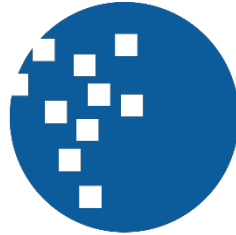


PERANCANGAN ULANG *BRAND IDENTITY* UMKM RAJA

LONTONG POKDARWIS DESA MEDANG



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN CLUSTER MBKM

MARSHELINA ANDREA

0000053525

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN ULANG *BRAND IDENTITY* UMKM RAJA

LONTONG POKDARWIS DESA MEDANG



LAPORAN MBKM PROYEK DESA

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

MARSHELINA ANDREA

0000053525

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Marshelina Andrea
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053525
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Cluster MBKM dengan judul:

PERANCANGAN ULANG *BRAND IDENTITY* UMKM RAJA LONTONG POKDARWIS DESA MEDANG

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 Laporan Cluster MBKM yang telah saya tempuh.

Tangerang, 12 Juni 2024



(Marshelina Andrea)

U M M N
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

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul

PERANCANGAN ULANG *BRAND IDENTITY* UMKM RAJA LONTONG POKDARWIS DESA MEDANG

Oleh

Nama : Marshelina Andrea
NIM : 00000053525
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 12 Juni 2024

Pukul 11.30 s.d 12.00 dan dinyatakan

LULUS

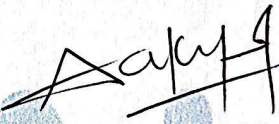
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

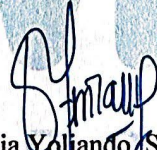


Rezki Gautama Tanrere, M.Ds.
0328038901/L00220



Ardiles Akyuwen, M.Sn.
0323067804/067811

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonia Theresia Volianto, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Marshelina Andrea
NIM : 00000053525
Program Studi : Desain Komunikasi Visual.
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Laporan Cluster MBKM

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 ULANG *BRAND IDENTITY* UMKM RAJA LONTONG POKDARWIS DESA MEDANG

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 Laporan Cluster MBKM selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 18 Juni 2024

Yang menyatakan,



(Marshelina Andrea)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena karunia dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan yang berjudul “Perancangan Ulang *Brand Identity* UMKM Raja Lontong Pokdarwis Desa Medang” tanpa hambatan. Penyusunan laporan ini memiliki tujuan untuk memenuhi persyaratan kelulusan yudisium serta ikut berkontribusi dalam mengatasi tantangan yang dihadapi UMKM di Pokdarwis Desa Medang bersama dengan masyarakat setempat.

Dalam proses penyusunan laporan ini, penulis menerima dukungan dan bimbingan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Rezki Gautama Tanrere, M. Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan Cluster MBKM ini.
5. Elis Susila Dewi, sebagai Pembimbing Eksternal/Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan Cluster MBKM ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Cluster MBKM ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini belum sepenuhnya sempurna, namun penulis sudah berupaya semaksimal mungkin. Harapan penulis semoga laporan ini dapat dijadikan referensi dan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Tangerang, 13 Juni 2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Marshelina Andrea)

PERANCANGAN ULANG *BRAND IDENTITY* UMKM RAJA

LONTONG POKDARWIS DESA MEDANG

(Marshelina Andrea)

