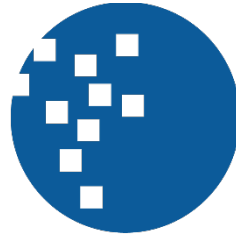


PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL GOLDEN MONKEY



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Verlyn Andina

0000035809

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL GOLDEN MONKEY



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Verlyn Andina

00000035809

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Verlyn Andina

Nomor Induk Mahasiswa : 00000035809

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL GOLDEN MONKEY

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, 6 Januari 2023



Verlyn Andina

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL GOLDEN MONKEY

Oleh


Nama : Verlyn Andina
NIM : 00000035809
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

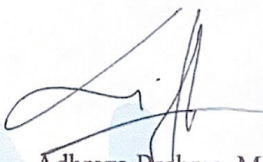
Telah diujikan pada hari Jumat, 6 Januari 2023
Pukul 13.00 s.d 13.45 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

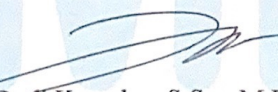
Ketua Sidang

Penguji



Dedy Arpan, S.Des., M.Ds.
0324018607/E076482


Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/E042750

Pembimbing


Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.
0312096805/E023959

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 : Verlyn Andina

NIM : 00000035809

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : Tugas Akhir

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

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL GOLDEN MONKEY

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, 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, 6 Januari 2023

Yang menyatakan,



Verlyn Andina

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat yang diberikan sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Identitas Visual Golden Monkey” dengan tepat waktu. Proyek ini merupakan salah satu persyaratan dalam penilaian Tugas Akhir dan syarat untuk mendapatkan gelas S.Ds. Penulis mengangkat tema perancangan ulang identitas visual Golden Monkey karena belum memiliki identitasnya sendiri dan *Graphic Standard Manual*. Penyusunan Tugas Akhir ini berjalan dengan lancar dan tepat waktu karena mendapat banyak dukungan, bimbingan dari beberapa pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay S.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yolandio, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Dedy Arpan, S.Sn., M.Ds., selaku Ketua sidang Tugas Akhir
6. Adhreza Brahma, M.Ds., selaku Penguji Sidang Tugas Akhir
7. Derza Subangkit, selaku pemilik Golden Monkey Malatang Hotpot yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk wawancara.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. James Runturambi, Viviana sutandi, Jade Maximillian, dan Sia kezia selaku teman yang selama ini membantu penulis dalam penyusunan laporan ini dan mendukung secara moral sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas ini dengan baik.

Semoga karya ilmiah ini dapat berguna bagi pembaca. Sebelumnya penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan kata atau kalimat di dalam laporan ini dan penulis menerima kritik atau saran dalam bentuk apapun.

Tangerang, 7 Januari 2023



Verlyn Andina



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL GOLDEN MONKEY

(Verlyn Andina)

ABSTRAK

Golden Monkey adalah estoran yang terletak di kota Bandung dengan usaha berbasis Mala yang dikembangkan di negri China. Permasalahan yang dihadapi adalah kurangnya pemahaman mengenai identitas visual yang digunakan dan logo yang digunakan masih menggunakan logo yang berasal dari google artinya adalah Golden Monkey belum memiliki identitas yang khas mengenai restorannya. Oleh karena itu, dibutuhkan perancangan desain identitas visual yang meliputi *pattern*, warna, dan *redesign* logo untuk mendapatkan jati diri yang khas serta milik sendiri. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bertujuan untuk mengolah dan mengumpulkan data secara sistematis, serta analisis SWOT yang bertujuan mengetahui strategi yang tepat untuk perancangan identitas visual Golden Monkey. Hasil dari perancangan identitas visual ini disesuaikan dengan kebutuhan restoran, meliputi : Logo, Kartu nama, *table number*, *Apron*, desain menu dan brosur.

Kata kunci: Restoran Golden monkey, Identitas visual, Desain

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

GOLDEN MONKEY VISUAL IDENTITY DESIGN

(Verlyn Andina)

ABSTRACT

Golden Monkey is a restaurant located in the city of Bandung with a Mala-based business developed in China. The problem faced is the lack of understanding of the visual identity used and the logo used is still using a logo that comes from google, meaning that Golden Monkey does not yet have a distinctive identity about its restaurant. Therefore, it is necessary to design a visual identity design that includes patterns, colors, and logo redesign to get a unique identity and one's own. This study uses qualitative methods that aim to process and collect data systematically, as well as SWOT analysis which aims to find out the right strategy for designing the Golden Monkey visual identity. The results of this visual identity design are tailored to the needs of the restaurant, including: Logo, business card, table number, apron, menu and brochure design.

Keywords: Golden Monkey Restaurant, visual identity, design.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

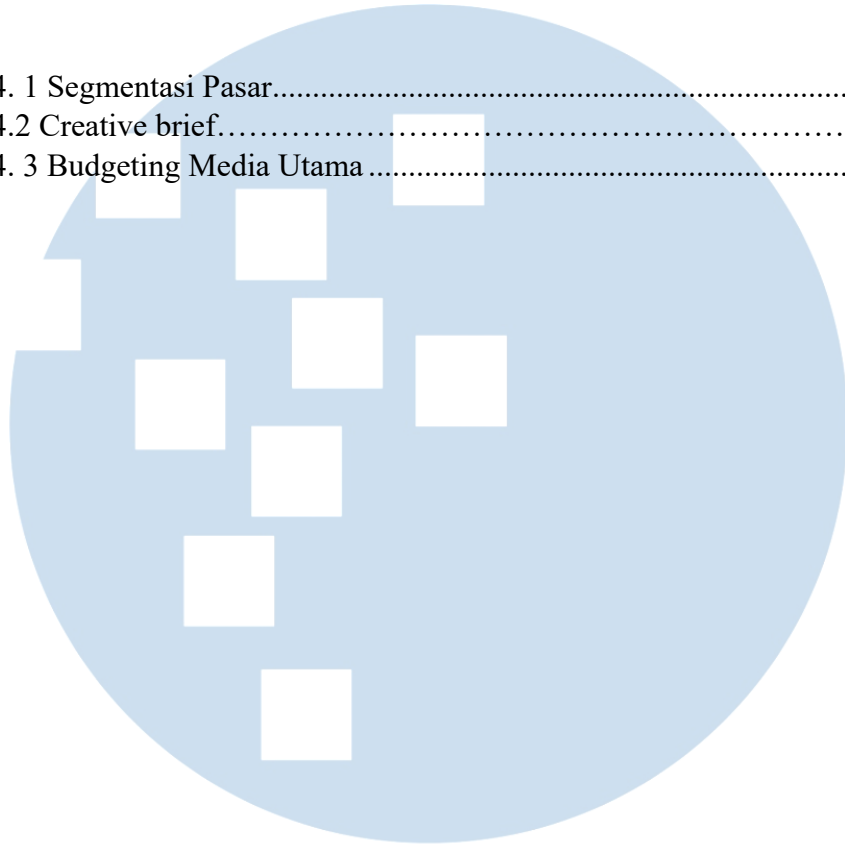
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL GOLDEN MONKEY	
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.2 Perancangan Desain	5
2.2.1 <i>Elemen</i>	5
2.2.2 Prinsip Desain	11
2.3 Definisi Identitas Visual.....	16
2.4 Definisi <i>Grid System</i>	21
2.5 <i>Tagline</i>	23
2.5.1 Pengertian <i>Tagline</i>	23
2.5.2 Fungsi <i>Tagline</i>	23
2.5.3 Jenis-Jenis <i>Tagline</i>	23
2.6 Definisi <i>Merk</i>	25

2.6.1	Branding	26
2.6.2	Brand Identity	26
2.6.3	Re-Branding	26
2.7	Graphic Standart Manual.....	26
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	29
3.1	Metodologi Penelitian.....	29
3.1.1	Metode Kualitatif.....	29
3.1.1.1	Wawancara.....	29
3.1.1.2	Observasi.....	29
3.1.1.3	Wawancara Pengunjung.....	35
3.1.1.4	Studi Eksisting.....	35
3.1.1.5	Kesimpulan.....	39
3.2	Metodologi Perancangan	40
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN.....	42
4.1	Strategi Perancangan	42
4.1.1	Perancangan Karakter.....	42
4.1.2	Typografi.....	54
4.2	Analisis Perancangan	77
4.2.1	Analisis <i>Layout</i> Buku.....	77
4.2.2	Analisis Desain Poster	79
4.2.3	Analisis Desain Brosur	80
4.2.4	Analisis <i>Directional Sign (Signage)</i>	81
4.3	<i>Budgeting</i>	94
BAB V	PENUTUP.....	94
5.1	Simpulan.....	96
5.2	Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA		xiii
LAMPIRAN		xv

DAFTAR TABEL

Table 4. 1 Segmentasi Pasar.....	44
Table 4.2 Creative brief.....	46
Table 4. 3 Budgeting Media Utama.....	95



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh garis	6
Gambar 2. 2 Contoh Karya Garis.....	6
Gambar 2. 3 Contoh Bentuk.....	7
Gambar 2. 4 Contoh Karya Bentuk.....	7
Gambar 2. 5 Contoh Bidang.....	8
Gambar 2. 6 Contoh Warna RGB dan CYMK	8
Gambar 2. 7 Contoh Tekstur	9
Gambar 2. 8 Contoh Ukuran	9
Gambar 2. 9 Contoh Desain Ukuran.....	10
Gambar 2. 10 Contoh Tipografi	10
Gambar 2. 11 Contoh Fotografi	11
Gambar 2. 12 Contoh Keseimbangan	12
Gambar 2. 13 Contoh Poster Keseimbangan	13
Gambar 2. 14 Keseimbangan Asimetris.....	13
Gambar 2. 15 Contoh Penekanan.....	14
Gambar 2. 16 Contoh Karya Unsur Tekanan.....	14
Gambar 2. 17 Contoh Karya Regular Rhythm.....	15
Gambar 2. 18 Contoh karya Flowing Rhythm	15
Gambar 2. 19 Contoh Karya Progressive Rhythm.....	16
Gambar 2. 20 Contoh Karya Kesatuan	16
Gambar 2. 21 Contoh Logotype.....	18
Gambar 2. 22 Contoh Lettermark	19
Gambar 2. 23 Contoh Pictorial Symbol	19
Gambar 2. 24 Contoh Abstract mark	20
Gambar 2. 25 Contoh Combination mark	20
Gambar 2. 26 Contoh Emblem.....	21
Gambar 2. 27 Contoh Character Icon	21
Gambar 2. 28 Contoh Basline Grid.....	22
Gambar 2. 29 Contoh Column Grid.....	22
Gambar 2. 30 Contoh Modular Grid.....	23
Gambar 2. 31 Contoh Manuscript Grid.....	23
Gambar 2. 32 Contoh Pixel Grid.....	24
Gambar 3. 1 Wawancara Ibu Derza	31
Gambar 3. 2 Produk Golden Monkey	32
Gambar 3. 3 Cabang Cibiru	33
Gambar 3. 4 Cabang Cianjur.....	33
Gambar 3. 5 Table Number.....	35
Gambar 3. 6 Seragam Karyawan	35
Gambar 3. 7 Wawancara pengunjung	36

Gambar 3. 8 Tampak Depan Golden Monkey	37
Gambar 3. 9 Contoh Restoran Dragon Hotpot.....	38
Gambar 3. 10 Contoh Restoran Malatang Shabu-shabu	39
Gambar 4. 1 Logo Golden Monkey	42
Gambar 4. 2 Gambar yang digunakan.....	43
Gambar 4. 3 Mindmapping	47
Gambar 4.4 braindstorm 1.....	48
Gambar 4. 5 Braindstorm 2.....	48
Gambar 4. 6 Moodboard	51
Gambar 4. 7 Sketsa 1	51
Gambar 4. 8 Sketsa 2	52
Gambar 4. 9 Proses Digitalisasi	53
Gambar 4. 10 Color Palette.....	53
Gambar 4. 11 Typography Utama.....	54
Gambar 4. 12 Typography 2	55
Gambar 4. 13 Supergrafis	56
Gambar 4. 14 Hasil Letterhead	57
Gambar 4. 15 Proses Layout Amplop.....	57
Gambar 4. 16 Proses Layout Bagian Belakang.....	58
Gambar 4. 17 Layout Bussiness Card.....	58
Gambar 4. 18 Hasil Bussiness Card.....	59
Gambar 4. 19 Hasil Receipt	60
Gambar 4. 20 Hasil Stamp	60
Gambar 4. 21 Proses Layout Kemasan	61
Gambar 4. 22 Hasil Kemasan.....	62
Gambar 4. 23 Piring	62
Gambar 4. 24 Mangkuk.....	63
Gambar 4. 25 Alat Makan.....	63
Gambar 4. 26 Paper Bag	64
Gambar 4. 27 Sketsa Feeds	65
Gambar 4. 28 Proses Pembuatan Feeds	65
Gambar 4. 29 Story Instagram	66
Gambar 4. 30 Hasil Poster	67
Gambar 4. 31 Proses Flyer.....	68
Gambar 4. 32 Hasil Flyer.....	68
Gambar 4. 33 X banner	69
Gambar 4. 34 Menu.....	70
Gambar 4. 35 Proses pembuatan Table number.....	71
Gambar 4. 36 Hasil table number	71
Gambar 4. 37 Uniform	72
Gambar 4. 38 Merchandise	74

Gambar 4. 39 Contoh Halaman GSM.....	74
Gambar 4. 40 Proses dan Hasil Keseluruhan.....	75
Gambar 4. 41 Logo Golden Monkey	78
Gambar 4. 42 Supergrafis	79
Gambar 4. 43 Hasil GSM Daftar Isi.....	80
Gambar 4. 44 Hasil GSM Filosofi Warna.....	81
Gambar 4. 45 Hasil GSM Buku	81
Gambar 4. 46 Bussiness Collateral	82
Gambar 4. 47 Uniform	84
Gambar 4. 48 Poster.....	85
Gambar 4. 49 Bagian depan Flyer.....	86
Gambar 4. 50 Bagian Belakang Flyer.....	87
Gambar 4. 51 X banner	88
Gambar 4. 52 Table Number.....	89
Gambar 4. 53 Feeds Instagram.....	90
Gambar 4. 54 Story Instagram	91
Gambar 4. 55 Tumblr.....	92
Gambar 4. 56 Tote Bag	92
Gambar 4. 57 Pin.....	93
Gambar 4. 58 Gelas.....	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan.....	xv
Lapiran B Sktesa dan Mindmap.....	xv
Lampiran C Turnitin.....	xvii
Lampiran D Transkrip Wawancara.....	xviii

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A