

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL

MIE AYAM JAMUR CHOY



LAPORAN TUGAS AKHIR

Darrel Gabe Yosbekazha

00000060519

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL

MIE AYAM JAMUR CHOY



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Darrel Gabe Yosbekazha

00000060519

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Darrel Gabe Yosbekazha
Nomor Induk Mahasiswa : 00000060519
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 IDENTITAS VISUAL

MIE AYAM JAMUR CHOY

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, 17 Desember 2024



(Darrel Gabe Yosbekazha)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL
MIE AYAM JAMUR CHOY

Oleh

Nama Lengkap : Darrel Gabe Yosbekazha
Nomor Induk Mahasiswa : 00000060519
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 8 Januari 2025
Pukul 13.00 s.d. 13.45 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/083675

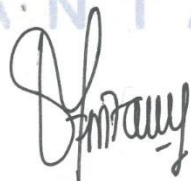
Penguji


Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/042750

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 : Darrel Gabe Yosbekazha
Nomor Induk Mahasiswa : 00000060519
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/-S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ULANG IDENTITAS
IDENTITAS VISUAL MIE AYAM JAMUR
CHOY

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, 17 Desember 2024



(Darrel Gabe Yosbekazha)

* 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 kepada Tuhan Yang Maha Esa sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Ulang Identitas Visual Mie Ayam Jamur Choy”. Judul Tugas akhir ini diangkat sebagai topik tugas akhir atas rasa prihatin penulis terhadap permasalahan identitas visual yang di hadapi oleh restoran Mie Ayam Jamur Choy.

Laporan Tugas akhir ini dirancang oleh penulis sebagai salah satu syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.) Topik ini di angkat dalam Tugas Akhir atas kesadaran penulis terhadap potensi restoran Mie Ayam Jamur Choy yang begitu besar sebagai pelopor restoran mie ayam jamur yang memiliki visi misi yang di salurkan melalui cerminan restoran mie ayam jamur yang mempunyai rasa yang enak serta lezat. Penulis ingin Mie Ayam Jamur Choy di kenal dan di ingat oleh pelanggan maupun calon pelanggan melalui identitas visual yang hendak dirancang. Melalui Perancangan ini, besar harapan penulis pada akhirnya identitas visual yang tercipta akan dapat mencerminkan visi misi, ikon produknya, dan reputasi dari Mie Ayam jamur Choy yang sebenarnya sehingga menjadi pilihan nomor satu bagi pelanggan dan menjadi pembeda di antara kompetitor lainnya.

Penyusunan Tugas Akhir ini sekaligus mengajarkan penulis melalui banyak halseperti pengatur waktu yang baik, eksplorasi kreativitas, pengesahan ide, belajar untuk menjadi pribadi yang disiplin dan teliti, dan masih banyak lagi, Perancangan Tugas Akhir ini di harapkan dapat menjadi pengetahuan baru dan manfaat serta menambah wawasan bagi pembaca.

Mengucapkan terima kasih kepada:

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 tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Alfi Ilyasa selaku pemilik dari Mie Ayam Jamur Choy yang telah bersedia menjadi narasumber informasi mengenai Mie Ayam Jamur Choy
7. Seluruh Dosen, dari prodi Desain Komunikasi Visual yang sudah menjadi Fondasi dasar yang bermanfaat bagi kelancaran tugas akhir ini

Melalui Karya ilmiah ini bisa berguna bagi para pembaca dan juga pihak-pihak lain yang juga berkepentingan ketika ingin merancang identitas visual untuk suatu perusahaan atau untuk suatu merek. Penulis juga ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada seluruh pihak yang membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Oleh sebab itu penulis juga menerima semua saran dan juga kritik dari berbagai pihak demi memperbaiki karya ilmiah pada Tugas Akhir ini.

Tangerang, 17 Desember 2024



(Darrel Gabe Yosbekazha)

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL MIE AYAM

JAMUR CHOY

(Darrel Gabe Yosbekazha)

ABSTRAK

Mie Ayam Jamur Choy adalah sebuah restoran Mie Ayam yang menjual mie ayam jamur yang sudah berdiri sejak tahun 2006. Mie Ayam Jamur Choy menjadi salah satu restoran yang mempunyai rasa mie yang enak dan juga lezat. Berdasarkan teknik pengumpulan data yang sudah dilakukan oleh penulis Mie Ayam Jamur Choy mempunyai logo yang tidak mencerminkan ikon produknya. Dan di sisi lain terdapat banyak sekali kompetitor Mie Ayam Jamur Choy yang berjualan di dekat lokasi restoran Mie Ayam Jamur Choy. Dan di ketahui juga lewat penelitian bahwa Mie Ayam Jamur Choy juga tidak mempunyai strategi yang bisa membuat Mie Ayam Jamur Choy berbeda dengan kompetitornya. Oleh karena permasalahan tersebut Penulis akan melakukan perancangan ulang identitas visual Mie Ayam Jamur Choy yang tentunya hal ini bisa membangun kredibilitas, dan juga mempresentasikan nilai dari kepribadian merek Mie Ayam Jamur Choy itu sendiri. Penulis akan melakukan metode kualitatif dan juga kuantitatif dengan melakukan wawancara, observasi, serta melakukan kuesioner. Dalam perancangan identitas visualnya Penulis juga akan menggunakan metode Alina Wheeler yaitu *Conducting Research, Clarifying Strategy, Designing Identity, Creating Touchpoints, Managing Assets* agar pada nantinya bisa menghasilkan identitas visual yang menggambarkan ikon produknya. Serta Penulis akan membuat *Graphic Standar Manual* sebagai pedoman dari penggunaan identitas merek.

Kata kunci: Mie Ayam Jamur Choy, Identitas Visual, Ikon Produk

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

VISUAL IDENTITY REDESIGN CHOY CHICKEN NODDLE

MUSHROOM

(Darrel Gabe Yosbekazha)

ABSTRACT (English)

Choy Mushrooms Chicken Noddle is a chicken Noodle restaurant sells mushroom chicken noodles which has benn established since 2006. Choy Mushrooms Chicken Noodles is one of the restaurant that has delicious and delicious tasting noodles. Based on data collection techniques that have been carried by author choy mushrooms chicken noodles has a logo that does not reflect the product icon. And the other hand, there are lot of competitors for Choy Mushroom Chicken Noddle who sell near the Choy Mushroom Chicken Noddle restaurant location. And it is also known through research that Choy Mushrooms Chicken Noodles also does not have a strategy that can make Choy Mushrooms Chicken Noddle different from the competitors. Based on that problem The author will redesign the visual identity of Choy Mushroom Chicken Noodles, Which of course can build credibility and also present the value of the Choy Mushroom Chicken Noodles Brand personality itself. The Author will use qualitative anda quantitative methods by conducting interviews, observation and conducting questionnaires. In Designing the visual identity the author will use Alina Wheeler method, starting from Conducting research, Clarifying strategy, Designing identity, Creating touchpoints, and Managing asset. So that in the future he can produce a visual identity that depicts the product icon. And The author will create a graphic standard manual as a guideline for using brand identity.

Keywords: Choy Mushroom Chicken Noodles, visual identity, product icon

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (English)	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
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 <i>Brand</i>	5
2.1.1 <i>Branding</i>	5
2.1.2 <i>Brand Strategy</i>	6
2.1.3 <i>Brand Equity</i>	7
2.1.4 <i>Brand Positioning</i>	8
2.1.5 <i>Brand Mantra</i>	9
2.1.6 <i>Brand Personality</i>	9
2.1.7 <i>Brand Identity</i>	9
2.1.8 <i>Brand Elements</i>	10
2.1.9 Manfaat dan Tujuan Identitas Merek	13
2.2 <i>Graphic Standard Manual</i>	14
2.3 Teori Desain Grafis	16
2.3.1 Elemen Desain	16

2.3.2 Prinsip Desain.....	22
2.4 Tipographi	24
2.5 Layout	25
2.5.1 Anatomi Grid	26
2.5.2 Jenis Grid	27
2.6 Fotografi.....	30
2.6.1 Fitur Kamera.....	31
2.6.2 Sudut Pengambilan foto	32
2.6.3 Teknik foto.....	32
2.6.4 Food Photography.....	33
2.7 Ilustrasi	33
2.7.1 Gaya Ilustrasi	34
2.7.2 Peran Ilustrasi.....	34
2.8 Makanan	35
2.8.1 Mie Ayam.....	35
2.8.2 Mie Ayam Jamur.....	36
2.9 Penelitian yang Relevan.....	36
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	39
3.1 Subjek Perancangan	39
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	40
3.2.1 Conducting Research	41
3.2.2 Clarifying Strategy	41
3.2.3 Designing Identity	41
3.2.4 Creating Touchpoint.....	42
3.2.5 Managing Assets	42
3.2.6 Testing	42
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	42
3.3.1 Observasi.....	43
3.3.2 Wawancara	43
3.3.3 Kuesioner	44
3.3.4 Studi Eksisting.....	46
3.3.5 Studi Refrensi	46

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	47
4.1 Hasil Perancangan	47
4.1.1 <i>Conducting Research</i>	47
4.1.1.1 Hasil Wawancara	48
4.1.1.2 Hasil Observasi	52
4.1.1.3 Hasil Kuesioner	54
4.1.1.4 Studi Eksisting	62
4.1.1.5 Studi Refrensi	63
4.1.2 <i>Clarifying Strategy</i>	67
4.1.3 <i>Designing Identity</i>	73
4.1.4 <i>Creating Touchpoints</i>.....	82
4.1.4.1 <i>Stationery</i>.....	80
4.1.4.2 <i>Media Collateral</i>	84
4.1.4.3 <i>Promotional Media</i>	92
4.1.4.4 <i>Merchandise</i>	95
4.1.5 <i>Managing Assets</i>	99
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	100
4.1.7 <i>Testing</i>	100
4.2 Pembahasan Perancangan.....	101
4.2.1 Analisis <i>Market Validation/ Beta Test</i>	102
4.2.2 Analisis Logo	103
4.2.3 Analisis Supergrafis	105
4.2.4 Analisis <i>Stationery</i>	106
4.2.5 Analisis <i>Collateral Media</i>	109
4.2.6 Analisis <i>Promotional Media</i>	116
4.2.7 Analisis <i>Merchandise</i>.....	118
4.2.8 Analisis <i>Brand Guidelines</i>	121
4.2.9 Anggaran.....	122
BAB V PENUTUP.....	125
5.1 Simpulan	125
5.2 Saran	127

DAFTAR PUSTAKA.....	128
LAMPIRAN.....	130



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	36
Tabel 4.1 SWOT Analisis	52
Tabel 4.2 Hasil Kuesioner Pertama.....	55
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Kedua	57
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner ketiga	58
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner ke empat	61
Tabel 4.6 Hasil Beta Test.....	102
Tabel 4.7 Aggaran.....	122

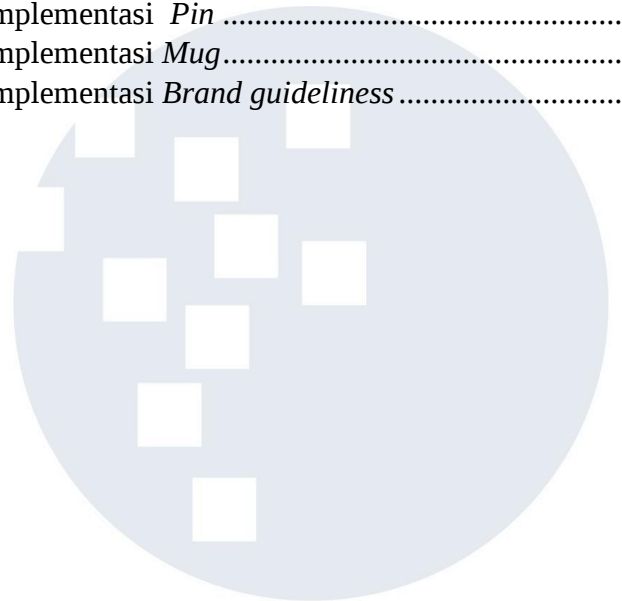


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Goggle Sebagai <i>Wordmarks</i>	11
Gambar 2.2 Logo <i>Hp</i> Sebagai <i>Letterform</i>	11
Gambar 2.3 Logo <i>Apple</i> Sebagai <i>Pictorial Marks</i>	12
Gambar 2.4 Logo <i>Chase Bank</i> Sebagai <i>Abstract Marks</i>	12
Gambar 2.5 Logo <i>Ikea</i> Sebagai <i>Emblem</i>	12
Gambar 2.6 Logo <i>KFC</i> Sebagai <i>Mascot</i>	13
Gambar 2.7 Bentuk Dasar	17
Gambar 2.8 Warna Premier	18
Gambar 2.9 Warna Sekunder	19
Gambar 2.10 Warna Tersier	19
Gambar 2.11 Jenis Garis	21
Gambar 2.12 <i>Balance</i>	23
Gambar 2.13 <i>Domination</i>	23
Gambar 2.14 Ritme	23
Gambar 2.15 <i>Unity</i>	24
Gambar 2.16 <i>Manuscript Grids</i>	28
Gambar 2.17 <i>Collum Grids</i>	28
Gambar 2.18 <i>Modular Grids</i>	29
Gambar 2.19 <i>Hierarchy Grids</i>	30
Gambar 2.20 <i>Compound Grids</i>	30
Gambar 3.1 Lima Tahapan Perancangan Identitas Visual Alina Wheeler.....	40
Gambar 4.1 Wawancara Dengan Alfi Ilyasa	49
Gambar 4.2 Wawancara Dengan Samuel.....	51
Gambar 4.3 Lokasi <i>Indorr</i> Restoran	53
Gambar 4.4 Logo <i>Bakmie Gang Kelinci</i>	64
Gambar 4.5 Website <i>Bakmie Gang Kelinci</i>	64
Gambar 4.6 Logo <i>Wizmiee</i>	65
Gambar 4.7 Logo <i>Hokben</i>	66
Gambar 4.8 Logo <i>Hokben</i>	66
Gambar 4.9 <i>Mindmapping</i>	68
Gambar 4.10 <i>Brand Brief</i>	69
Gambar 4.11 <i>Moodboard</i>	73
Gambar 4.12 <i>Moodboard</i> Refrensi Logo	74
Gambar 4.13 Sketsa Logo	75
Gambar 4.14 Sketsa Logo terpilih	75
Gambar 4.15 Logo Hitam Putih.....	76
Gambar 4.16 Logo Berwarna.....	76
Gambar 4.17 Perancangan Warna.....	77
Gambar 4.18 Refrensi Tipographi <i>Montserrat</i>	78
Gambar 4.19 Refrensi Tipographi <i>SF Pro</i>	79

Gambar 4.20	Refrensi Supergrafis.....	79
Gambar 4.21	Hasil Supergrafis	80
Gambar 4.22	Foto Menu Favorite Mie Ayam Jamur Choy	81
Gambar 4.23	Foto Makanan Mie Ayam Jamur Choy	81
Gambar 4.24	Perancangan <i>Busniess Card</i>	83
Gambar 4.25	Perancangan <i>Letterhead</i>	84
Gambar 4.26	Perancangan <i>Envelope</i>	85
Gambar 4.27	Perancangan <i>Stamp</i>	85
Gambar 4.28	Perancangan <i>Payment Receipt</i>	86
Gambar 4.29	Perancangan <i>Uniform</i>	87
Gambar 4.30	Perancangan <i>Bowl</i>	87
Gambar 4.31	Perancangan <i>Apron</i>	88
Gambar 4.32	Perancangan <i>Table Number</i>	89
Gambar 4.33	Perancangan <i>Delivery Packaging</i>	89
Gambar 4.34	Perancangan <i>Signage</i>	90
Gambar 4.35	Perancangan <i>Gelas</i>	91
Gambar 4.36	Perancangan <i>Paper Bag</i>	91
Gambar 4.37	Perancangan <i>Food Menu</i>	92
Gambar 4.38	Perancangan <i>Member Card</i>	93
Gambar 4.39	Perancangan <i>Delivery Van</i>	93
Gambar 4.40	Perancangan <i>Feeds Instagram</i>	95
Gambar 4.41	Perancangan <i>Story Instagram</i>	95
Gambar 4.42	Perancangan <i>Brochure</i>	96
Gambar 4.43	Perancangan <i>Tottebag</i>	97
Gambar 4.44	Perancangan <i>Mug</i>	98
Gambar 4.45	Perancangan <i>Pin</i>	98
Gambar 4.46	Perancangan <i>Brand Guideliness</i>	97
Gambar 4.47	Kateren <i>Brand Guideliness</i>	100
Gambar 4.48	Analisis Logo	105
Gambar 4.49	Analisis Supergrafis	105
Gambar 4.50	Implementasi <i>Business Card</i>	106
Gambar 4.51	Implementasi <i>Letterhead</i>	107
Gambar 4.52	Implementasi <i>Envelope</i>	108
Gambar 4.53	Implementasi <i>Stamp</i>	108
Gambar 4.54	Implementasi <i>Payment Receipt</i>	108
Gambar 4.55	Implementasi <i>Uniform</i>	109
Gambar 4.56	Implementasi <i>Bowl</i>	110
Gambar 4.57	Implementasi <i>Apron</i>	111
Gambar 4.58	Implementasi <i>Table Number</i>	111
Gambar 4.59	Implementasi <i>Delivery Packaging</i>	112
Gambar 4.60	Implementasi <i>Signage</i>	113
Gambar 4.61	Implementasi <i>Gelas</i>	113
Gambar 4.62	Implementasi <i>Paper Bag</i>	114

Gambar 4.63	Implementasi <i>Food Menu</i>	114
Gambar 4.64	Implementasi <i>Member Card</i>	115
Gambar 4.65	Implementasi <i>Delivery Van</i>	115
Gambar 4.66	Implementasi <i>Instagram Feeds</i>	116
Gambar 4.67	Implementasi <i>Instagram Story</i>	117
Gambar 4.68	Implementasi <i>Brochure</i>	118
Gambar 4.69	Implementasi <i>Totebag</i>	119
Gambar 4.70	Implementasi <i>Pin</i>	120
Gambar 4.71	Implementasi <i>Mug</i>	120
Gambar 4.72	Implementasi <i>Brand guideliness</i>	122



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	130
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	131
Lampiran Form Bimbingan Spesialis	134
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	136
Lampiran <i>Consent Form</i>	138
Lampiran Kuesioner.....	139
Lampiran Beta Test.....	148
Lampiran Transkrip Wawancara.....	153
Lampiran Dokumentasi.....	156