ABSTRAK

Universitas Multimedia Nusantara Program Studi Desain Komunikasi Visual mengikuti program Merdeka – Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Penulis memilih Program MBKM Proyek Desa yang bertujuan di Pokdarwis Desa Medang, dalam perancangan ini penulis memilih UMKM kuliner yaitu UMKM Raja Lontong. Sebagian besar mata pencaharian penduduk Pokdarwis Desa Medang adalah pelaku usaha UMKM seperti obat herbal, kerajinan tangan dan kuliner. Permasalahan yang dialami UMKM Raja Lontong yaitu permasalahan identitas merek yang kurang merepresentasikan Raja Lontong. Penulis memfokuskan pada perancangan ulang *brand identity*, hal tersebut sangat berpotensi untuk membangun *awareness* serta meningkatkan loyalitas konsumen, hal tersebut dapat menjadi daya tarik bagi konsumen baru. Metode penelitian yang penulis gunakan dalam perancangan ini adalah survei, wawancara, dan studi literatur. Penulis turun langsung ke lokasi UMKM untuk melakukan survei dan wawancara dengan pemilik UMKM Raja Lontong. Penulis melanjutkan mencari informasi melalui pengurus Pokdarwis Desa Medang dan melalui studi literatur seperti di *website* dan jurnal. Hasil akhir dari perancangan ini adalah merancang ulang *brand identity*. Dapat disimpulkan bahwa perancangan ini memiliki tujuan untuk membantu usaha UMKM Raja Lontong dalam meningkatkan dan mempertahankan usaha agar mampu berjalan secara konsisten, meningkatkan loyalitas konsumen serta dapat menjadi daya tarik bagi konsumen baru.

Kata kunci: Desa Pokdariws Medang, Raja Lontong, *Brand Identity*

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

REDESIGN BRAND IDENTITY FOR RAJA LONTONG

POKDARWIS MEDANG VILLAGE

(Marshelina Andrea)

ABSTRACT

Multimedia Nusantara University Visual Communication Design Study Program follows the Merdeka – Independent Campus Learning (MBKM) program. The author chose the Village Project MBKM Program which aims at the Pokdarwis of Medang Village. In this design the author chose the quinary MSME, namely the Raja Lontong MSME. Most of the livelihoods of the residents of Pokdarwis in Medang Village are MSME businesses such as herbal medicine, handicrafts, and culinary delights. The problem experienced by MSME Raja Lontong is the problem of brand identity which does not represent Raja Lontong. The author focuses on redesigning brand identity, this has the potential to build awareness and increase consumer loyalty, this can be an attraction for new consumers. The research methods that the author used in this design were surveys, interviews, and literature studies. The author went directly to the MSME location to conduct a survey and interview with the owner of the Raja Lontong MSME. The author continues to search for information through the Medang Village Pokdarwis administrators and through literature studies such as on websites and journals. The final result of this design is redesigning the brand identity. It can be concluded that this design aims to help the Raja Lontong MSME business in improving and maintaining the business so that it can run consistently, increase consumer loyalty, and become an attraction for new consumers.

Keywords: *Pokdariws Medang Village, Raja Lontong, Brand Identity*

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

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	i
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang MBKM <i>Cluster</i> Proyek Desa.....	1
1.2 Rumusan Masalah MBKM <i>Cluster</i> Proyek Desa	3
1.3 Batasan Masalah MBKM <i>Cluster</i> Proyek Desa.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan MBKM <i>Cluster</i> Proyek Desa	4
1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM <i>Cluster</i> Proyek Desa.....	4
1.6 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan MBKM <i>Cluster</i> Proyek Desa	5
BAB II GAMBARAN UMUM MASYARAKAT SASARAN	7
2.1 Profil dan Kondisi Sosial Ekonomi Masyarakat	7
2.1.1 Profil Desa	9
2.2 Potensi Wilayah Masyarakat Sasaran.....	10
BAB III PENYUSUNAN PELAKSANAAN KEGIATAN MBKM.....	12
3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan	12
3.2 Peta Peran Pelaksana Program Proyek Desa	13
3.3 Tahapan Pelaksanaan Program.....	15
3.4 Timeline dan Uraian Tugas dalam Kegiatan MBKM	18
3.4.1 Timeline Program MBKM Proyek Desa.....	18
3.4.2 Uraian Tahapan Kegiatan MBKM.....	20
BAB IV PROSES PERANCANGAN KARYA PROYEK DESA.....	24
4.1 Hasil Pelaksanaan MBKM <i>Cluster</i> Proyek Desa.....	24

