

**PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL PADA  
PRODUK MIE AYAM BANGKA YAMIN NONINA**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Radisha Nur Azlia**

**00000043529**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2024**

**PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL PADA  
PRODUK MIE AYAM BANGKA YAMIN NONINA**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Radisha Nur Azlia**

**00000043529**

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

**2024**



## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Radisha Nur Azlia

Nomor Induk Mahasiswa : 00000043529

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL PADA PRODUK MIE**

**AYAM BANGKA YAMIN NONINA**

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, 20 Mei 2024



Radisha Nur Azlia

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

### PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL PADA PRODUK MIE AYAM BANGKA YAMIN NONINA

Oleh

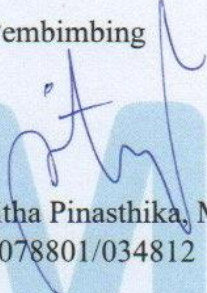
Nama : Radisha Nur Azlia  
NIM : 00000043529  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing



Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.  
0308078801/034812

Ketua Program Studi Desain Komunikasi visual

Fonita Theresia Yoliandq, S.Ds., M.A.  
0311099302/043487



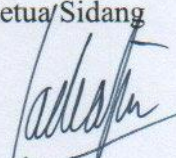
## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul  
**PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL PADA PRODUK MIE**  
**AYAM BANGKA YAMIN NONINA**

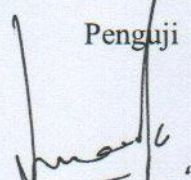
Oleh  
Nama : Radisha Nur Azlia  
NIM : 00000043529  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 31 Mei 2024  
Pukul 09.45 s.d 10.30 dan dinyatakan  
**LULUS**  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

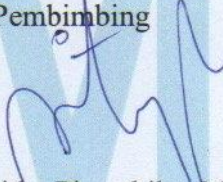
Ketua/Sidang

  
Nadia Mahatmi, M.Ds.  
0416038705/039375


Penguji

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

Pembimbing

  
Lalitha Talitha Pinasthika, M.Ds.  
0308078801/034812

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

  
Fonita Theresta Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/043487



**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Radisha Nur Azlia  
NIM : 00000043529  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1  
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ULANG IDENTITAS  
VISUAL PADA PRODUK MIE AYAM BANGKA YAMIN NONINA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (**pilih salah satu**):

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial. Saya tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.
- Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: Dalam proses pengajuan penerbitan ke dalam jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)\*.

Tangerang, 14 Juni 2024



Radisha Nur Azlia

\* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, dengan atas rahmat dan karunia-Nya. Penulis telah mendapatkan kesempatan untuk menjalani Tugas Akhir ini yang berjudul “Perancangan Ulang Identitas Visual Pada Produk Mie Ayam Bangka Yamin Nonina” Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu membimbing.

Saya mengucapkan terima kasih 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 dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Leonardo Adi Dharma Widya, S.Sn., M. Ds, sebagai penguji sidang akhir pada tugas akhir ini yang telah memberikan masukan dan kritikan untuk menjadi pelajaran yang berharga untuk penulis.
6. Nadia Mahatmi, M. Ds, sebagai ketua sidang akhir pada tugas akhir ini yang telah memberikan arahan dan masukan sehingga hasil tugas akhir ini dapat lebih baik lagi.
7. Viva Ine Imelda, sebagai narasumber dan selaku pemilik brand yang telah memberikan informasi mengenai Mie Ayam Bangka Yamin Nonina.
8. Teman sekitar saya yang telah memberi masukan dan bantuan mengenai topik Tugas Akhir ini, sehingga Tugas Akhir ini berjalan dengan lancar.
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini jauh dari sempurna dan memiliki banyak kekurangan. Tetapi semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan penulis

