

**PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL**

**BREAKROOM BILLIARD**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Barbie Jovannka Riyani**  
**0000047718**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

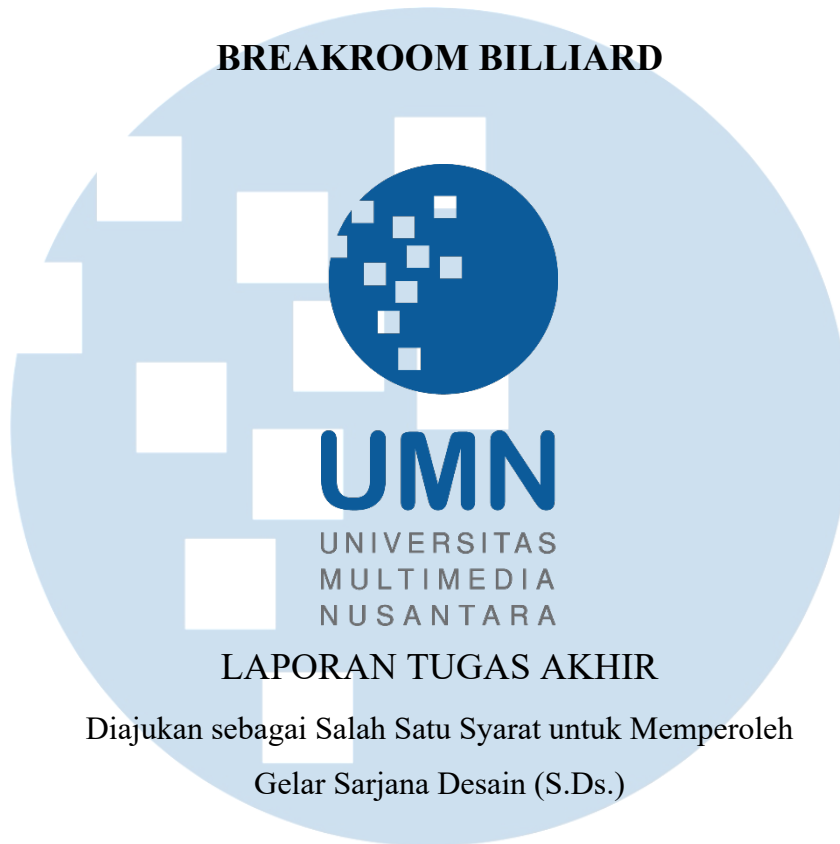
**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

**PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL**

**BREAKROOM BILLIARD**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

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

**Barbie Jovannka Riyani**  
**00000047718**

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

**UNIVERSITAS**  
**MULTIMEDIA**  
**NUSANTARA**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Barbie Jovannka Riyani

Nomor Induk Mahasiswa : 00000047718

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

### PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL BREAKROOM BILLIARD

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, 4 Januari 2024

UMIN



Barbie Jovannka Riyani

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul  
**PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL  
BREAKROOM BILLIARD**

Oleh  
Nama : Barbie Jovannka Riyani  
NIM : 00000047718  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

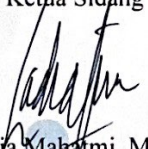
Telah diujikan pada hari Kamis, 4 Januari 2024

Pukul 15.15 s.d 16.00 dan dinyatakan


**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

  
Nadia Mahatmi, M.Ds.  
0416038705/E039375


Penguji

  
Fonita Theresia Moliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/E043487

Pembimbing

  
Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.  
0324087506/E023899

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

  
Fonita Theresia Moliando, 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 : Barbie Jovannka Riyani  
NIM : 00000047718  
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 ULANG IDENTITAS VISUAL  
BREAKROOM BILLIARD**

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, 18 Januari 2024

Yang menyatakan,



Barbie Jovannka Riyani

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

Penulis mengucapkan puji dan syukur yang di panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas pertolongan dan kelancaran yang diberikan dalam penulisan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Ulang Identitas Visual Breakroom Billiard”.

Tugas akhir ini bertujuan untuk melakukan perancangan ulang pada identitas visual Breakroom Billiard. Penulis melakukan perancangan ulang ini untuk meluruskan persepsi masyarakat pada identitas visual Breakroom Billiard, dan agar Breakroom Billiard menjadi memiliki citra yang kuat dan sesuai. Sehingga tidak ada lagi kekhawatiran dari pemilik Breakroom terhadap bisnis tempat *billiard* nya yang bernama Breakroom ini.

Berkat bantuan yang diberikan oleh pihak yang mau meluangkan waktunya, sehingga penulisan tugas akhir ini dapat berjalan lancar, maka penulis ingin mengucapkan terima kasih 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 dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr. Ratna Cahaya Rina W. Putri, S.Sos., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Maria Helena, sebagai pemilik dari Breakroom Billiard yang telah berkenan untuk bisnis nya dirancang ulang dan meluangkan waktunya untuk melakukan sesi wawancara.
6. Aziz, sebagai *staff* Breakroom Billiard yang telah meluangkan waktunya dan bersedia untuk diwawancarai terkait Breakroom Billiard.
7. Alpin Wibowo, sebagai pengunjung Breakroom Billiard yang telah meluangkan waktunya dan bersedia untuk diwawancarai terkait Breakroom Billiard.

8. 211 responden yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk mengisi kuisisioner yang membantu penulis dalam melengkapi data tugas akhir ini.
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga tugas akhir ini dapat dijadikan acuan ataupun inspirasi yang berguna dan membantu bagi pembaca dan mahasiswa semester akhir yang juga mengambil mata kuliah tugas akhir di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 18 Januari 2024



Barbie Jovannka Riyani

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL

## BREAKROOM BILLIARD

Barbie Jovannka Riyani

### ABSTRAK

Bisnis Billiard di Indonesia kini makin banyak pesaing bisnisnya, seperti yang bisa kita amati di sekitaran Gading Serpong ini. Breakroom Billiard merupakan salah satu bisnis *billiard* di daerah Gading Serpong yang telah berdiri sejak 2020. Namun, Breakroom Billiard ini belum memiliki identitas visual yang dapat mencerminkan citra *brand*. Hal ini menimbulkan penurunan pendapatan dari Breakroom Billiard. Citra *brand* yang ingin dibangun dari Breakroom Billiard ini merupakan *billiard* yang ramah untuk anak muda dengan suasana nyaman. Menurut hasil FGD, Breakroom Billiard ini memiliki potensi untuk mendapatkan pengunjung yang banyak dan sesuai dengan visi dan misi nya. Namun, dikarenakan identitas visual yang tidak mencerminkan citra yang sesuai dengan visi dan misi nya maka hal ini berpengaruh terhadap penurunan pendapatan yang dialami. Oleh karena itu, penulis ingin merancang ulang identitas visual dari Breakroom Billiard. Dalam proses perancangan ini, penulis menggunakan metode kualitatif, dengan melakukan wawancara, observasi, FGD, dan kuisisioner. Menerapkan teori Alina Wheeler untuk merancang ulang identitas visual Breakroom Billiard.

**Kata kunci:** Identitas Visual, Penurunan Pendapatan, Breakroom Billiard.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# REBRANDING OF VISUAL IDENTITY

## BREAKROOM BILLIARD

Barbie Jovannka Riyani

### *ABSTRACT (English)*

*The billiard business in Indonesia now has more and more business competitors, as we can observe in the Gading Serpong area. Breakroom billiards is one of the billiard businesses in the Gading Serpong area which has been established since 2020. However, Breakroom billiards does not yet have a visual identity that can reflect the brand image. This causes a decrease in income from Breakroom billiards. The brand image that Breakroom billiards wants to build is a billiard that is friendly to young people with a comfortable atmosphere. According to the FGD results, this billiard breakroom has the potential to get a lot of visitors and is in accordance with its vision and mission. However, because the visual identity does not reflect an image that is in accordance with the vision and mission, this has an effect on a natural decrease in income. Therefore, the author wants to redesign the visual identity of Breakroom billiards. In this design process, the author used qualitative methods, by conducting interviews, observations, FGDs, and questionnaires. Applying Alina Wheeler's theory to redesign the visual identity of Breakroom billiards.*

**Keywords:** *Visual Identity, Decrease in Income, Breakroom Billiards.*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
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.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah.....</b>	<b>3</b>
<b>1.3 Batasan Masalah.....</b>	<b>3</b>
<b>1.4 Tujuan Tugas Akhir.....</b>	<b>4</b>
<b>1.5 Manfaat Tugas Akhir.....</b>	<b>4</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1 Prinsip Desain .....</b>	<b>6</b>
<b>2.1.1 Format .....</b>	<b>6</b>
<b>2.1.2 Keseimbangan.....</b>	<b>7</b>
<b>2.1.3 Hirarki Visual .....</b>	<b>8</b>
<b>2.1.4 Ritme.....</b>	<b>10</b>
<b>2.1.5 Kesatuan (<i>Unity</i>).....</b>	<b>10</b>
<b>2.2 Logo .....</b>	<b>12</b>
<b>2.2.1 <i>Tagline</i>.....</b>	<b>12</b>
<b>2.3 Tipografi Logo .....</b>	<b>13</b>
<b>2.3.1 <i>Old Style</i>.....</b>	<b>13</b>
<b>2.3.2 <i>Trandisional</i> .....</b>	<b>14</b>
<b>2.3.3 <i>Modern</i>.....</b>	<b>14</b>
<b>2.3.4 <i>Slab Serif</i>.....</b>	<b>15</b>
<b>2.3.5 <i>Sans Serif</i>.....</b>	<b>15</b>

2.3.6	<i>Script</i> .....	15
2.3.7	<i>Display</i> .....	15
2.4	<b>Grid Logo</b> .....	15
2.4.1	<b>Grid Anatomi</b> .....	16
2.4.2	<i>Grid Systems</i> .....	17
2.5	<b>Psikologi warna</b> .....	18
2.6	<b>Brand</b> .....	19
2.7	<b>Branding</b> .....	20
2.7.1	<i>Brand Strategy</i> .....	21
2.7.2	<i>Brand Positioning</i> .....	21
2.7.3	<i>Brand Awareness</i> .....	21
2.7.4	<i>Brand Value</i> .....	21
2.7.5	<i>Brand Mantra</i> .....	22
2.7.6	<i>Brand Personality</i> .....	22
2.7.7	<i>Brand Identity</i> .....	22
2.7.8	<i>Collaterals</i> .....	22
2.8	<b>Brand Guidelines Manual (GSM)</b> .....	23
2.9	<b>Customer Behavior</b> .....	23
2.10	<b>Breakroom Billiard</b> .....	23
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN</b> .....		25
3.1	<b>Metodologi Penelitian</b> .....	25
3.1.1	<i>Interview</i> .....	25
3.1.2	<i>Focus Group Discussion (FGD)</i> .....	30
3.1.3	<b>Observasi</b> .....	32
3.1.4	<b>Kuisiner 1</b> .....	40
3.1.5	<b>Kuisiner 2</b> .....	45
3.1.6	<b>Studi Eksisting</b> .....	47
3.1.7	<b>Studi Referensi</b> .....	57
3.2	<b>Metodologi Perancangan</b> .....	60
<b>BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN</b> .....		62
4.1	<b>Strategi Perancangan</b> .....	62
4.1.1	<i>Conducting Research</i> .....	62
4.1.2	<i>Clarifying Strategy</i> .....	67
4.1.3	<i>Designing Identity</i> .....	71

4.1.4	<i>Creating Touchpoints</i> .....	81
4.1.5	<i>Managing Assets</i> .....	92
4.1.6	<b>Bimbingan Spesialis</b> .....	95
4.2	<b>Analisis Perancangan</b> .....	96
4.2.1	<i>Analisis Beta Test</i> .....	97
4.2.2	<b>Analisis Logo</b> .....	98
4.2.3	<b>Analisis Warna</b> .....	99
4.2.4	<b>Analisis Tipografi</b> .....	100
4.2.5	<b>Analisis Supergrafis</b> .....	101
4.2.6	<i>Analisis Graphic Standard Manual (GSM)</i> .....	101
4.2.7	<i>Analisis Stationery</i> .....	103
4.2.8	<b>Analisis Media Collateral</b> .....	104
4.2.9	<i>Analisis Sign</i> .....	110
4.2.10	<b>Analisis Seragam</b> .....	111
4.3	<i>Budgeting</i> .....	112
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b> .....	115
5.1	<b>Simpulan</b> .....	115
5.2	<b>Saran</b> .....	116
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	xiii
<b>LAMPIRAN</b>	.....	xv

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 AEIOU Observasi .....	32
Tabel 3. 2 Studi Eksisting .....	47
Tabel 3. 3 SWOT Breakroom .....	50
Tabel 3. 4 SWOT Daruma .....	52
Tabel 3. 5 SWOT Ten Billiard.....	54
Tabel 3. 7 SWOT Redball.....	55
Tabel 4. 1 Segmentasi Target Pasar.....	63
Tabel 4. 2 Perbandingan Antara Breakroom <i>Billiard</i> dan Pesaing.....	65
Tabel 4. 3 Rincian Harga Media Primer .....	112
Tabel 4. 4 Rincian Harga Media Sekunder .....	113

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Prinsip Desain Format .....	7
Gambar 2. 2 Contoh Prinsip Desain Keseimbangan.....	8
Gambar 2. 3 Contoh Prinsip Desain Ritme.....	10
Gambar 2. 4 Contoh Prinsip Desain Kesatuan.....	11
Gambar 2. 5 Contoh Tipografi <i>Old Style</i> .....	13
Gambar 2. 6 Contoh Tipografi Tradisional.....	14
Gambar 2. 7 Contoh Tipografi <i>Modern</i> .....	14
Gambar 3. 1 Penulis bersama Maria dan Suami.....	26
Gambar 3. 2 Penulis bersama Aziz .....	28
Gambar 3. 3 Penulis bersama Alpin.....	29
Gambar 3. 4 <i>Focus Group Discussion</i> .....	31
Gambar 3. 5 <i>Identification Signage</i> Breakroom Billiard .....	35
Gambar 3. 6 Pintu Masuk Breakroom Billiard .....	36
Gambar 3. 7 Seragam <i>Staff</i> Breakroom Billiard .....	36
Gambar 3. 8 Daftar Harga Breakroom Billiard.....	37
Gambar 3. 9 Daftar Menu Breakroom Billiard .....	37
Gambar 3. 10 Peringatan Breakroom Billiard.....	38
Gambar 3. 11 Sarung Tangan <i>Billiard</i> Breakroom Billiard.....	38
Gambar 3. 12 Kondisi Ruangan Breakroom Billiard.....	39
Gambar 3. 13 Data Usia dan Jenis Kelamin Responden.....	40
Gambar 3. 14 Data Domisili Responden.....	41
Gambar 3. 15 Data Tingkat Sering Responden.....	41
Gambar 3. 16 Data Kisaran Jam Responden.....	42
Gambar 3. 17 Data Alasan Responden .....	42
Gambar 3. 18 Data Perspektif Responden .....	43
Gambar 3. 19 Data Kesan Responden.....	43
Gambar 3. 20 Data Menurut Responden.....	44
Gambar 3. 21 Data Contoh Responden.....	44
Gambar 3. 22 Data Perspektif Logo Responden.....	45
Gambar 3. 23 Data Ekspektasi Responden .....	46
Gambar 3. 24 Data Tanggapan Responden.....	46
Gambar 3. 25 Logo Daruma.....	48
Gambar 3. 26 Logo Ten Billiard .....	49
Gambar 3. 27 Logo Redball .....	49
Gambar 3. 28 Logo Carabao .....	57
Gambar 3. 29 Media Sosial Carabao.....	58
Gambar 3. 30 Logo Redball .....	59
Gambar 3. 31 Media Sosial Redball .....	59
Gambar 4. 1 Persona Breakroom Billiard.....	64
Gambar 4. 2 <i>Mind Map</i> Breakroom Billiard.....	69
Gambar 4. 3 <i>Mind Map</i> Konsep Visual Breakroom Billiard .....	72
Gambar 4. 4 <i>Moodboard</i> Breakroom Billiard.....	73
Gambar 4. 5 Referensi Logo Breakroom Billiard.....	74
Gambar 4. 6 Sketsa Alternatif Manual dan Digital Breakroom Billiard.....	74

Gambar 4. 7 Alternatif Sketsa Api.....	75
Gambar 4. 8 Alternatif Jenis <i>Font</i> .....	76
Gambar 4. 9 <i>Typeface</i> Made Tommy.....	76
Gambar 4. 10 Alternatif Logo Digital.....	77
Gambar 4. 11 Penulis Bersama Dosen Spesialis.....	78
Gambar 4. 12 Logo setelah Revisi.....	78
Gambar 4. 13 Modifikasi <i>Typeface</i> Logo Breakroom Billiard.....	78
Gambar 4. 14 Grid Elemen Api.....	79
Gambar 4. 15 Grid Supergrafis Bola Api.....	79
Gambar 4. 16 Supergrafis Breakroom Billiard.....	80
Gambar 4. 17 Contoh Penggunaan Supergrafis.....	80
Gambar 4. 18 Contoh Penggunaan Supergrafis pada Media Breakroom Billiard.....	81
Gambar 4. 19 Bagian Depan Kartu Nama Breakroom Billiard.....	82
Gambar 4. 20 Bagian Belakang Kartu Nama Breakroom Billiard.....	82
Gambar 4. 21 Tampak Depan <i>Loyalty Card</i> .....	83
Gambar 4. 22 Tampak Belakang <i>Loyalty Card</i> .....	84
Gambar 4. 23 Tampilan Daftar Harga.....	85
Gambar 4. 24 Tampilan <i>Promo</i> .....	86
Gambar 4. 25 Tampilan Kode Qr.....	87
Gambar 4. 26 Tampilan Gantungan Kunci.....	87
Gambar 4. 27 Tampilan <i>Sticker</i> .....	88
Gambar 4. 28 Tampilan Sarung Tangan.....	89
Gambar 4. 29 Tampilan Menu.....	89
Gambar 4. 30 Tampilan Peringatan.....	90
Gambar 4. 31 <i>Identification Sign</i> .....	91
Gambar 4. 32 Tampilan <i>Open</i> dan <i>Closed</i> .....	91
Gambar 4. 33 Tampilan Seragam Pegawai.....	92
Gambar 4. 34 Kateren GSM.....	93
Gambar 4. 35 Tampilan Grid.....	93
Gambar 4. 36 Penerapan Layout Pertama GSM.....	94
Gambar 4. 37 Penerapan Layout Kedua GSM.....	94
Gambar 4. 38 Penerapan Layout Ketiga GSM.....	95
Gambar 4. 39 Penerapan Layout Keempat GSM.....	95
Gambar 4. 40 Penulis Bersama Tolentino, S.Sn., M.Ds.....	96
Gambar 4. 41 Logo setelah Revisi.....	96
Gambar 4. 42 Bukti <i>Beta Test</i> .....	97
Gambar 4. 43 Logo Breakroom Billiard.....	98
Gambar 4. 44 Perancangan Logo.....	99
Gambar 4. 45 <i>Color Palete</i> .....	99
Gambar 4. 46 <i>Typeface</i> Made Tommy <i>Black</i> dan <i>Thin</i> .....	100
Gambar 4. 47 <i>Typeface</i> Gontserrat <i>Extra Bold</i> dan <i>Regular</i> .....	101
Gambar 4. 48 Contoh Pengaplikasian Supergrafis.....	101
Gambar 4. 49 Halaman Awal Bab.....	102
Gambar 4. 50 Halaman Judul dan Isi.....	102
Gambar 4. 51 <i>Graphic Standard Manual</i> .....	103
Gambar 4. 52 Kartu Nama.....	103

Gambar 4. 53 <i>Loyalty Card</i> .....	104
Gambar 4. 54 <i>Price List</i> .....	105
Gambar 4. 55 Kode Qr.....	106
Gambar 4. 56 <i>Special Price</i> .....	107
Gambar 4. 57 Menu Makan .....	109
Gambar 4. 58 Menu Minum.....	109
Gambar 4. 59 Peringatan.....	110
Gambar 4. 60 <i>Identification Sign</i> .....	111
Gambar 4. 61 <i>Door Signage</i> .....	111
Gambar 4. 62 Seragam Pegawai .....	112





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A: Form Bimbingan.....	xv
Lampiran B: Hasil Kuisisioner 1 .....	xvii
Lampiran C: Hasil Kuisisioner 2 .....	xxi
Lampiran D: Hasil TurnItIn .....	xxiii
Lampiran E: Transkrip Wawancara dengan Narasumber .....	xxvii

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA