17 Penggunaan Supergrafis  
Gambar 4.18 Imagery Lombok Idjo  
Gambar 4.19 Identification Sign  
Gambar 4.20 Building Signage  
Gambar 4.21 Chef Apron  
Gambar 4.22 Pegawai  
Gambar 4.23 Hasil Akhir Letterhead  
Gambar 4.24 Hasil Akhir Delivery Bike Box  
Gambar 4.24 Hasil Akhir Delivery Truck Box  
Gambar 4.25 Proses Layout Amplop  
Gambar 4.26 Hasil Akhir Amplop  
Gambar 4.27 Proses Layout Folder Map  
Gambar 4.28 Hasil Akhir Folder Map  
Gambar 4.29 Proses Layout ID Card  
Gambar 4.30 Hasil Akhir ID Card  
Gambar 4.31 Proses Invoice  
Gambar 4.32 Hasil Akhir Invoice  
Gambar 4.33 Proses Menu Book Cover  
Gambar 4.34 Proses Daftar Menu  
Gambar 4.35 Hasil Akhir Menu Book  
Gambar 4.36 Proses Name Card  
Gambar 4.37 Hasil Akhir Name Card  
Gambar 4.38 Hasil Akhir Stamp  
Gambar 4.39 Hasil Akhir Table Number  
Gambar 4.40 Hasil Akhir Gelas  
Gambar 4.41 Hasil Akhir Piring  
Gambar 4.42 Proses Ig Feeds  
Gambar 4.43 Proses Ig Feeds  
Gambar 4.44 Hasil Akhir Ig Feeds  
Gambar 4.45 Proses Ig Story  
Gambar 4.46 Hasil Akhir Ig Story

- Gambar 4.47 Proses Facebook Header  
Gambar 4.48 Hasil Akhir Facebook Header  
Gambar 4.49 Proses Website  
Gambar 4.50 Low Fidelity & High Fidelity  
Gambar 4.51 Hasil Akhir Website  
Gambar 4.52 Proses X Banner  
Gambar 4.53 Hasil Akhir X Banner  
Gambar 4.54 Proses Brosur  
Gambar 4.55 Hasil Akhir Brosur  
Gambar 4.56 Proses Poster  
Gambar 4.57 Hasil Akhir Poster  
Gambar 4.58 Proses Flyer  
Gambar 4.59 Hasil Akhir Flyer  
Gambar 4.60 Proses Table Tent  
Gambar 4.61 Hasil Akhir Table Tent  
Gambar 4.62 Proses Voucher  
Gambar 4.63 Proses Voucher  
Gambar 4.64 Merchandise Lombok Idjo  
Gambar 4.65 Cover GSM  
Gambar 4.66 Proses GSM  
Gambar 4.67 Hasil Akhir Keseluruhan GSM  
Gambar 4.68 Logo Lombok Idjo  
Gambar 4.69 Supergrafis Lombok Idjo  
Gambar 4.70 Layout GSM  
Gambar 4.71 Identification Signage Lombok Idjo  
Gambar 4.72 Building Signage Lombok Idjo  
Gambar 4.73 Business Collateral Lombok Idjo  
Gambar 4.74 Uniform Lombok Idjo  
Gambar 4.75 Poster & Flyer Lombok Idjo  
Gambar 4.76 Brosur Lombok Idjo  
Gambar 4.77 X Banner Lombok Idjo  
Gambar 4.78 Website Lombok Idjo  
Gambar 4.79 Instagram Lombok Idjo  
Gambar 4.80 Facebook Lombok Idjo  
Gambar 4.81 T-Shirt Lombok Idjo  
Gambar 4.82 Tote Bag Lombok Idjo  
Gambar 4.83 Pin Lombok Idjo  
Gambar 4.84 Stiker Lombok Idjo  
Gambar 4.85 Mug Lombok Idjo

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran A: Form Bimbingan.....	xx
Lampiran B: Hasil Turnitin.....	xxiii
Lampiran C: Transkrip Wawancara Dengan Bapak Kwee Rudy Setiawan...	xxvii
Lampiran D: Transkrip Wawancara Dengan Ibu Theresia.....	xxxiii
Lampiran E: Transkrip Wawancara Dengan Bapak Roland.....	xxxvii
Lampiran F: Hasil Survei.....	xli