Tangerang, 20 Mei 2024



Radisha Nur Azlia



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL PADA

## PRODUK MIE AYAM BANGKA YAMIN NONINA

Radisha Nur Azlia

### ABSTRAK

Mie Ayam Bangka Yamin Nonina merupakan bisnis kuliner kecil sejak 2018 di Ciputat, Tangerang Selatan. Bisnis tersebut menjual makanan mie ayam khas Bangka dengan kaldu ikan tenggiri berbeda dengan mie ayam pada dasarnya yang menggunakan kaldu ayam. Saat ini, usaha bisnis tersebut mengalami berbagai tantangan yang selama ini dihadapi oleh pemilik mie ayam, mulai dari banyaknya pesaing bisnis, penempatan jualan yang tidak ideal meskipun menggunakan aplikasi Go-food tetap kurang mengangkat perhatian konsumen karena pengaruhnya saingan promosi antar jualan mie ayam dan biaya ongkir yang mahal. Dapat disimpulkan bahwa bisnis ini mengalami kekurangan identitas visual dengan menggunakan logo yang tidak konsisten karena menggunakan dua macam logo dengan warna dan font yang berbeda sehingga *audience* tidak mudah mengingat kepada mie ayam Nonina. Metodologi penelitian akan digunakan secara *mixed methods* yaitu kualitatif seperti wawancara dan kuantitatif seperti survei *online*. Kemudian dalam metodologi perancangan dengan menggunakan teori Wheeler (2013) dengan lima tahap perancangan yakni *research, clarifying strategy, designing identity, creating touchpoint, dan managing asset*. Dalam hasil perancangan pada media ini ditemani dengan *tone of voice* yang digunakan yaitu *warmth, lively, dan compassionate* dengan *tagline* “satu gigitan, satu kepuasan”, Media utama yang dibuat adalah buku GSM atau dikenal sebagai *Graphic Standard Manual* yang berisi dengan informasi mengenai logo dan media kolateral. Kemudian media sekunder berfokus dengan kebutuhan penjualan mie ayam yaitu t-shirt, celemek, tote bag, bungkus sumpit, *signage, packaging, sticker, dan media promosi seperti Instagram post*.

**Kata kunci:** Identitas, Produk, Mie Ayam Bangka

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



# **REDESIGNING THE VISUAL IDENTITY OF MIE AYAM**

## **BANGKA YAMIN NONINA**

Radisha Nur Azlia

### **ABSTRACT (English)**

*Mie Ayam Bangka Yamin Nonina is a small culinary business since 2018 in Ciputat, South Tangerang. The business sells Bangka specialty chicken noodle food with mackerel fish broth in contrast to other chicken noodles that use chicken broth. Currently, the business is experiencing various challenges that have been faced by chicken noodle owners, ranging from the large number of business competitors, the placement of sales that are not ideal even though using the Go-food application still does not raise consumer attention due to the influence of rival promotions between chicken noodle sales and expensive shipping costs. It can be concluded that this business experiences a lack of visual identity by using a logo that is inconsistent because it uses two kinds of logos with different colors and fonts so that the audience does not easily remember Nonina chicken noodles. The research methodology will be used in mixed methods, namely qualitative such as interviews and quantitative such as online surveys. Then in the design methodology will use Wheeler's theory (2013) with five design stages namely research, clarifying strategy, designing identity, creating touchpoints, and managing assets. In the design results on this media accompanied by the tone of voice used, namely warmth, lively, and compassionate with the tagline "one bite, one satisfaction", the main media created is the GSM book or known as the Graphic Standard Manual which contains information about logos and collateral media. Then the secondary media focuses on the needs of chicken noodle sales, namely t-shirts, aprons, tote bags, chopstick wrappers, signage, packaging, stickers, and promotional media such as Instagram posts.*

**Keywords:** Identity, Product, Mie Ayam Bangka

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

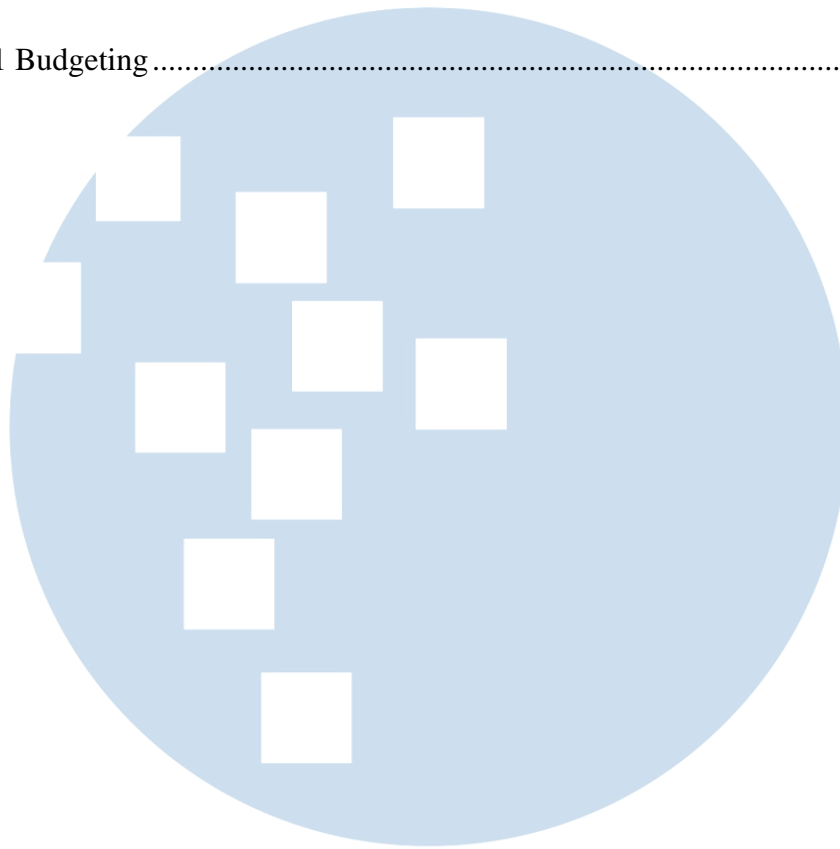
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK .....	viii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Desain Komunikasi Visual.....	6
2.2 Identitas Visual .....	9
2.2.1 <i>Simplicity</i> (Kesederhanaan) .....	9
2.2.2 Warna Berani.....	10
2.2.3 Tipografi Kreatif.....	10
2.2.4 Kustomisasi .....	10
2.3 Prinsip Desain .....	10
2.3.1 <i>Emphasis</i> .....	10
2.3.2 <i>Contrast</i> .....	11
2.3.3 <i>Balance</i> .....	11
2.3.4 <i>Alignment</i> .....	12
2.3.5 <i>Repetition</i> .....	12
2.3.6 <i>Flow</i> .....	13



2.4	Warna .....	13
2.5	Logo .....	16
2.6	<i>Brand</i> .....	20
2.7	Tipografi .....	29
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>35</b>
3.1	Metodologi Penelitian .....	35
3.1.1	Metode Kualitatif .....	35
3.1.2	Metode Kuantitatif .....	42
3.2	Metodologi Perancangan .....	46
<b>BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN .....</b>		<b>48</b>
4.1	Strategi Perancangan .....	48
4.1.1	<i>Research</i> .....	48
4.1.2	<i>Clarifying Strategy</i> .....	48
4.1.3	<i>Designing Identity</i> .....	52
4.1.4	<i>Creating Touchpoint</i> .....	58
4.1.5	<i>Managing asset</i> .....	69
4.2	Analisis Perancangan .....	70
4.2.1	<i>Analisis Beta Test</i> .....	70
4.2.2	Analisis GSM .....	74
4.2.3	Analisis Desain <i>Uniforms</i> .....	74
4.2.4	Analisis Desain <i>Ephemera</i> .....	76
4.2.5	Analisis <i>Signage</i> .....	79
4.2.6	Analisis <i>Merchandise</i> .....	79
4.2.7	Analisis <i>Social media</i> .....	80
4.3	<i>Budgeting</i> .....	81
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>83</b>
5.1	Simpulan .....	83
5.2	Saran .....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>xiii</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>xvi</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Budgeting.....	81
------------------------	----



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Sarana Identitas .....	7
Gambar 2. 2 Sarana Informasi .....	7
Gambar 2. 3 Sarana Motivasi.....	8
Gambar 2. 4 Sarana Pengutaran Emosi.....	8
Gambar 2. 5 Sarana Presentasi dan Promosi.....	9
Gambar 2. 6 <i>Headline</i> .....	11
Gambar 2. 7 <i>Contrast</i> .....	11
Gambar 2. 8 <i>Balance</i> .....	12
Gambar 2. 9 <i>Alignemnt</i> .....	12
Gambar 2. 10 <i>Repetition</i> .....	13
Gambar 2. 11 <i>Flow</i> .....	13
Gambar 2. 12 Prisma Cahaya.....	14
Gambar 2. 13 Roda Warna.....	14
Gambar 2. 14 <i>Pictorial Marks</i> .....	17
Gambar 2. 15 <i>Characters</i> .....	17
Gambar 2. 16 <i>Wordmark</i> .....	18
Gambar 2. 17 <i>Monograms</i> .....	18
Gambar 2. 18 <i>Logomark</i> .....	19
Gambar 2. 19 <i>Logomark</i> .....	19
Gambar 2. 20 <i>Letterform Marks</i> .....	20
Gambar 2. 21 <i>Abstract Marks</i> .....	20
Gambar 2. 22 <i>Brand</i> .....	21
Gambar 2. 23 <i>Brands Identity</i> .....	22
Gambar 2. 24 <i>Brand Mantra</i> .....	24
Gambar 2. 25 <i>Big Idea</i> .....	25
Gambar 2. 26 <i>Big Idea</i> .....	26
Gambar 2. 27 Social Media.....	26
Gambar 2. 28 <i>Packaging</i> .....	27
Gambar 2. 29 <i>Signage</i> .....	28
Gambar 2. 30 Jarak Baca Aman.....	28
Gambar 2. 31 <i>Uniform</i> .....	29
Gambar 2. 32 <i>Space</i> .....	30
Gambar 2. 33 <i>Line</i> .....	30
Gambar 2. 34 <i>Solid and Mass</i> .....	31
Gambar 2. 35 <i>Tone Value</i> .....	31
Gambar 2. 36 <i>Texture</i> .....	32
Gambar 2. 37 Tipografi Digital.....	33
Gambar 3. 1 Dokumentasi Wawancara Kepada Ine Imelda .....	36
Gambar 3. 2 Dokumentasi Wawancara Kedua Kepada Ine Imelda.....	38
Gambar 3. 3 Logo Mie Ayam Bangka Yamin Nonina .....	39
Gambar 3. 4 Menu Mie Ayam Bangka Yamin Nonina .....	39

Gambar 3. 5 Logo Mie Gacoan.....	40
Gambar 3. 6 Supergrafis Mie Gacoan.....	41
Gambar 3. 7 Logo Maicih .....	41
Gambar 3. 8 Pie Charts Jenis Kelamin, Usia, dan Domisili .....	43
Gambar 3. 9 Pie Charts dan Polling identitas visual.....	44
Gambar 3. 10 Polling Keingatan Logo Mie Ayam Nonina.....	44
Gambar 3. 11 Pie Charts Kesan Logo Mie Ayam Nonina.....	45
Gambar 3. 12 Pie Charts Kesan Harga Mie Ayam Nonina .....	45
Gambar 3. 13 Pie Charts dan Polling Media Sosial dan Media Cetak .....	46
Gambar 4. 1 Mindmap Nonina.....	49
Gambar 4. 2 Perancangan Big Idea.....	49
Gambar 4. 3 Tone of Voice Color Palette.....	52
Gambar 4. 4 Referensi Logo .....	53
Gambar 4. 5 Sketsa Logo .....	53
Gambar 4. 6 Sketsa Logo Final.....	54
Gambar 4. 7 Logo Pertama .....	54
Gambar 4. 8 Proses Pencarian Warna .....	55
Gambar 4. 9 Hasil Logo Final.....	55
Gambar 4. 10 Supergrafis Utama.....	56
Gambar 4. 11 Color Palette GSM .....	56
Gambar 4. 12 Color Palette Logo Nonina.....	57
Gambar 4. 13 List Referensi Tipografi .....	57
Gambar 4. 14 Tipografi <i>Sweet Bread</i> .....	58
Gambar 4. 15 Tipografi <i>Kingshare</i> .....	58
Gambar 4. 16 Proses Pembuatan T-shirt Nonina .....	59
Gambar 4. 17 Hasil T-shirt Nonina.....	59
Gambar 4. 18 Posisi Logo Celemek.....	60
Gambar 4. 19 Hasil Celemek Nonina .....	60
Gambar 4. 19 Posisi Logo <i>Tote Bag</i> .....	61
Gambar 4. 21 Hasil <i>Tote Bag</i> .....	62
Gambar 4. 22 Proses Ilustrasi karakter .....	63
Gambar 4. 23 Hasil <i>Packaging</i> Nonina.....	63
Gambar 4. 24 Proses Bungkus Sumpit Nonina.....	64
Gambar 4. 25 Proses <i>Wall Sign</i> .....	65
Gambar 4. 26 Posisi <i>Wall Sign</i> .....	65
Gambar 4. 27 Tinggi <i>Wall Sign</i> .....	65
Gambar 4. 28 Proses karakter Sticker .....	66
Gambar 4. 29 Hasil Sticker .....	66
Gambar 4. 30 Proses Tiga Karakter .....	67
Gambar 4. 31 Proses Tiga Ilustrasi Makanan .....	68
Gambar 4. 32 Hasil <i>Instagram Post</i> .....	68
Gambar 4. 33 <i>Layout</i> GSM .....	69
Gambar 4. 34 Hasil Akhir GSM .....	69



Gambar 4. 35 Wawancara dengan Vanya Valerie Theofilus.....	70
Gambar 4. 36 Wawancara dengan Abigaile Jasmine.....	71
Gambar 4. 37 Wawancara dengan Asa Adzika Ahmatovna.....	73
Gambar 4. 38 GSM.....	74
Gambar 4. 39 <i>T-shirt</i> .....	75
Gambar 4. 40 Celemek.....	76
Gambar 4. 41 <i>Packaging</i> .....	77
Gambar 4. 42 <i>Tote bag</i> .....	78
Gambar 4. 43 Bungkus Sumpit.....	78
Gambar 4. 44 <i>Wall Sign</i> .....	79
Gambar 4. 45 <i>Stickers</i> .....	80
Gambar 4. 46 <i>Instagram Post</i> .....	81



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan.....	xvi
Lampiran B Kuesioner .....	xviii
Lampiran C Surat Izin Wawancara .....	xxv
Lampiran D Turnitin .....	xxvi
Lampiran E Transkrip Wawancara .....	xxviii
Lampiran F Transkrip Wawancara Beta Test .....	xxx
Lampiran G Karya Akhir .....	xxxvi



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA