

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL

BAKMIE PENDAWA JAMBI



LAPORAN TUGAS AKHIR

Julio Mauren

00000052658

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL

BAKMIE PENDAWA JAMBI



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Julio Mauren
0000052658

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Julio Mauren

Nomor Induk Mahasiswa : 00000052658

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL BAKMIE PENDAWA JAMBI

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



(Julio Mauren)

UMM

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL

BAKMIE PENDAWA JAMBI

Oleh

Nama : Julio Mauren
NIM : 00000052658
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



Clemens Felix Setiyawan, S.Sn., M.Hum.
0305117504 / 051860

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PENGESAHAN

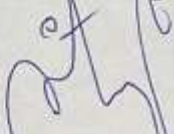
Tugas Akhir dengan judul
PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL
BAKMIE PENDAWA JAMBI

Oleh

Nama : Julio Mauren
NIM : 00000052658
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 29 Mei 2024
Pukul 09.45 s.d 10.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/034812

Penguji



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

Pembimbing



Clemens Felix Setiyawan, S.Sn. M.Hum.
0305117504/051860

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

**LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Julio Mauren
Nomor Induk Mahasiswa : 00000052658
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S2 / S1 / ~~D3~~
Judul Karya Ilmiah :

**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL
BAKMIE PENDAWA JAMBI**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)*.

Tangerang, 29 Mei 2024



(Julio Mauren)

* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala kebaikan-Nya saya dapat menjalankan proses kuliah hingga tahap Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Identitas Visual Bakmie Pendawa Jambi”. Tugas Akhir ini merupakan proses yang wajib untuk dijalankan setiap mahasiswa sebagai salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain. Dalam perancangan Tugas Akhir ini, saya telah mendapatkan bantuan serta bimbingan dari beberapa orang. Oleh karena itu, 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 dan dosen penguji yang telah memberikan kritik serta saran pada sidang akhir agar Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan benar.
4. Clemens Felix Setiyawan, S.Sn., M.Hum., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya Tugas Akhir ini.
5. Adhreza Brahma, M.Ds., sebagai Ketua Sidang dan Dosen Penguji yang telah memberikan kritik serta saran pada pra sidang agar Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan benar.
6. Ardiless Akyuwen, S.Sn., M.Sn., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan kritik serta saran pada pra sidang agar Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan benar.
7. Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds., sebagai Ketua Sidang dan Dosen Penguji yang telah memberikan kritik serta saran pada sidang akhir agar Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan benar.

8. Evandy Sunjaya, selaku teman yang telah membantu saya dalam mendapatkan data dan kontak kepada narasumber utama.
9. Teddy, selaku pemilik Bakmie Pendawa Jambi serta narasumber yang telah membantu saya dalam memberikan seluruh informasi yang dibutuhkan dalam perancangan Tugas Akhir ini hingga dapat berjalan dengan lancar.
10. Kepada seluruh keluarga saya yang telah memberikan semangat, bantuan dukungan material dan lainnya yang tidak dapat diungkapkan, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan lancar dan baik.
11. Kepada seluruh sahabat dan rekan kerja saya yang telah memberikan semangat, masukan dan bantuan lainnya, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan lancar dan baik.

Saya berharap semoga hasil perancangan ini dapat menjadi panduan serta referensi kepada teman – teman selanjutnya yang akan menjalankan Tugas Akhir.

Tangerang, 29 Mei 2024



(Julio Mauren)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL

BAKMIE PENDAWA JAMBI

(Julio Mauren)

ABSTRAK

Bakmie Pendawa Jambi adalah salah satu usaha makanan yang menjual bakmi khas asal Jambi. Bakmi khas Jambi sendiri memiliki ciri khas dari penyajian, tekstur mie, rasa serta isian *topping* yang berbeda dengan bakmi pada umumnya. Bakmie Pendawa Jambi telah memulai usahanya sejak tahun 1980an. Saat ini, Bakmie Pendawa Jambi telah memiliki empat cabang usaha yang diantaranya tiga cabang di Kota Jambi dan satu cabang di Tangerang. Namun, setiap cabang Bakmie Pendawa Jambi belum memiliki identitas visual yang konsisten. Hal ini menyebabkan banyak calon konsumen yang tidak menyadari bahwa setiap cabang adalah bagian dari satu merek yang sama. Oleh karena itu, dibutuhkan perancangan identitas visual untuk Bakmie Pendawa Jambi agar setiap cabang menampilkan identitas visual yang satu dan konsisten. *Output* dalam perancangan identitas visual ini dapat berupa logo, supergrafis, desain kemasan, dan lainnya. Pada perancangan kali ini, penulis melakukan pengumpulan data mulai dari melakukan wawancara dengan pemilik Bakmie Pendawa Jambi, observasi tempat usaha Bakmie Pendawa Jambi, studi eksisting terhadap kompetitor dari Bakmie Pendawa Jambi, dan mengumpulkan data melalui respon yang didapatkan dari kuesioner. Setelah dilakukan pengumpulan data, dilakukan perancangan identitas visual dengan menggunakan proses perancangan dari Alina Wheeler yang terdiri dari lima tahapan proses yaitu: *conducting research, clarifying strategy, designing identity, creating touchpoints, managing assets*.

Kata kunci: Bakmi, Identitas, Visual

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

VISUAL IDENTITY DESIGN FOR

BAKMIE PENDAWA JAMBI

(Julio Mauren)

ABSTRACT (English)

Bakmie Pendawa Jambi is a food business that sells traditional Jambi-style noodles. Jambi's specialty noodles have distinctive characteristics in terms of presentation, noodle texture, flavor, and toppings, which differentiate them from regular noodles. Bakmie Pendawa Jambi has been in operation since the 1980s. Currently, Bakmie Pendawa Jambi has four branches, three of which are in the city of Jambi and one in Tangerang. However, each Bakmie Pendawa Jambi branch lacks a consistent visual identity. This inconsistency causes many potential customers to not recognize that each branch is part of the same brand. Therefore, a visual identity design is needed for Bakmie Pendawa Jambi to ensure each branch displays a unified and consistent visual identity. The outputs of this visual identity design may include logos, supergraphics, packaging designs, and more. For this design project, the author collected data by interviewing the owner of Bakmie Pendawa Jambi, observing the business premises, studying competitors, and gathering data from questionnaires. After collecting the data, the visual identity design was carried out using Alina Wheeler's design process, which consists of five stages: conducting research, clarifying strategy, designing identity, creating touchpoints, and managing assets.

Keywords: Bakmi, Identity, Visual

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (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	2
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Desain Grafis	5
2.1.1 Elemen Visual	5
2.1.2 Prinsip Desain	13
2.2 Tipografi	20
2.3 Fotografi	23
2.3.1 Komposisi Fotografi	23
2.3.2 Jenis <i>Angle</i> dalam Fotografi	25
2.4 <i>Grid</i>	28
2.5 <i>Brand</i>	32
2.5.1 <i>Brand Equity</i>	32
2.5.2 <i>Branding</i>	33
2.5.3 <i>Brand Positioning</i>	34

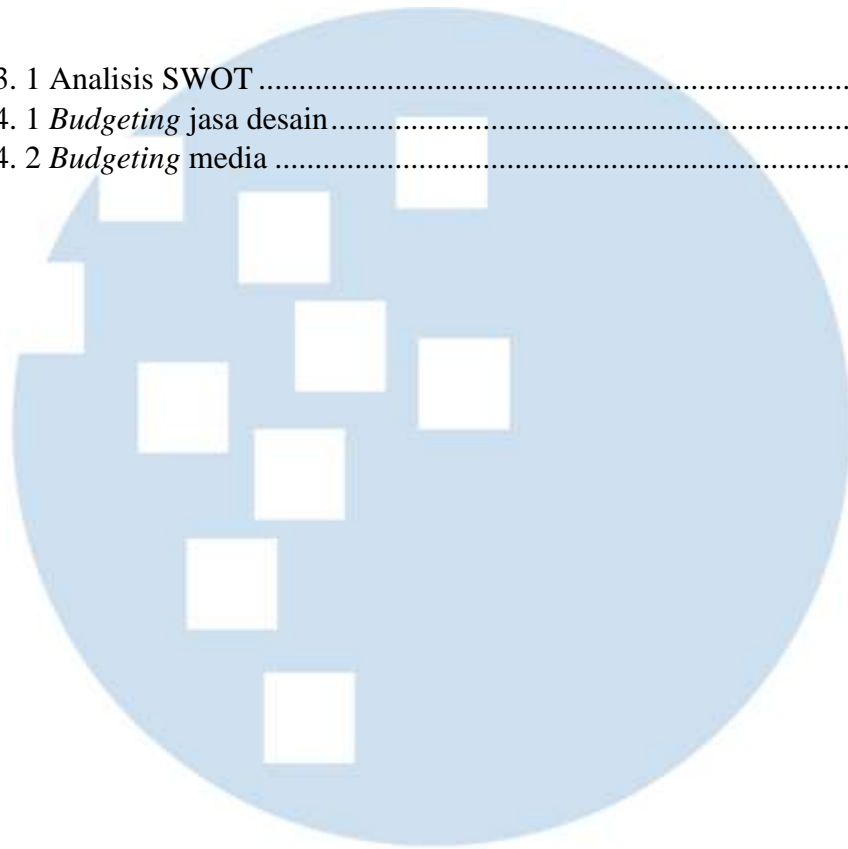
2.5.4	<i>Brand Identity</i>	35
2.5.5	<i>Brand Mantra</i>	36
2.5.6	<i>Brandmark</i>	37
2.5.7	<i>Supergraphic</i>	39
2.5.8	<i>Collateral & Stationary</i>	40
2.5.9	<i>Graphic Standard Manual (GSM)</i>	41
2.6	<i>Mie</i>	42
2.6.1	<i>Bakmi</i>	43
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		46
3.1	Metodologi Penelitian	46
3.1.1	Metode Kualitatif	46
3.1.2	Metode Kuantitatif	60
3.2	Metodologi Perancangan	64
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		66
4.1	Strategi Perancangan	66
4.1.1	<i>Conducting Research</i>	66
4.1.2	<i>Clarifying Strategy</i>	67
4.1.3	<i>Desiging Identity</i>	69
4.1.4	<i>Creating Touchpoints</i>	81
4.1.5	<i>Managing Assets</i>	103
4.2	Analisis Beta Test	108
4.3	Analisis Perancangan	110
4.3.1	Analisis Logo	110
4.3.2	Analisis Tipografi	113
4.3.3	Analisis Warna	114
4.3.5	Analisis Supergrafis	114
4.3.6	Analisis Papan Reklame	116

4.3.7	<i>Analisis Sticker One Way</i>	117
4.3.8	<i>Analisis Banner Promosi</i>	117
4.3.9	<i>Analisis Feeds Promosi</i>	118
4.3.10	<i>Analisis Story Promosi</i>	119
4.3.11	<i>Analisis Menu</i>	120
4.3.12	<i>Analisis Seragam</i>	121
4.3.13	<i>Analisis Apron</i>	122
4.3.14	<i>Analisis Paper Belt</i>	123
4.3.15	<i>Analisis Piring</i>	124
4.3.16	<i>Analisis Signage Informasi</i>	125
4.3.17	<i>Analisis Signage Kasir</i>	125
4.3.18	<i>Analisis Nomor Meja</i>	126
4.3.19	<i>Analisis Tirai Pintu</i>	127
4.3.20	<i>Analisis Graphic Standard Manual</i>	128
5	Budgeting	130
BAB V PENUTUP		132
5.1	Simpulan	132
5.2	Saran	133
DAFTAR PUSTAKA		xiii
LAMPIRAN		xvi

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 TABEL

Tabel 3. 1 Analisis SWOT	58
Tabel 4. 1 <i>Budgeting</i> jasa desain.....	130
Tabel 4. 2 <i>Budgeting</i> media	130



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Solid Line</i>	6
Gambar 2. 2 <i>Implied Line</i>	6
Gambar 2. 3 <i>Edges</i>	7
Gambar 2. 4 Bentuk	8
Gambar 2. 5 Warna Subtraktif atau <i>CMYK</i>	9
Gambar 2. 6 Warna Aditif atau <i>RGB</i>	9
Gambar 2. 7 Warna Merah.....	10
Gambar 2. 8 Warna Kuning	11
Gambar 2. 9 Warna Oranye	11
Gambar 2. 10 Warna Hijau	12
Gambar 2. 11 Warna Biru	12
Gambar 2. 12 Warna Putih.....	13
Gambar 2. 13 Warna Hitam	13
Gambar 2. 14 Contoh <i>Composition</i>	14
Gambar 2. 15 Contoh <i>Proportion</i>	15
Gambar 2. 16 Contoh <i>Balance</i>	16
Gambar 2. 17 Contoh <i>Rhythm</i>	17
Gambar 2. 18 Contoh <i>Unity</i>	17
Gambar 2. 19 Contoh <i>Focus of Interest</i>	18
Gambar 2. 20 Contoh <i>Contrast</i>	19
Gambar 2. 21 Contoh <i>Harmony</i>	20
Gambar 2. 22 <i>Type Measurement</i>	21
Gambar 2. 23 <i>Type Anatomy</i>	23
Gambar 2. 24 Komposisi <i>Symmetry</i>	24
Gambar 2. 25 Komposisi Diagonal.....	24
Gambar 2. 26 Komposisi <i>Golden Spiral</i>	25
Gambar 2. 27 <i>Normal angle</i>	26
Gambar 2. 28 <i>High angle</i>	27
Gambar 2. 29 <i>Bird angle</i>	27
Gambar 2. 30 Anatomi <i>Grid</i>	29
Gambar 2. 31 <i>Manuscript Grid</i>	30
Gambar 2. 32 <i>Column Grid</i>	30
Gambar 2. 33 <i>Modular Grid</i>	31
Gambar 2. 34 <i>Hierarchical Grid</i>	32
Gambar 2. 35 Contoh <i>Wordmarks</i>	37
Gambar 2. 36 Contoh <i>Letterforms</i>	38
Gambar 2. 37 Contoh <i>Pictorial Marks</i>	38
Gambar 2. 38 Contoh <i>Abstract Marks</i>	39
Gambar 2. 39 Contoh <i>Emblems</i>	39
Gambar 2. 40 Contoh <i>Supergraphic</i>	40

Gambar 2. 41 Contoh media dan desain <i>collateral</i>	41
Gambar 2. 42 Contoh <i>Graphic Standard Manual (GSM)</i>	42
Gambar 2. 43 Mie basah dan mie kering	43
Gambar 2. 44 Bakmi ayam Pecamke	44
Gambar 2. 45 Mie ayam.....	44
Gambar 2. 46 Bakmi Jawa	45
Gambar 2. 47 Bakmi Bangka	45
Gambar 3. 1 Wawancara dengan pemilik Bakmie Pendawa Jambi.....	47
Gambar 3. 2 Lampiran SIUP Bakmie Pendawa Jambi	48
Gambar 3. 3 Observasi Bakmie Pendawa Jambi cabang Kota Jambi.....	49
Gambar 3. 4 Observasi Bakmie Pendawa Jambi cabang Gading Serpong	50
Gambar 3. 5 Desain <i>branding</i> Bakmie Pendawa Jambi cabang pertama	51
Gambar 3. 6 Desain <i>branding</i> Bakmie Pendawa Jambi cabang ketiga.....	52
Gambar 3. 7 Desain <i>branding</i> Bakmie Pendawa Jambi cabang keempat.....	53
Gambar 3. 8 Bakmi Ayam khas Jambi dari Bakmie Pendawa Jambi	54
Gambar 3. 9 Bakmie Pendawa Jambi	55
Gambar 3. 10 Bakmi Ahiung Khas Jambi	56
Gambar 3. 11 Bakmi Wie Sin	57
Gambar 3. 12 Bakmie Demie 69.....	59
Gambar 3. 13 Hasil kuesioner	62
Gambar 3. 14 Hasil kuesioner	63
Gambar 3. 15 Hasil kuesioner	63
Gambar 4. 1 <i>Mindmap</i> Bakmie Pendawa Jambi	68
Gambar 4. 2 <i>Moodboard</i> dan referensi	70
Gambar 4. 3 Proses sketsa <i>logogram</i>	74
Gambar 4. 4 Alternatif <i>logogram</i>	74
Gambar 4. 5 Proses revisi <i>logogram</i>	75
Gambar 4. 6 Hasil <i>logogram</i>	75
Gambar 4. 7 Proses sketsa <i>layout logotype</i>	76
Gambar 4. 8 Proses digitalisasi <i>layout logotype</i>	76
Gambar 4. 9 Proses revisi <i>logotype</i>	77
Gambar 4. 10 Proses revisi digitalisasi <i>logotype</i>	77
Gambar 4. 11 Hasil <i>logotype</i>	78
Gambar 4. 12 <i>Signature Logo</i>	78
Gambar 4. 13 Proses sketsa supergrafis	79
Gambar 4. 14 Alternatif supergrafis.....	80
Gambar 4. 15 Proses digitalisasi supergrafis	80
Gambar 4. 16 <i>Pattern</i> supergrafis	81
Gambar 4. 17 Warna primer.....	71
Gambar 4. 18 Warna sekunder.....	72
Gambar 4. 19 <i>Typeface</i> Cambria.....	73
Gambar 4. 20 Perancangan papan reklame	82
Gambar 4. 21 Hasil perancangan papan reklame.....	82

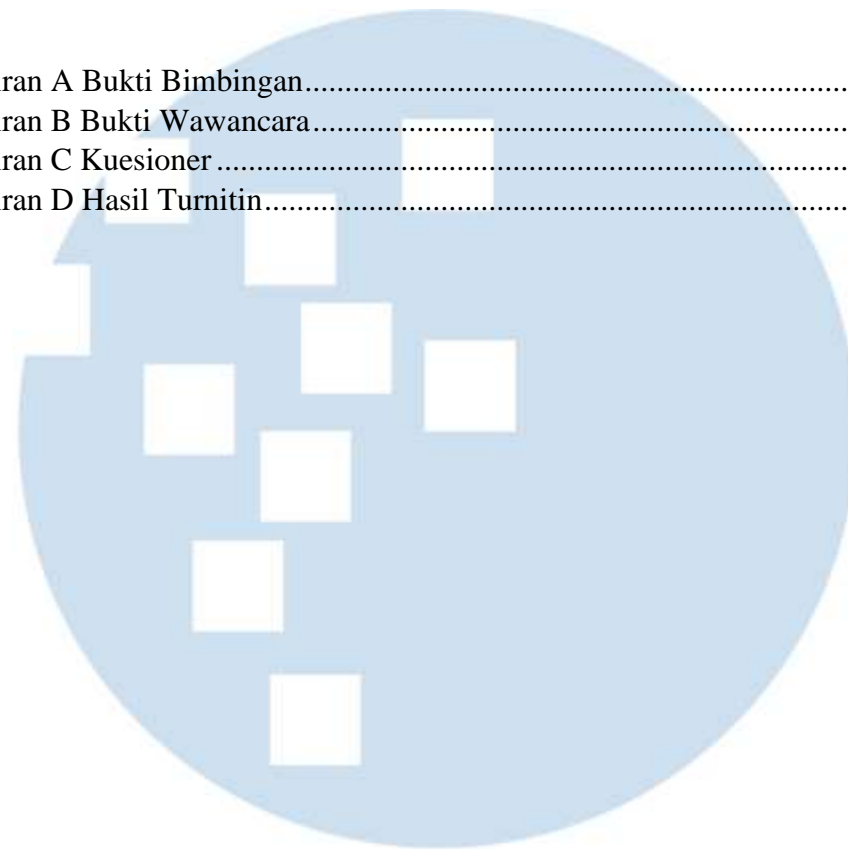
Gambar 4. 22 Perancangan <i>sticker one way</i>	83
Gambar 4. 23 Hasil perancangan <i>sticker one way</i>	84
Gambar 4. 24 Perancangan <i>banner promosi</i>	85
Gambar 4. 25 Hasil perancangan <i>banner</i> promosi.....	86
Gambar 4. 26 Perancangan <i>feeds</i> promosi	87
Gambar 4. 27 Hasil perancangan <i>feeds</i> promosi.....	88
Gambar 4. 28 Perancangan <i>story</i> promosi	89
Gambar 4. 29 Hasil perancangan <i>story</i> promosi	90
Gambar 4. 30 Perancangan menu	90
Gambar 4. 31 Hasil perancangan menu	91
Gambar 4. 32 Perancangan seragam	92
Gambar 4. 33 Hasil perancangan seragam.....	93
Gambar 4. 34 Perancangan <i>apron</i>	94
Gambar 4. 35 Hasil perancangan <i>apron</i>	95
Gambar 4. 36 Perancangan <i>paper belt</i>	95
Gambar 4. 37 Hasil perancangan <i>paper belt</i>	96
Gambar 4. 38 Perancangan piring.....	97
Gambar 4. 39 Hasil perancangan piring.....	97
Gambar 4. 40 Perancangan <i>signage</i> informasi.....	98
Gambar 4. 41 Hasil perancangan <i>signage</i> informasi	99
Gambar 4. 42 Perancangan <i>signage</i> kasir	99
Gambar 4. 43 Hasil perancangan <i>signage</i> kasir	100
Gambar 4. 44 Perancangan nomor meja	100
Gambar 4. 45 Hasil perancangan nomor meja.....	101
Gambar 4. 46 Perancangan tirai pintu.....	102
Gambar 4. 47 Hasil perancangan tirai pintu.....	102
Gambar 4. 48 Proses perancangan <i>GSM</i> Bakmie Pendawa Jambi.....	103
Gambar 4. 49 <i>Multicolumn grid</i> pada <i>GSM</i> Bakmie Pendawa Jambi.....	103
Gambar 4. 50 Desain <i>background</i> pertama pada <i>GSM</i>	104
Gambar 4. 51 Desain <i>background</i> kedua pada <i>GSM</i>	104
Gambar 4. 52 Desain <i>background</i> ketiga pada <i>GSM</i>	105
Gambar 4. 53 Desain <i>background</i> keempat pada <i>GSM</i>	106
Gambar 4. 54 Penggunaan format font pada <i>GSM</i>	107
Gambar 4. 55 Penggunaan warna pada font <i>GSM</i>	107
Gambar 4. 56 Keseluruhan <i>GSM</i> Bakmie Pendawa Jambi	108
Gambar 4. 57 Wawancara <i>beta test</i> 1.....	109
Gambar 4. 58 Wawancara <i>beta test</i> 2.....	109
Gambar 4. 59 Wawancara <i>beta test</i> 3.....	110
Gambar 4. 60 <i>Logogram</i> Bakmie Pendawa Jambi.....	111
Gambar 4. 61 Pembagian kata dalam <i>logotype</i>	112
Gambar 4. 62 Logo final Bakmie Pendawa Jambi.....	112
Gambar 4. 66 Penggunaan <i>typeface</i> pada <i>GSM</i>	113
Gambar 4. 68 <i>Color Pallete</i> tradisional chinese	114

Gambar 4. 63 Referensi sebagai supergrafis.....	115
Gambar 4. 65 Contoh background pattern supergrafis	116
Gambar 4. 69 <i>Mockup</i> papan reklame.....	116
Gambar 4. 70 <i>Mockup sticker one way</i>	117
Gambar 4. 71 <i>Mockup banner</i> promosi.....	118
Gambar 4. 72 <i>Mockup feeds</i> promosi.....	119
Gambar 4. 73 <i>Mockup story</i> promosi.....	120
Gambar 4. 74 <i>Mockup</i> menu	121
Gambar 4. 75 <i>Mockup</i> seragam.....	122
Gambar 4. 76 <i>Mockup apron</i>	123
Gambar 4. 77 <i>Mockup paper belt</i>	124
Gambar 4. 78 <i>Mockup</i> piring	124
Gambar 4. 79 <i>Mockup signage</i> informasi	125
Gambar 4. 80 <i>Mockup signage</i> kasir.....	126
Gambar 4. 81 <i>Mockup</i> nomor meja.....	127
Gambar 4. 82 <i>Mockup</i> tirai pintu	128
Gambar 4. 83 <i>Mockup graphic standard manual</i>	129
Gambar 4. 84 Penggunaan <i>multi column grid</i> pada <i>GSM</i>	129



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Bukti Bimbingan.....	xvi
Lampiran B Bukti Wawancara.....	xxvi
Lampiran C Kuesioner	xxviii
Lampiran D Hasil Turnitin.....	xxxv



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA