

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL KEDAI SAMBAL

COBEK BU YUDHI



LAPORAN TUGAS AKHIR

Leonardus Ernesto Budisetiawan

00000069146

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

PERANCNGAN IDENTITAS VISUAL KEDAI SAMBAL

COBEK BU YUDHI



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Leonardus Ernesto Budisetiawan

00000069146

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Leonardus Ernesto Budisetiawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069146

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL KEDAI SAMBAL COBEK BU
YUDHI**

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, 8 Januari 2026



(Leonardus Ernesto Budisetiawan)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Leonardus Ernesto Budisetiawan
NIM : 00000069146
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan Identitas Visual Kedai Sambal Cobek Bu
Yudhi

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 8 Januari 2026

Yang Menyatakan,



(Leonardus Ernesto Budisetiawan)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL KEDAI SAMBAL COBEK BU YUDHI

Oleh

Nama Lengkap : Leonardus Ernesto Budisetiawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069146

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 8 Januari 2026

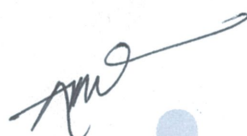
Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

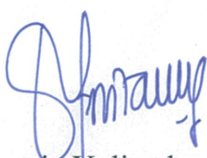

Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.
0416066807/ 069425


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

Pembimbing


Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/ L00011

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 : Leonardus Ernesto Budisetiawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069146
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/~~S2~~* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL
KEDAI SAMBAL COBEK BU YUDHI

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, 8 Januari 2026

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Leonardus Ernesto Budisetiawan)

* 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

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas kelimpahan rahmat dan berkat-Nya yang telah memungkinkan penulis menyelesaikan Tugas Akhir “Perancangan Identitas Visual Kedai Sambal Cobek Bu Yudhi” dengan baik. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan dalam program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini terdapat dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat.

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. Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds., selaku Pembimbing pertama 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. Bapak Anton Suyoto selaku pemilik Kedai Sambal Cobek Bu Yudhi sebagai narasumber,

Penulis sadar bahwa Tugas Akhir ini memiliki kekurangan dalam penyajian dan pembahasan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik yang konstruktif dan saran untuk membantu mereka memperbaiki karya ini di masa mendatang. Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi mereka yang membutuhkannya dan berfungsi sebagai referensi dalam bidang yang relevan

Tangerang, 8 Januari 2026



(Leonardus Ernesto Budisetiawan)



PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL KEDAI SAMBAL

COBEK BU YUDHI

Leonardus Ernesto Budisetiawan

ABSTRAK

Kedai Sambal Cobek Bu Yudhi adalah sebuah kedai UMKM yang didirikan pada tahun 2021 di Medang Lestari dan belum memiliki cabang. Kedai ini awalnya menyajikan berbagai makanan khas Jawa Timur dengan harga terjangkau kepada remaja, pekerja, dan mahasiswa. Dengan waktu, ayam geprek menjadi menu andalan dan kedai menjadi lebih populer, terutama di kalangan mahasiswa UMN. Kedai ini memiliki beberapa kompetitor yang menjual produk yang sama yaitu ayam geprek dan kedai ini belum memiliki identitas visual membuat kedai sulit dikenali dan kurang menarik perhatian pelanggan baru. Oleh karena itu, untuk meningkatkan daya saing, diperlukan perancangan identitas visual seperti logo, *typeface*, desain kemasan, dan desain pendukung lainnya sehingga dengan perancangan identitas visual ini akan membantu membangun *brand image* yang lebih profesional dan membedakan kedai ini dari pesaing lainnya.

Kata kunci: Identitas visual, *F&B* (Makanan dan Minuman), UMKM, Kedai



VISUAL IDENTITY DESIGN FOR KEDAI SAMBAL COBEK BU

YUDHI

Leonardus Ernesto Budisetiawan

ABSTRACT (English)

Kedai Sambal Cobek Bu Yudhi is a small and medium-sized enterprise (SME) established in 2021 in Medang Lestari, with no branches to date. Initially, the eatery offered a variety of traditional East Javanese dishes at affordable prices, targeting teenagers, workers, and university students. Over time, ayam geprek became the signature dish, significantly increasing the eatery's popularity, particularly among students at Universitas Multimedia Nusantara (UMN). However, the business faces competition from several establishments offering similar products, such as Ayam Geprek LOL, Ayam Geprek Gold Chick, and Ayam Pak Gembus. Additionally, the lack of a distinct visual identity makes it difficult for customers to recognize the brand and reduces its appeal to potential new patrons. To enhance competitiveness, a well-structured visual identity is essential, encompassing elements such as a logo, typeface, packaging design, and another supporting designs. This visual identity will help establish a more professional brand image and distinguish the eatery from its competitors.

Keywords: Kedai Sambal Cobek Bu Yudhi, F&B (Food and Beverage), Visual Identity



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
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 Identitas Visual.....	6
2.1.1 <i>Brand</i>	6
2.1.2 Tujuan Identitas Visual	8
2.1.3 Koherensi	11
2.2 Elemen Identitas Visual	12
2.2.1 Logo	12
2.2.2 Warna.....	17
2.2.3 Tipografi	20
2.2.4 Kemasan.....	23
2.2.5 Ilustrasi	27
2.3 Elemen Desain.....	29

2.3.2	Garis	29
2.3.3	Bentuk	30
2.3.4	Pola (<i>Pattern</i>)	30
2.2.5	<i>Grid</i>	31
2.3.5	<i>Composition</i>	32
2.4	Kuliner	34
2.4.2	Tren Kuliner di Indonesia	34
2.5	UMKM	36
2.5.2	Kinerja UMKM	37
2.6	Penelitian Relevan	38
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN		40
3.1	Subjek Perancangan	40
3.1.1	Demografis	40
3.1.2	Geografis	40
3.1.3	Psikografis	40
3.2	Metode dan Prosedur Perancangan	40
3.2.1	<i>Research</i>	41
3.2.2	<i>Analysis</i>	41
3.2.3	<i>Concept</i>	42
3.2.4	<i>Design</i>	42
3.2.5	<i>Implementation</i>	43
3.3	Teknik dan Prosedur Perancangan	43
3.3.1	Observasi	44
3.3.2	Wawancara	45
3.3.3	Kuesioner	47
3.3.4	Studi Referensi	51
3.3.5	Studi Eksisting	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN		56
4.1	Hasil Perancangan	56
4.1.1	<i>Research</i>	56
4.1.2	<i>Analysis</i>	71
4.1.3	<i>Concept</i>	75

4.1.4 <i>Design</i>	79
4.1.5 <i>Implementation</i>	86
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	96
4.2 Pembahasan Perancangan.....	97
4.2.1 Analisis <i>Market Validation</i>	97
4.2.2 Analisis Desain Logo.....	98
4.2.3 Analisis Supergrafis	100
4.2.4 Analisis Desain Kaos	102
4.2.5 Analisis Desain Celemek (<i>apron</i>)	103
4.2.6 Analisis Desain Kemasan.....	104
4.2.7 Analisis Desain <i>Placemaking</i>	106
4.2.8 Analisis Desain <i>Banner</i>	107
4.2.9 Analisis Desain <i>Tissue Box</i>	108
4.2.10 Analisis Desain <i>Instagram Feeds</i>	109
4.2.11 Analisis Desain <i>Brand Guideline</i>	109
4.2.12 Anggaran	112
BAB V PENUTUP.....	114
5.1 Simpulan	114
5.2 Saran	115
DAFTAR PUSTAKA	xvii
LAMPIRAN.....	xix

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 2 Tabel Penelitian Relevan	38
Tabel 3. 1 Tabel Pertanyaan Wawancara	46
Tabel 3. 2 Tabel Pertanyaan Kuesioner	48
Tabel 4. 1 Hasil Kuesioner	61
Tabel 4. 2 SWOT Kedai Sambal Cobek Bu Yudhi	71
Tabel 4. 3 Tabel Mindmap, Keyword, Big Idea	73
Tabel 4. 4 Rincian Anggaran	112



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo ASUS	14
Gambar 2. 2 Logo CNN.....	14
Gambar 2. 3 Logo Soundcloud	15
Gambar 2. 4 Logo Pepsi.....	15
Gambar 2. 5 Logo NASA	16
Gambar 2. 6 Logo Starbucks	16
Gambar 2. 7 Colour Wheel.....	17
Gambar 2. 8 Colour Temperature	18
Gambar 2. 9 Monochromatic Color	19
Gambar 2. 10 Analogous Colour	19
Gambar 2. 11 Complementary Colour	20
Gambar 2. 12 Sans Serif Font	21
Gambar 2. 13 Serif Font.....	21
Gambar 2. 14 Script Fonts	22
Gambar 2. 15 Decorative Fonts	22
Gambar 2. 16 Kemasan Primer	25
Gambar 2. 17 Kemasan Sekunder.....	25
Gambar 2. 18 Kemasan Tersier.....	26
Gambar 4. 1 Wawancara pemilik Kedai Sambal Cobek Bu Yudhi	57
Gambar 4. 2 Sertifikasi Idealife	58
Gambar 4. 3 Observasi Lokasi Kedai	59
Gambar 4. 4 Renovasi Kedai	60
Gambar 4. 5 Analisis Ayam Gepuk Pak Gembus	68
Gambar 4. 6 Analisis Brand Guidelines Gojek.....	69
Gambar 4. 7 Analisis Desain I Am Geprek Benu	70
Gambar 4. 8 Analisis Desain Kemasan I Am Geprek Benu.....	70
Gambar 4. 9 User Persona Primer.....	74
Gambar 4. 10 User Persona Sekunder.....	75
Gambar 4. 11 Moodboard	76
Gambar 4. 12 Color Palette.....	76
Gambar 4. 13 Reference Board.....	77
Gambar 4. 14 Smoody Bubble Font	78
Gambar 4. 15 Poppins Font.....	78
Gambar 4. 16 Penerapan Moodboard	79
Gambar 4. 17 Penerapan Reference Board	80
Gambar 4. 18 Sketsa Logo	80
Gambar 4. 19 Brand Color	81
Gambar 4. 20 Desain logo sebelum revisi	82
Gambar 4. 21 Logo final	82
Gambar 4. 22 Brandmark.....	83
Gambar 4. 23 Combination mark.....	84
Gambar 4. 24 Typemark	84

Gambar 4. 25 Clear Sace logo.....	85
Gambar 4. 26 Modular Grid.....	85
Gambar 4. 27 Buku GSM	86
Gambar 4. 28 Penerapan Grid di GSM	87
Gambar 4. 29 Desain Kemasan	88
Gambar 4. 30 Desain Kemasan	88
Gambar 4. 31 Penerapan Grid di Kaos	89
Gambar 4. 32 Kaos seragam	90
Gambar 4. 33 Apron.....	90
Gambar 4. 34 Desain Placemaking	91
Gambar 4. 35 Placemaking	91
Gambar 4. 36 Banner	92
Gambar 4. 37 Desain Banner	93
Gambar 4. 38 Desain Kotak Tisu	93
Gambar 4. 39 Tissue Box.....	94
Gambar 4. 40 Kantong plastic.....	95
Gambar 4. 41 Desain Instagram Post.....	95
Gambar 4. 42 Instagram Post	96
Gambar 4. 43 Analisis Logo	99
Gambar 4. 44 Analisis Logotype	99
Gambar 4. 45 Analisis Logogram	100
Gambar 4. 46 Analisis Supergrafik.....	101
Gambar 4. 47 Analisis Kaos.....	102
Gambar 4. 48 Analisis Celemek	103
Gambar 4. 49 Analisis Kemasan	105
Gambar 4. 50 Analisis Desain Plastik.....	106
Gambar 4. 51 Analisis Placemaking	106
Gambar 4. 52 Analisis Banner	107
Gambar 4. 53 Analisis Desain Kotak Tisu.....	108
Gambar 4. 54 Analisis Instagram Feeds	109
Gambar 4. 55 Penerapan Grid pada GSM.....	110
Gambar 4. 56 Analisis Brand Guideline	110
Gambar 4. 57 Isi Halaman GSM.....	111

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Turnitin.....	xix
Lampiran 2 Lampiran Form Bimbingan Tugas Akhir	xxvi
Lampiran 3 Non Disclosure Statement	xxx
Lampiran 4 Non Disclosure Agreement Wawancara.....	xxxi
Lampiran 5 Non-Disclosure Agreement Market Validation.....	xxxii
Lampiran 6 Hasil Kuesioner	xxxv
Lampiran 7 Transkrip Wawancara Pemilik Kedai Sambal Cobek Bu Yudhi.....	xli
Lampiran 8 Transkrip Market Validation 1	xlvi
Lampiran 9 Transkrip Market Validation 2	1
Lampiran 10 Transkrip Market Validation 3	lii
Lampiran 11 Dokumentasi.....	liv

