

**PERANCANGAN ULANG *BRAND IDENTITY*
RESTORAN KATSUYA**



TUGAS AKHIR

Jonathan Ewaldo

00000056247

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN ULANG *BRAND IDENTITY*
RESTORAN KATSUYA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Seni & Desain

Jonathan Ewaldo

00000056247

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

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jonathan Ewaldo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056247
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

PERANCANGAN ULANG *BRAND IDENTITY* RESTORAN KATSUYA

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 25 Maret 2025



Jonathan Ewaldo

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN ULANG *BRAND IDENTITY*

RESTORAN KATSUYA

Oleh

Nama Lengkap : Jonathan Ewaldo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056247
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 16 Juni 2025

Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

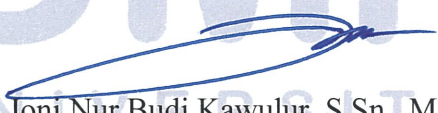
Ketua Sidang


Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/ 038953

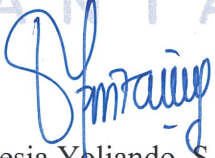
Penguji


Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds.
0311118807/ 100049

Pembimbing


Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.
0312096805/ 023959

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jonathan Ewaldo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056247
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ULANG *BRAND*
IDENTITY RESTORAN KATSUYA

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 bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 5 Mei 2025

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Jonathan Ewaldo

* Pilih salah satu

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

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kita panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya penulisan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Ulang *Brand Identity* Restoran Katsuya”. Alasan penulisan tugas akhir ini dilakukan adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana dalam Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang membantunya menyelesaikan tugas akhir ini, karena penulis tidak dapat menyelesaikannya tanpa adanya bantuan dan juga bimbingan dari berbagai pihak dari kuliah hingga penyusunan tugas akhir ini :

- 1) Dr. Andrey Andoko, 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) Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya skripsi ini.
- 5) Seluruh tenaga staff dan owner dari brand Katsuya yang telah memperbolehkan penulis untuk menggunakan brand sebagai topik penulisan dan waktu untuk pengumpulan data.
- 6) Seluruh anggota keluarga dan kerabat penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini ini.

Penulis sadar akan kekurangan yang terdapat pada tugas akhir ini, karena oleh sebab itu segala bentuk masukan dan juga komentar yang diberikan kepada penulis akan digunakan untuk membuat penulisan karya tugas akhir ini untuk menjadi lebih baik. Penulis berharap penulisan tugas akhir ini dapat bermanfaat tidak hanya bagi penulis, namun juga kepada rekan mahasiswa/mahasiswi

Universitas Multimedia Nusantara, dosen, pihak brand yang bersangkutan, dan untuk pengembangan pengetahuan dan riset pada bidang seni dan desain.

Tangerang, 5 Mei 2025



Jonathan Ewaldo



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN ULANG *BRAND IDENTITY*

RESTORAN KATSUYA

Jonathan Ewaldo

ABSTRAK

Industri makanan dan minuman merupakan salah satu sektor yang paling pesat perkembangannya dan paling kompetitif di Indonesia. Katsuya adalah restoran kuliner Jepang yang berlokasi di Pontianak, brand tersebut menghadapi tantangan dalam mempertahankan identitas visualnya di tengah munculnya pesaing dan perubahan tren konsumen. Meskipun Katsuya telah memperluas menunya melalui perpaduan masakan Jepang dan lokal, identitas visualnya saat ini masih menyampaikan kesan tradisional Jepang yang tidak sejalan dengan konsep barunya. Penelitian ini bertujuan untuk mendesain ulang identitas merek Katsuya untuk menciptakan citra yang lebih relevan, modern, dan kompetitif di pasar. Metode yang digunakan meliputi tinjauan literatur tentang prinsip dan elemen desain, serta analisis target audiens dari perspektif geografis, demografis, dan psikografis. Hasil desain ulang mencakup pembaruan pada logo, palet warna, tipografi, ilustrasi, dan aplikasi media visual lainnya. Diharapkan bahwa desain baru ini akan memperkuat identitas visual Katsuya dan meningkatkan daya tariknya bagi konsumen muda, yang merupakan target audiens utamanya.

Kata kunci: identitas brand, identitas visual, makanan jepang, rebranding, Katsuya



BRAND IDENTITY REDESIGN

KATSUYA RESTAURANT

Jonathan Ewaldo

ABSTRACT (English)

The food and beverage industry is one of the fastest growing and most competitive sectors in Indonesia. Katsuya is a Japanese culinary restaurant located in Pontianak, the brand faces challenges in maintaining its visual identity amidst the emergence of competitors and changing consumer trends. Although Katsuya has expanded its menu through a fusion of Japanese and local cuisine, its current visual identity still conveys a traditional Japanese impression that is not in line with its new concept. This study aims to redesign Katsuya's brand identity to create a more relevant, modern, and competitive image in the market. The methods used include a literature review of design principles and elements, as well as an analysis of the target audience from a geographic, demographic, and psychographic perspective. The redesign results include updates to the logo, color palette, typography, illustrations, and other visual media applications. It is hoped that this new design will strengthen Katsuya's visual identity and increase its appeal to young consumers, who are its main target audience.

Keywords: *Brand identity, visual identity, Japanese food, rebranding, Katsuya*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
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	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Brand	5
2.1.1 Brand Identity	5
2.1.2 Branding	6
2.1.3 Rebranding	8
2.1.4 Brand Strategy	9
2.1.5 Brand Mantra	10
2.1.6 Brand Positioning	10
2.1.7 Brand Awareness	11
2.1.8 Tone of Voice	11
2.1.9 Brand Touchpoints	12
2.1.10 Graphic Standard Manual	15
2.1.11 Food & Beverages Brand	17

2.2 Desain	18
2.2.1 Prinsip Desain	19
2.2.2 Elemen Desain	24
2.2.3 Identitas Visual	38
2.2.4 Logo.....	39
2.2.5 Supergrafis	43
2.2.6 Tagline	44
2.2.7 Ilustrasi	46
2.2.7.1 Ilustrasi Naturalis	46
2.2.7.2 Ilustrasi Minimalis	46
2.2.7.3 Ilustrasi Karakter	47
2.2.8 Fotografi	48
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	54
3.1 Subjek Penelitian.....	54
3.2 Metode Penelitian.....	55
3.2.1 <i>Conducting Research</i>	55
3.2.2 <i>Clarifying Strategy</i>	56
3.2.3 <i>Designing Identity</i>	56
3.2.4 <i>Creating Touchpoints</i>	56
3.2.5 <i>Managing Assets</i>	57
3.3 Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data	57
3.3.1 Observasi	57
3.3.2 Wawancara.....	58
3.3.3 Kuesioner.....	59
3.3.4 Studi Eksisting	61
3.3.5 Studi Referensi.....	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	63
4.1 Hasil Perancangan	63
4.1.1 <i>Conducting Research</i>	63
4.1.2 <i>Clarifying Strategy</i>	94
4.1.3 <i>Designing Identity</i>	101
4.1.4 <i>Creating Touchpoints</i>	117

4.1.5 <i>Managing Assets</i>	145
4.1.6 Bimbingan Spesialis.....	149
4.2 Analisa Perancangan	150
4.2.1 Analisis Logo	150
4.2.2 Analisis Warna.....	153
4.2.3 Analisis Tipografi	154
4.2.4 Analisis Supergrafis.....	156
4.2.5 Analisis Fotografi.....	157
4.2.6 Analisis Stationery.....	158
4.2.7 Analisis Collateral.....	161
4.2.8 Analisis Media Digital	169
4.2.9 Analisis <i>Merchandise</i>	171
4.2.10 Analisis <i>Graphic Standard Manual</i>	173
4.2.11 Analisis <i>Market Validation</i>	175
4.2.12 Analisis <i>Budgeting</i>	179
BAB V PENUTUP.....	182
5.1 Simpulan	182
5.2 Saran	183
DAFTAR PUSTAKA	185
LAMPIRAN.....	xviii



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel penelitian yang relevan	51
Tabel 4. 1 Studi eksisting Sushi Phe	83
Tabel 4. 2 SWOT Sushi Phe	85
Tabel 4. 3 Studi eksisting Ichiban CCP	86
Tabel 4. 4 SWOT Ichiban CCP	88
Tabel 4. 5 SWOT Sushi Hiro	90
Tabel 4. 6 SWOT Hokben.....	92
Tabel 4. 7 Brand Mantra	96
Tabel 4. 8 Tone of Voice.....	99
Tabel 4. 9 Big Idea	100
Tabel 4. 10 Beta test pertanyaan bagian branding	176
Tabel 4. 11 Beta test pertanyaan media	178
Tabel 4. 12 Budgeting	179



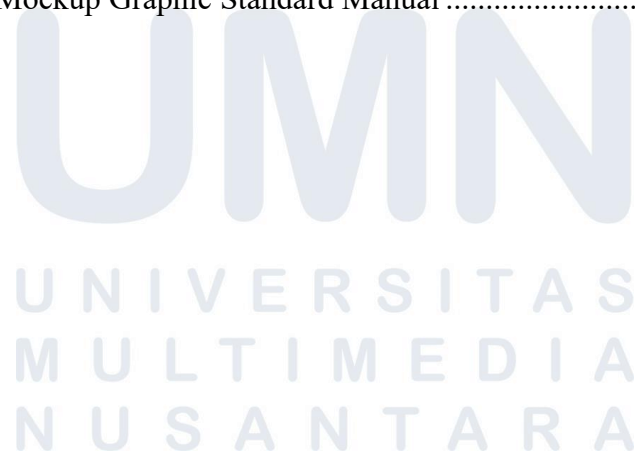
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Balance	19
Gambar 2. 2 Proporsi	20
Gambar 2. 3 Unity	21
Gambar 2. 4 Emphasis	22
Gambar 2. 5 Rhythem	23
Gambar 2. 6 Contrast	23
Gambar 2. 7 Garis	24
Gambar 2. 8 Warna	25
Gambar 2. 9 Bentuk	29
Gambar 2. 10 Tipografi.....	30
Gambar 2. 11 Manuscript Grid	34
Gambar 2. 12 Column Grid.....	35
Gambar 2. 13 Modular Grid.....	35
Gambar 2. 14 Baseline Grid.....	36
Gambar 2. 15 Hierarchical Grid.....	37
Gambar 2. 16 Tekstur.....	37
Gambar 2. 17 Lettermark Logo.....	40
Gambar 2. 18 Wordmark Logo	40
Gambar 2. 19 Abstract Logo	41
Gambar 2. 20 Pictorial Logo	41
Gambar 2. 21 Combination Mark	42
Gambar 2. 22 Mascot Logo.....	42
Gambar 2. 23 Emblem Logo	43
Gambar 2. 24 Supergrafis HUT RI	44
Gambar 2. 25 Ilustrasi Naturalis	46
Gambar 2. 26 Ilustrasi Minimalis.....	47
Gambar 2. 27 Ilustrasi Karakter	47
Gambar 4. 1 Observasi Restoran Katsuya	64
Gambar 4. 2 Dokumentasi Observasi Hiasan	65
Gambar 4. 3 Gambar Logo Katsuya	66
Gambar 4. 4 Packaging Katsuya	67
Gambar 4. 5 Dokumentasi Wawancara Owner.....	68
Gambar 4. 6 Dokumentasi Wawancara Bramd Staff.....	70
Gambar 4. 7 Dokumentasi Wawancara Ahli Branding.....	71
Gambar 4. 8 Usia Responden.....	73
Gambar 4. 9 Pengeluaran Perbulan Responden	73
Gambar 4. 10 Tempat Tinggal Dan Lahir Responden	74
Gambar 4. 11 Pengetahuan Responden Terhadap Katsuya	74
Gambar 4. 12 Pengalaman Responden Terhadap Katsuya	75

Gambar 4. 13 Pengetahuan Logo Katsuya Bagi Responden	76
Gambar 4. 14 Pengetahuan Produk Katsuya Bagi Responden	76
Gambar 4. 15 Preferensi Makanan Responden Di Katsuya.....	77
Gambar 4. 16 Pendapat Responden Mengenai Logo Katsuya.....	78
Gambar 4. 17 Masukan Responden Mengenai Logo Katsuya.....	79
Gambar 4. 18 Pendapat Responden Mengenai Kemasan Katsuya	79
Gambar 4. 19 Masukan Responden Mengenai Kemasan Katsuya	80
Gambar 4. 20 Pendapat Responden Mengenai Postingan Katsuya	80
Gambar 4. 21 Pendapat Responden Terhadap Perubahan Misi	81
Gambar 4. 22 Brand Sushi Hiro.....	90
Gambar 4. 23 Brand HokBen.....	92
Gambar 4. 24 Brand Positioning Matrix	96
Gambar 4. 25 Mindmap Katsuya	99
Gambar 4. 26 Moodboard	102
Gambar 4. 27 Palet warna primer	103
Gambar 4. 28 Palet warna sekunder.....	103
Gambar 4. 29 Palet warna brand Katsuya.....	104
Gambar 4. 30 Sketsa tipografi.....	105
Gambar 4. 31 Tipografi primer dan sekunder.....	106
Gambar 4. 32 Tipografi huruf Jepang.....	106
Gambar 4. 33 Sketsa alternatif logo	107
Gambar 4. 34 Digitalisasi sketsa logo.....	108
Gambar 4. 35 Alternatif sketsa logo	109
Gambar 4. 36 Varian format logo	110
Gambar 4. 37 Varian logomark.....	110
Gambar 4. 38 Alternatif 1 logo	111
Gambar 4. 39 Revisi logo Katsuya	111
Gambar 4. 40 Pola Seigara.....	112
Gambar 4. 41 Sketsa alternatif supergrafis	113
Gambar 4. 42 Sketsa supergrafis.....	113
Gambar 4. 43 Foto produk	114
Gambar 4. 44 Format lighting foto	115
Gambar 4. 45 Pengaplikasian foto	115
Gambar 4. 46 Foto interior.....	116
Gambar 4. 47 Color range monokrom	117
Gambar 4. 48 Sketsa map dokumen.....	118
Gambar 4. 49 Desain final map dokumen.....	119
Gambar 4. 50 Sketsa digital kartu bisnis.....	120
Gambar 4. 51 Desain final kartu bisnis.....	120
Gambar 4. 52 Sketsa digital amplop	121
Gambar 4. 53 Desain final amplop	122
Gambar 4. 54 Sketsa digital pen	123
Gambar 4. 55 Desain final pen.....	123

Gambar 4. 56 Sketsa digital bungkus sumpit.....	124
Gambar 4. 57 Desain final bungkus sumpit.....	124
Gambar 4. 58 Sketsa digital packaging.....	125
Gambar 4. 59. Kerangka packaging.....	126
Gambar 4. 60 Desain packaging	126
Gambar 4. 61 Sketsa digital signage.....	127
Gambar 4. 62 Desain final signage	128
Gambar 4. 63 Sketsa digital celemek.....	128
Gambar 4. 64 Desain final celemek	129
Gambar 4. 65 Sketsa digital menu	130
Gambar 4. 66 Desain final menu.....	131
Gambar 4. 67 Sketsa digital banner	132
Gambar 4. 68 Penyuntingan foto banner	132
Gambar 4. 69 Desain final X-Banner.....	133
Gambar 4. 70 Sketsa digital booth	134
Gambar 4. 71 Desain final booth	134
Gambar 4. 72 Sketsa Digital Mangkuk.....	135
Gambar 4. 73 Desain Final Mangkuk	135
Gambar 4. 74 Sketsa digital nomor meja	136
Gambar 4. 75 Desain final nomor meja	136
Gambar 4. 76 Sketsa motor delivery.....	137
Gambar 4. 77 Desain final delivery bike	138
Gambar 4. 78 Sketsa digital feeds.....	139
Gambar 4. 79 Desain final feeds	139
Gambar 4. 80 Sketsa digital story	140
Gambar 4. 81 Desain final story	141
Gambar 4. 82 Sketsa digital baju	142
Gambar 4. 83 Desain final baju.....	142
Gambar 4. 84 Sketsa digital stiker	143
Gambar 4. 85 Desain final stiker.....	144
Gambar 4. 86 Sketsa digital totebag	144
Gambar 4. 87 Desain final totebag.....	145
Gambar 4. 88 Kuras Graphic Standard Manual	146
Gambar 4. 89 Sketsa digital cover	147
Gambar 4. 90 Sketsa digital pengenalan.....	147
Gambar 4. 91 Sketsa digital halaman pembatas.....	148
Gambar 4. 92 Sketsa digital halaman isi.....	148
Gambar 4. 93 Desain Final Graphic Stamdart Manual	149
Gambar 4. 94 Revisi Bimbingan Spesialis.....	150
Gambar 4. 95 Logo brandmark	152
Gambar 4. 96 Varian logo.....	152
Gambar 4. 97 Warna primer.....	153
Gambar 4. 98 Warna sekunder.....	154

Gambar 4. 99 Font primer.....	155
Gambar 4. 100 Font sekunder	156
Gambar 4. 101 Varian supergrafis	157
Gambar 4. 102 Fotografi produk.....	158
Gambar 4. 103 Mockup Map Dokumen	159
Gambar 4. 104 Mockup amplop.....	160
Gambar 4. 105 Mockup pen.....	161
Gambar 4. 106 Mockup bungkus sumpit	162
Gambar 4. 107 Mockup Packaging.....	162
Gambar 4. 108 Mockup Signage.....	163
Gambar 4. 109 Mockup celemek	164
Gambar 4. 110 Mockup X-banner	165
Gambar 4. 111 Mockup menu.....	166
Gambar 4. 112 Mockup booth	167
Gambar 4. 113 Mockup mangkuk.....	168
Gambar 4. 114 Mockup nomor meja	168
Gambar 4. 115 Mockup delivery bike.....	169
Gambar 4. 116 Mockup IG Feeds	170
Gambar 4. 117 Mockup IG Story.....	171
Gambar 4. 118 Mockup baju kaos	171
Gambar 4. 119 Mockup stiker.....	172
Gambar 4. 120 Mockup totebag.....	173
Gambar 4. 121 Mockup Cover Graphic Standard Manual	174
Gambar 4. 122 Halaman pembatas Graphic Standard Manual	174
Gambar 4. 123 Mockup Graphic Standard Manual	175



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xviii
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxvi
Lampiran Hasil Kuesioner	xxx
Lampiran Transkrip Wawancara (Owner)	xxxvi
Lampiran Transkrip Wawancara (Staff)	xlii
Lampiran Transkrip Wawancara (Ahli Branding)	xlvi
Lampiran Dokumentasi.....	xlvi