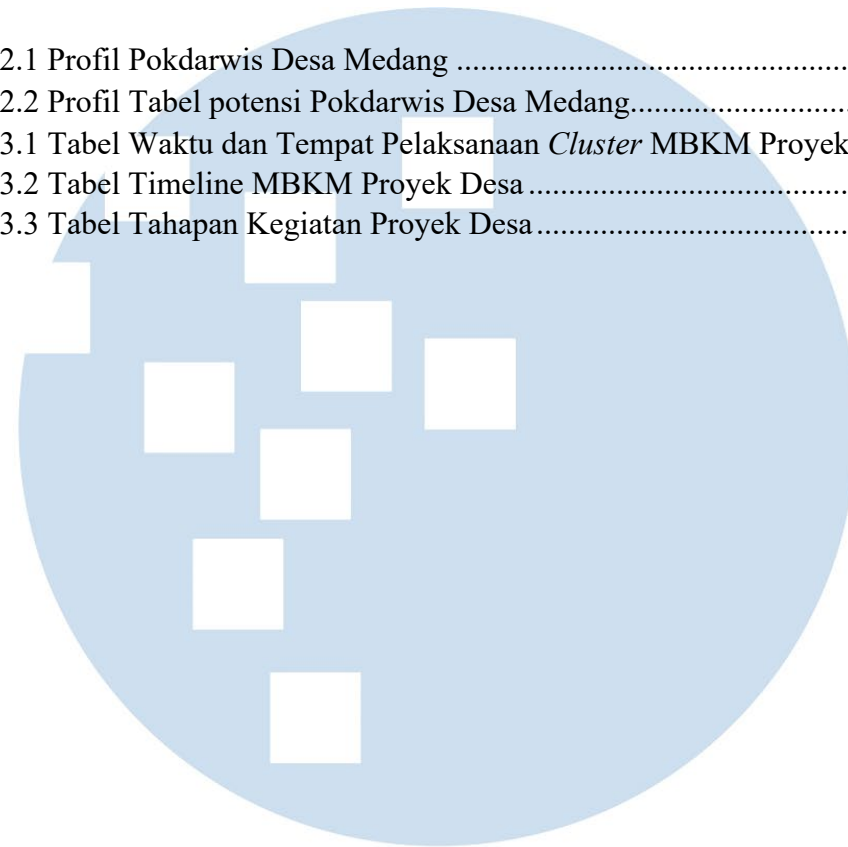
4.1.1	Proyek 1: Fotografi Produk.....	26
4.1.2	Proyek 2: Logo dan Supergrafis.....	37
4.1.3	Proyek 3: <i>Graphic Standard Manual</i>	44
4.1.4	Proyek 4: <i>Booth & Vehicle Booth</i>	56
4.1.5	Proyek 5: <i>Packaging</i>	61
4.1.6	Proyek 6: <i>Merchandise</i>	65
4.2	Kendala yang Ditemukan	76
4.3	Solusi atas Kendala yang Ditemukan	76
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN.....	77
5.1	Simpulan.....	77
5.2	Saran.....	78
	DAFTAR PUSTAKA.....	xiii
	LAMPIRAN.....	xiv

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Profil Pokdarwis Desa Medang	10
Tabel 2.2 Profil Tabel potensi Pokdarwis Desa Medang.....	10
Tabel 3.1 Tabel Waktu dan Tempat Pelaksanaan <i>Cluster</i> MBKM Proyek Desa .	12
Tabel 3.2 Tabel Timeline MBKM Proyek Desa	18
Tabel 3.3 Tabel Tahapan Kegiatan Proyek Desa	20



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Foto Dokumentasi Keadaan Pokdarwis Medang	7
Gambar 2.2 Foto Dokumentasi Keadaan Pokdarwis Medang	8
Gambar 2.3 Foto Dokumentasi Keadaan Pokdarwis Medang	8
Gambar 2.4 Foto Dokumentasi Keadaan UMKM Raja Lontong	9
Gambar 2.5 Foto Dokumentasi bersama Ibu Elis Susila Dewi, Pemilik UMKM Raja Lontong	9
Gambar 3.1 Bagan Kedudukan Pelaksana Tim MBKM Proyek Desa.....	13
Gambar 3.2 Alur Koordinasi tim Proyek Desa	15
Gambar 3.3 Contoh <i>Roadmap</i> (Tahapan Kegiatan).....	16
Gambar 4.1 <i>Mind Mapping Brainstorming</i>	23
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i>	24
Gambar 4.3 Warna	25
Gambar 4.4 Tipografi	26
Gambar 4.5 Referensi Fotografi Produk.....	27
Gambar 4.6 Sketsa Fotografi Produk.....	28
Gambar 4.7 Diagram <i>High Angle</i> Fotografi Produk.....	28
Gambar 4.8 Diagram <i>Eye Level</i> Fotografi Produk.....	29
Gambar 4.9 Diagram <i>Bird Eye</i> Fotografi Produk.....	29
Gambar 4.10 <i>Draft</i> Fotografi Produk Lontong Kari.....	31
Gambar 4.11 <i>Draft</i> Fotografi Produk Kupat Tahu.....	32
Gambar 4.12 Finalisasi Fotografi Produk Lontong Kari	33
Gambar 4.13 Finalisasi Fotografi Produk Lontong Kari	34
Gambar 4.14 Finalisasi Fotografi Produk Lontong Kari	35
Gambar 4.15 Finalisasi Fotografi Produk Kupat Tahu	35
Gambar 4.16 Finalisasi Fotografi Produk Kupat Tahu	35
Gambar 4.17 Finalisasi Fotografi Produk Kupat Tahu	36
Gambar 4.18 Referensi Logo	37
Gambar 4.19 Sketsa Kasar	38
Gambar 4.20 Sketsa Kasar 2.....	38
Gambar 4.21 Alternatif Sketsa.....	39
Gambar 4.22 Proses Revisi & Finalisasi Logo.....	39
Gambar 4.23 Logo Raja Lontong Sebelum <i>Rebranding</i>	40
Gambar 4.24 Logo Raja Lontong	41
Gambar 4.25 Referensi Supergrafis	42
Gambar 4.26 Sketsa Alternatif Supergrafis	42
Gambar 4.27 Sketsa Supergrafis	43
Gambar 4.28 Supergrafis	43
Gambar 4.29 Penggunaan Supergrafis	44
Gambar 4.30 Referensi <i>Layout</i> GSM	45

Gambar 4.31 Sketsa <i>Layout</i> GSM	45
Gambar 4.32 <i>Margins</i> GSM	46
Gambar 4.33 GSM Raja Lontong <i>Cover</i>	46
Gambar 4.34 GSM Raja Lontong <i>Skiblat</i>	47
Gambar 4.35 GSM Raja Lontong <i>Prolog & Konten</i>	47
Gambar 4.36 GSM Raja Lontong <i>Judul & Tentang Brand</i>	48
Gambar 4.37 GSM Raja Lontong <i>Mind map & Keyword, Big Idea, Konsep Visual</i>	48
Gambar 4.38 GSM Raja Lontong <i>Moodboard</i>	48
Gambar 4.39 GSM Raja Lontong <i>Alternative Sketch</i>	49
Gambar 4.40 GSM Raja Lontong <i>Finalisasi Logo & Judul</i>	49
Gambar 4.41 GSM Raja Lontong <i>Logo Utama & Makna Logo</i>	50
Gambar 4.42 GSM Raja Lontong <i>Logo Proportion & Konfigurasi Logo</i>	50
Gambar 4.43 GSM Raja Lontong <i>Logo Clear Space & Incorect Logo</i>	51
Gambar 4.44 GSM Raja Lontong <i>Incorect Logo & Logo Placement</i>	51
Gambar 4.45 GSM Raja Lontong <i>Judul & Color Philosophy</i>	51
Gambar 4.46 GSM Raja Lontong <i>Color Variation & Blacknwhite Greyscale</i>	52
Gambar 4.47 GSM Raja Lontong <i>Primary Typeface & Secondary Typeface</i>	52
Gambar 4.48 GSM Raja Lontong <i>Judul & Logo on Photography</i>	53
Gambar 4.49 GSM Raja Lontong <i>Logo on Photography & Supergraphics</i>	53
Gambar 4.50 GSM Raja Lontong <i>Supergraphic Usage</i>	54
Gambar 4.51 GSM Raja Lontong <i>Judul & Stationary</i>	54
Gambar 4.52 GSM Raja Lontong <i>Stationary</i>	54
Gambar 4.53 GSM Raja Lontong <i>Tentang Desainer & Skiblat</i>	55
Gambar 4.54 GSM Raja Lontong <i>Back Cover</i>	55
Gambar 4.55 GSM Raja Lontong <i>Mockup</i>	56
Gambar 4.56 <i>Barcode</i> GSM Raja Lontong.....	56
Gambar 4.57 Referensi <i>Booth & Vehicle booth</i>	57
Gambar 4.58 Sketsa Kasar <i>Booth</i>	58
Gambar 4.59 <i>2D Booth</i>	58
Gambar 4.60 <i>Finalisasi Booth</i> Raja Lontong	59
Gambar 4.61 Sketsa Kasar <i>Vehicle booth</i>	59
Gambar 4.62 <i>2D Vehicle booth</i>	60
Gambar 4.63 <i>Finalisasi Booth Vehicle booth</i>	60
Gambar 4.64 Referensi <i>Packaging</i>	61
Gambar 4.65 Sketsa Kasar <i>Packaging</i> Desain	62
Gambar 4.66 Flat Desain <i>Packaging</i>	63
Gambar 4.67 <i>Packaging</i> Desain Raja Lontong <i>Mockup</i>	64
Gambar 4.68 <i>Moodboard</i> Referensi <i>Merchandise</i>	65
Gambar 4.69 Alternatif Sketsa <i>Apron</i> Raja Lontong	66
Gambar 4.70 <i>2D Apron</i> Raja Lontong	67
Gambar 4.71 <i>Apron</i> Raja Lontong <i>Mockup</i>	67

Gambar 4.72 Alternatif Sketsa <i>Totebag</i> Raja Lontong	68
Gambar 4.73 <i>Flat</i> Desain <i>Totebag</i> Raja Lontong.....	68
Gambar 4.74 <i>Totebag</i> Raja Lontong.....	69
Gambar 4.75 Sketsa <i>T-shirt</i> Raja Lontong	69
Gambar 4.76 2D <i>T-shirt</i> Raja Lontong	70
Gambar 4.77 <i>T-shirt</i> Raja Lontong	70
Gambar 4.78 Sketsa Topi Raja Lontong	71
Gambar 4.79 2D Topi Raja Lontong	71
Gambar 4.80 Topi Raja Lontong	72
Gambar 4.81 Sketsa <i>Tumblr</i> Raja Lontong	72
Gambar 4.82 <i>Flat</i> Desain <i>Tumblr</i> Raja Lontong	73
Gambar 4.83 <i>Tumblr</i> Raja Lontong	73



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A <i>Form</i> MBKM 01	xiv
Lampiran B <i>Form</i> MBKM 02	xiv
Lampiran C <i>Form</i> MBKM 03	xiv
Lampiran D <i>Form</i> MBKM 04	xiv
Lampiran E <i>Letter of Acceptance</i> (LoA).....	xiv
Lampiran F Surat Selesai Melaksanakan <i>Cluster</i> MBKM.....	xiv
Lampiran G <i>Form Conseling Meeting</i>	xiv
Lampiran H Dokumentasi Kunjungan Ke Kelurahan Medang	xxx
Lampiran I Dokumentasi Kunjungan Ke UMKM Raja Lontong	xxxii
Lampiran J Dokumentasi Dibalik Layar Proses Perancangan Karya	xxxiii
Lampiran K Dokumentasi Bimbingan	xxxv
Lampiran L Dokumentasi Kunjungan Ke UMKM Raja Lontong Mengenai Proyek Desain yang Telah Dirancang	xxxvi
Lampiran M Hasil Turnitin	xxxvii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA