



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**TUGAS AKHIR  
SPESIFIKASI DESAIN**

**PERANCANGAN LOGO DAN IDENTITAS VISUAL NASIMURA**



**Diajukan sebagai Persyaratan Kelulusan Sarjana  
Terapan Program Studi Desain Grafis  
Jurusan Teknik Grafika Penerbitan  
Politeknik Negeri Jakarta**

**Oleh:**

**MUHAMMAD RAFII FAUZAN**

**1806421047**

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**DEPOK**

**2022**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## LEMBAR PERSETUJUAN

### LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Logo Dan Identitas Visual Nasimura

Penulis : Muhammad Rafii Fauzan

Jurusan : Teknik Grafika dan Penerbitan

Program Studi : Desain Grafis

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan melalui proses bimbingan dan telah layak untuk mengikuti Ujian Tugas Akhir.

Depok, 15 Juli 2022

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Dina Martin, S.Sn., M.Ds  
NIP. 520000000000000267

Dosen Pembimbing II

Rachmah Nanda Kartika, M. T.  
NIP. 199206242019032025

# LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

## PERANCANGAN LOGO DAN IDENTITAS VISUAL NASIMURA

Oleh:

MUHAMMAD RAFII FAUZAN  
1806421047

Disahkan:

Depok, 3 - 8 - 2022

Penguji I

Andriyanto, S.E., M.Kom  
NIP.23272015100119730629

Penguji II

Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds.  
NIP.198812152018032001

Ketua Jurusan

Teknik Grafika Penerbitan



Wiwi Prastiwinarti, M.M.  
NIP. 196407101997022001

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul:

**Perancangan Logo dan Identitas Visual Nasimura** adalah hasil karya saya.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar di suatu perguruan tinggi, dan atau sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini, dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya siap menerima sanksi akademik yang berlaku.

Depok, 15 Juli 2022  
Yang menyatakan,



Muhammad Rafii Fauzan  
1806421047



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## ABSTRAK

Nasimura adalah bagian dari PT. Kapitol Era Mas yang bergerak di bidang *food and bavarages*. Nasimura baru akan *lauching* pada bulan Agustus 2022 dan oleh karena itu dibutuhkan desain identitas visual yang komunikatif dan menampilkan kesan dan pesan yang konsisten. Metode penelitian adalah metode kualitatif, Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, observasi, wawancara, metode analisis SWOT dan matriks. Dari hasil data yang telah dikumpulkan, akan dirancang sebuah identitas visual Nasimura berupa logo yang menggunakan tipografi Nasimura dengan ikon khas jepang yang terdapat didalam logonya. Menggunakan warna dominan merah, dan juga elemen visual serta ilustrasi dengan gambar bangunan atau barang khas jepang, yang nantinya akan disesuaikan dengan citra dari Nasimura. Tujuan dari penelitian adalah membuat perancangan identitas visual Nasimura sesuai dengan citra produk serta mengaplikasikan hasil desain perancangan identitas visual Nasimura kebeberapa media seperti, GSM (*Graphic Standard Manual*), menu, *x-banner*, *flyer*, dan juga feeds instagram.

Kata Kunci : Identitas visual, logo, nasimura, simpel, modern, ikonik

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**ABSTRACT**

*Nasimura is part of PT. Kapitol Era Mas which is engaged in food and bavarages. Nasimura will only launch in August 2022 and therefore a visual identity design that is communicative and displays a consistent impression and message is needed. The research method is a qualitative method. Data collection is done through literature study, observation, interviews, SWOT analysis method and matrix. From the results of the data that has been collected, a visual identity of Nasimura will be designed in the form of a logo that uses Nasimura's typography with Japanese icons contained in the logo. Using the dominant color red, as well as visual elements and illustrations with images of buildings or typical Japanese items, which will later be adapted to the image of Nasimura. The purpose of the research is to design Nasimura's visual identity according to the product image and apply the results of Nasimura's visual identity design to several media such as GSM (Graphic Standard Manual), menus, x-banners, flyers, and also Instagram feeds.*

*Keywords : visual identity, logo, nasimura, simple, modern, iconic*

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## PRAKATA

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat serta hidayah-NYA sehingga penulisan proposal perancangan tugas akhir ini dapat tersusun dengan baik dan tepat waktu. Laporan ini telah disusun sebagaimana mestinya dalam rangka penulisan proposal perancangan tugas akhir untuk memperoleh kelulusan dalam perkuliahan Desain Grafis di Politeknik Negeri Jakarta yang dibimbing oleh Ibu Dina Martin, S.Sn., M.Ds

Melalui kesempatan yang telah diberikan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan banyak pengalaman serta membantu selama penulisan proposal tugas akhir, terutama kepada:

1. Bapak Dr. sc, H., Zainal Nur Arifin, Dipl-Ing. HTL., M.T. Selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Ibu Drs. Wiwi Prastiwinarti, M. M. Selaku Kepala Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
3. Ibu Anggi Anggarini, M.Ds. Selaku Kepala Program Studi Desain Grafis.
4. Ibu Dina Martin, S.Sn., M.Ds, selaku dosen pembimbing I dan Ibu Rachmah Nanda Kartika, M. T. selaku dosen pembimbing II yang atas segala bimbingan, arahan dan sarannya.



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Susunan proposal tugas akhir ini sudah dibuat dengan sebaik-baiknya, namun tentu tidak luput banyaknya kekurangan. Oleh karena itu jika ada masukan berupa kritik dan saran, akan sangat berarti bagi penulis. Semoga proposal tugas akhir ini dapat bermanfaat serta dipergunakan sebagaimana mestinya, Terima kasih.

Depok, Juli 2022

Muhammad Rafii Fauzan







**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....	ii
ABSTRAK .....	iii
ABSTRACT .....	iv
PRAKATA .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	i
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan .....	4
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	4
1.4.1 Tujuan .....	4
1.4.2 Manfaat .....	4
<b>1.5 Sistematika Penulisan .....</b>	<b>4</b>
<b>BAB II .....</b>	<b>6</b>
<b>LANDASAN PERANCANGAN.....</b>	<b>6</b>
2.1. Desain Grafis .....	6
2.1.1 Prinsip Desain Grafis.....	7
2.2 Teori Gestalt .....	10
2.3. Brand .....	11
2.4. Identitas Visual.....	12
<b>BAB III.....</b>	<b>21</b>
<b>METODE PERANCANGAN.....</b>	<b>21</b>
3.1 Metode Riset Desain.....	21



- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
  2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3.2	Metode Pengumpulan Data .....	22
3.3	Data dan Analis .....	24
3.4	Matriks SWOT .....	29
3.6	Arahan Kreatif .....	31
<b>BAB IV</b>	.....	<b>35</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN</b>	.....	<b>35</b>
4.1	Konsep Visual .....	35
4.1.1	Mindmap .....	35
4.1.2	Moodboard .....	36
4.2	Proses Desain .....	37
4.2.1	Sketsa Manual .....	37
4.2.2	Sketsa Digital .....	38
4.2.3	Desain Terpilih .....	40
4.3	Media Pendukung .....	47
4.3.1	GSM (Graphic Standard Manual) .....	48
4.3.2	Media Turunan .....	48
4.4	Pertimbangan Produksi .....	51
<b>BAB V</b>	.....	<b>53</b>
<b>PENUTUP</b>	.....	<b>53</b>
5.1	Simpulan .....	53
5.2	Saran .....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>56</b>



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Gambar Kesatuan .....	7
Gambar 2. Gambar Keseimbangan .....	8
Gambar 3. Gambar Proporsi .....	9
Gambar 4. Gambar Irama.....	9
Gambar 5. Contoh gambar logotype .....	13
Gambar 6. Contoh Gambar Logogram.....	14
Gambar 7. Gambar Warna Primer .....	15
Gambar 8. Gambar Warna Sekunder .....	15
Gambar 9. Gambar Warna Tersier .....	16
Gambar 10. Gambar Tipografi Serif .....	17
Gambar 11. Gambar Tipografi Sans Serif.....	17
Gambar 12. Gambar Tipografi Script .....	18
Gambar 13. Graphic Standard Manual Jakarta .....	18
Gambar 14. Logo PT Kapitol Era Mas .....	24
Gambar 15. Logo Malam Minggu Group .....	24
Gambar 16. Produk Nasimura.....	26
Gambar 17. Logo Gohan-Ku.....	27
Gambar 18. Produk Gohan-Ku .....	27
Gambar 19. Mindmap .....	36
Gambar 20. Moodboard .....	36
Gambar 21. Sketsa kasar elemen .....	37
Gambar 22. Sketsa kasar logo.....	38
Gambar 23. Sketsa digital 1 .....	39
Gambar 24. Sketsa digital 2 .....	39



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 25. Sketsa digital 3 .....	40
Gambar 26. Sketsa digital 4 .....	40
Gambar 27. Sketsa logo terpilih.....	41
Gambar 28. Minimum Clear Space Logo .....	41
Gambar 29. Minimum size logo print .....	42
Gambar 30. Minimum size logo digital .....	42
Gambar 31. Full color design.....	43
Gambar 32. Light background design .....	43
Gambar 33. Mono background design .....	43
Gambar 34. Incorrect logo design.....	44
Gambar 35. Penggunaan huruf.....	44
Gambar 36. Corporate Color.....	45
Gambar 37. Elemen visual 1 .....	46
Gambar 38. Elemen visual 2 .....	47
Gambar 39. MockUp GSM .....	48
Gambar 40. Desain menu Nasimura .....	48
Gambar 41. X-Banner Design.....	49
Gambar 42. Flyer .....	50
Gambar 43. Feed Instagram .....	50



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Penghargaan PT. Kapitol Era Mas .....	25
Tabel 2. Matriks SWOT .....	30
Tabel 3. Tabel Arahan Kreatif .....	34





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Bimbingan .....	57
Lampiran 2. Transkrip Wawancara.....	59
Lampiran 3. Kuesioner Penelitian.....	61
Lampiran 4. Hasil Cek Plagiarism .....	68
Lampiran 5. Riwayat Hidup.....	69





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Akhir-akhir ini banyak sekali brand makanan yang muncul dengan berbagai macam konsep yang sangat menarik, mulai dari konsep jenis, bentuk, dan juga konsep yang diambil dari berbagai macam negara di dunia. Memang sangat unik, kita sebagai konsumen merasa memiliki berbagai jenis variasi makanan untuk dinikmati. Terutama di zaman sekarang sudah terdapat aplikasi ojek *online* yang sangat memudahkan konsumen untuk membeli makanan. Dan juga dengan adanya ojek *online* membuat brand makanan yang tadinya kurang terjangkau oleh konsumen, akhirnya pun dapat dijangkau oleh konsumen (Lulus & Rohoyo, 2018). (Zulkarnain, 2018)

Saat ini, dengan adanya teknologi membuat berbagai macam makanan khas dari berbagai macam negara dapat dinikmati di Indonesia. Salah satunya adalah makanan Jepang. Makanan Jepang memiliki daya tarik yang tinggi di masyarakat umum, mulai dari makanan khasnya, tata cara makannya, dan konsep tempat makan atau yang biasanya di Jepang disebut dengan “kedai”.

Logo merupakan hal yang penting di era saat ini, terutama dalam usaha makanan, karena dengan adanya logo usaha makanan tersebut lebih mudah untuk diingat. Apalagi di zaman sosial media sekarang, dari brand ternama sampai UMKM pun berlomba-lomba untuk mempunyai logo yang semenarik mungkin. Dan logo sekarang menjadi suatu keharusan ketika seseorang ingin membuka bisnis. Sebagai desainer grafis, ini adalah suatu era dimana kita harus memberikan solusi kepada pelaku usaha bagaimana cara menyampaikan suatu informasi dalam sebuah logo. Logo sendiri berfungsi sebagai elemen utama suatu identitas visual, memvisualkan konsep ataupun kesan yang ingin dikomunikasikan, termasuk konstruksi bentuk dan hubungan dengan elemen lainnya.



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Identitas visual merupakan visualisasi dari sebuah perusahaan yang berupa tanda atau simbol, yang kemudian diaplikasikan pada berbagai media seperti logo, kop surat, kartu nama, situs web, dan sebagainya.

Nasimura adalah salah satu dari sekian banyak bisnis makanan di PT. Kapitol Era Mas atau Malam Minggu Group yang baru akan launching pada bulan Agustus 2022. Perancangan Nasimura ini sudah dilakukan dari bulan April 2022. Dimulai dari ide awal yang ingin mengusung konsep makanan jepang dibalut dengan penyajian makanan khas Indonesia yaitu nasi bungkus, bersamaan dengan pembuatan elemen desain yang dibutuhkan.

Nasimura sendiri merupakan usaha yang dikembangkan oleh tim Malam Minggu Group dari awal karena melihat peluang yang potensial untuk produk Nasi Bungkus dikalangan masyarakat Indonesia. Dimana masyarakat Indonesia sudah terbiasa mengkonsumsi nasi bungkus sebagai makanan harian bahkan telah menjadi *comfort food* mereka. Namun perusahaan ingin mengembangkan konsep nasi bungkus yang berbeda dan tentunya *franchiseable* karena fokus perusahaan yang lebih mengarah ke sisi kemitraan. Akhirnya diputuskan lah produk yang tampak luarnya menyerupai nasi bungkus yang telah familiar dimasyarakat, namun dengan menu yang berbeda dan berkonsep makanan jepang yang menjadi daya tarik tersendiri bagi Nasimura.

Awal penamaan Nasimura ini melalui tahap diskusi yang cukup panjang karena perlu menentukan brand identity seperti apa yang ingin dibangun oleh Nasimura. Dibutuhkan nama yang dapat merepresentasikan konsep jepang yang ingin dibawa oleh Nasimura namun tetap dikemas dengan kearifan lokal yaitu dengan nama-nama yang masih familiar atau dapat dipelesetkan kedalam bahasa Indonesia. Dan dipilihlah Nasimura diantara beberapa opsi nama lain yang sempat diajukan sebelumnya. Setelah nama tersebut ditentukan, proses lainnya berlanjut baik dari sisi desain dan pengembangan produk. Nasimura sendiri ingin menyajikan makanan dengan harga kaki lima tetapi citarasa yang tidak kalah dengan restoran jepang bintang lima sehingga dari konsep Nasimura juga mengusung ke tema yang





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

lebih berkonsep ke desain jepang yang simple dan lebih memfokuskan kepada produk.

Nasimura saat ini belum memiliki identitas visual terutama logo, karena Nasimura baru akan *launching* pada bulan Agustus 2022. Maka dari itu penulis ingin merancang identitas visual Nasimura. Membangun identitas Nasimura diawal sempat melalui beberapa pro dan kontra seperti identitas apa yang ingin ditunjukkan dan elemen-elemen desain apa yang sekiranya cocok untuk merepresentasikan Nasimura namun tidak berlebihan sehingga membuat mudah diingat dibenak masyarakat nantinya. Dari logo sendiri pun font yang dipilih lebih ingin ditujukan pada font yang khas dan elemen yang *iconic* tetapi tidak menyulitkan pembaca saat melihat logo dan dapat menimbulkan awareness yang baik. Kemudian dari warna klien juga ingin mengambil warna khas Jepang yang membuat konsep yang diangkat lebih terbangun dan terlihat. Hal ini juga termasuk pemilihan aksent jepang yang ingin ditempatkan pada logo.

Dalam hal ini, Nasimura membutuhkan sebuah logo dan identitas visual agar bisa bersaing dengan kompetitor lainnya di dunia *food & beverages*. Dengan mengusung konsep makanan jepang dibalut dengan penyajian makanan khas Indonesia yaitu nasi bungkus. Ini merupakan hal yang unik dan menarik untuk dilakukannya penelitian ini. Dengan penelitian ini, diharapkan Nasimura mempunyai identitas visual yang komunikatif dan menampilkan kesan dan pesan yang konsisten.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada terkait dengan dibutuhkannya logo dan identitas visual Nasimura maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada pada perancangan ini, yaitu: Bagaimana merancang logo dan identitas visual Nasimura yang komunikatif dan menampilkan kesan dan pesan yang konsisten?



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

### 1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Adapun Batasan masalah dibuat, agar rumusan masalah diatas dapat terselesaikan dengan baik adalah sebagai berikut:

1. Merancang identitas visual meliputi logo Nasimura
2. Merancang *Graphic Standard Manual* (GSM) Nasimura
3. Merancang beberapa media turunan yaitu, desain menu, desain *x-banner*, dan desain konten instagram Nasimura

### 1.4 Tujuan dan Manfaat

#### 1.4.1 Tujuan

Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah:

- A. Perancangan identitas visual Nasimura yang komunikatif dan menampilkan kesan dan pesan yang konsisten.
- B. Membuat media turunan seperti, *Graphic Standard Manual* (GSM), *x-banner*, menu, flyer, dan feeds Instagram.
- C. Penggunaan teori desain grafis untuk menghasilkan rancangan identitas visual yang harmoni.

#### 1.4.2 Manfaat

- A. Bagi Mahasiswa, dapat dijadikan sebagai acuan untuk melanjutkan penelitian yang terkait dengan identitas visual.
- B. Bagi Perusahaan, diharapkan identitas visual yang dibuat dapat sesuai dengan citra dari perusahaan, meningkatkan awareness dan daya tarik konsumen dan mempunyai buku panduan untuk keperluan desain logo dan identitas visual.

### 1.5 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penyusunan Proposal Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat perancangan logo dan identitas visual Nasimura serta sistematika penulisan dalam penyusunan tugas akhir ini.

## **BAB II LANDASAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi kajian teori secara umum tentang ilmu desain grafis, identitas visual, GSM (Graphic Standar Manual) dan ilmu pendukung lainnya yang digunakan untuk perancangan identitas visual Nasimura.

## **BAB III METODE PERANCANGAN**

Bab ini berisi tentang metode perancangan yang digunakan untuk merancang logo dan identitas visual Nasimura. Mulai dari brainstorming, mindmap, moodboard, sketsa manual, sketsa digital sampai final art work. Di bab ini juga membahas metode pengumpulan data, mulai dari wawancara, observasi, dan juga studi literatur yang berisi jurnal dan buku.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN**

Bab ini berisi tentang penyusunan proses kreatif mulai dari brainstorming, mindmap, moodboard, sketsa manual, sketsa digital dan final art work atau desain terpilih dalam perancangan logo dan identitas visual Nasimura.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan seluruhan hasil dari perancangan logo dan identitas visual Nasimura dan saran berdasarkan simpulan tugas akhir yang telah disusun

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian Perancangan Logo dan Identitas Visual Nasimura, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Nasimura merupakan usaha *food and bavarages* dari PT.Kapitol Era Mas yang akan baru launching di bulan Agustus 2022, oleh karena itu Nasimura membutuhkan logo dan identitas visual. Diawali dengan mengumpulkan data-data yang didapatkan dari klien dan juga observasi dan metode analisis SWOT. Dari data yang telah ada, selanjutnya akan dirancang, mulai dari membuat *mindmap*, *moodboard*, selanjutnya sketsa manual dengan dua tahapan yaitu sketsa kasar dan halus yang selanjutnya dipilih dan dilanjutkan ke sketsa digital, sampai akhirnya mendapatkan *final artwork*, atau desain logo dan identitas visual Nasimura yang terpilih. Hal tersebut disesuaikan dengan ciri khas dari Nasimura, sehingga ketika Nasimura launching akan memiliki daya tarik dan ciri khas yang berbeda dan dapat diterima oleh masyarakat luas.
2. Identitas visual Nasimura berupa logo yang menggunakan tipografi Nasimura dengan ikon khas jepang yang terdapat didalam logonya, dan menggunakan warna dominan merah. Elemen desain yang digunakan dalam perancangan identitas visual dan logo Nasimura ini menggunakan ilustrasi dengan bentuk bangunan jepang dan barang-barang khas jepang yang unik dan menarik dan pattern yang ada merupakan khas jepang yang disering digunakan untuk desain nuansa jepang. Ilustrasi dan pattern ini menggunakan jenis ilustrasi yang simple namun masih terlihat ceria, dari memberi kesan ikonik khas jepang. Warna yang didapatkan dalam identitas visual Nasimura meliputi merah, hitam, dan putih untuk warna primer. Sedangkan hijau dan kuning untuk warna sekunder. Dan tipografi yang didapatkan pada identitas visual Nasimura ada *Poetsen One* untuk jenis



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

tipografi primer dan *Montserrat* untuk jenis tipografi sekunder, sedangkan untuk logo menggunakan *font Mat Saleh*.

3. Hasil akhir desain dari elemen visual selanjutnya diterapkan pada media-media pendukung, diantaranya adalah GSM (*Graphic Standard Manual*), menu, *x-banner*, flyer dan feeds Instagram. Media-media ini dipilih berdasarkan kebutuhan mereka sebagai media promosi dan memberi *awareness* terhadap Nasimura.





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penulisan laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Logo dan Identitas Visual Nasimura”, didapatkan beberapa saran untuk proses perancangan identitas visual selanjutnya. Berikut beberapa saran yang dapat disampaikan:

1. Perancangan identitas visual selanjutnya bisa mencari pendekatan yang lain dalam membuat sebuah logo dan juga identitas visual.
2. Aplikasi pada media adalah hal yang penting untuk berkembangnya suatu perusahaan. Media promosi yang digunakan sebaiknya mengikuti target pasar yang tepat agar pesan yang disampaikan dapat dimengerti dengan baik.
3. Dalam perancangan identitas visual, sebaiknya dibuat *simple*, mudah untuk diingat, bertahan dengan waktu yang lama dan juga sesuai dengan citra khas dari sebuah perusahaan atau badan usaha.



POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA



## DAFTAR PUSTAKA

- Chealza Nuanda'de Riandra, M. A. (2021). Perancangan Identitas Visual Cathering & Bakery Cherry. *Jurnal Barik*, 43-56.
- Hartanto, M., Banindro, B. S., & Yulianto, Y. H. (2020). Perancangan Visual Branding Kue Kering Golden Cookies di Surabaya.
- Laksono, A. A. (2020). Perancangan Logo dan Identitas Visual UD. Baroqoh Joyo.
- Leonardo Adi Dharma Widya, S. M. (2016). *Pengantar Desain Grafis*.
- Lulus, P., & Rohoyo. (2018). Dampak Bisnis Kuliner Melalui Go Food bagi Pertumbuhan Ekonomi di Kota Semarang. *Dinamika Sosial Budaya*, 120 - 133.
- Nathalia, L. A. (2020). Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula.
- Rustan, S. (2013). *Mendesain Logo*.
- Stefanus Rendivo Sondak, Y. P. (2021). Perancangan Ulang Logo Sebagai Identitas Visual Karuhei Cofee.
- Wyoprasojo, V. R. (2020). Perancangan Ulang Visual Identity Pada Rumah Makan Dapoer Shelga.
- Zulkarnain, A. (2018). PENGGUNAAN DESAIN GRAFIS PADA MAJALAH HIDAYATULLAH.

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran 1. Lembar Bimbingan

## Lembar Bimbingan Tugas Akhir

Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing I

### LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS  
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

NAMA MAHASISWA	Muhammad Rafii Fauzan
NAMA PEMBIMBING	Dina Martin, S.Sn., M.Ds
JUDUL TUGAS AKHIR	Perancangan Logo dan Identitas Visual Nasimura

**KETERANGAN:**

1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang

BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI
1	16 April 2022	Perbaiki judul penelitian	Mengganti fokus penelitian
2	22 April 2022	Lengkapin Bab 1	Melengkapin Bab 1
3	16 Juni 2022	Perkuat Bab 1, 2, 3	Menjelaskan hasil revisi sempro
4	1 Juli 2022	Mulai Bab 4	Melanjutkan pembahasan
5	11 Juli 2022	Memilih hasil desain	Membuat desain alternatif
6	15 Juli 2022	Lengkapin semua yang kurang	Finishing laporan tugas akhir
7	18 Juli 2022	Tanda tangan lembar pengesahan	Minta tanda tangan
8			

- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





## Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing II

### LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS  
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

NAMA MAHASISWA	Muhammad Rafii Fauzan
NAMA PEMBIMBING	Rachmah Nanda Kartika, M.T.
JUDUL TUGAS AKHIR	Perancangan Logo dan Identitas Visual Nasimura

**KETERANGAN:**

1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang

BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI
1	15 Juli 2022	Tambahkan sumber, Perbaiki penulisan dan Daftar Gambar	Merapihkan penulisan, Menambahkan sumber
2	15 Juli 2022	Tanda tangan lembar pengesahan	Minta tanda tangan
3			
4			
5			
6			
7			
8			



- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 2. Transkrip Wawancara

Transkrip waancara yang dilakukan kepada ibu Hana Vinie Wardhani, selaku *Marketing Communication* PT. Kapitol Era Mas

1. Apa sih Nasimura itu sendiri?  
Nasimura merupakan salah satu brand dari PT.Kapitol Era Mas (Malam minggu group) yang sedang di develop sekarang oleh tim kami. Nasimura ini sendiri ingin menjadi makanan khas jepang dengan konsep nasi bungkus. Nasimura baru akan *launching* InsyaAllah bulan Agustus ini. Rencananya outlet pertama Nasimura akan buka di Bintaro, Tangerang Selatan.
2. Apa aja yang dibutuhkan Nasimura?  
Ya, dikarenakan ini brand baru jadi Nasimura sendiri membutuhkan logo dan juga desain untuk keperluan sosial media dan brand seperti, desain menu, desain *x-banner*, desain flyer, dan yang lainnya.
3. Siapa sih competitor Nasimura?  
Gohan-ku, dengan konsep yang sama kami ingin bersaing dengan Gohan-ku kedepannya. Sekarang Gohan-ku masih mempunyai satu cabang pusat dan saya dengar-dengar ditengah tahun ini dia akan membuka banyak cabang disekitaran Jabodetabek. Cabang pusat Gohan-ku ada di BSD.
4. Apa aja sih produk dari Nasimura?  
Makanan yang terinspirasi dari makanan khas Jepang. Menu yang terdapat di Nasimura ada ayam dan sapi dengan varian rasa kari, keju dan yakiniku. Dan yang special dari brand Nasimura adalah “telur omega”, telur omega ini adalah telur khas jepang yang mempunyai karakter sangat lembut, *creamy* dan juga gurih.
5. Berapa sih harga menu dari Nasimura?  
Harga yang ditawarkan Nasimura mulai dari Rp15.000,- hingga Rp25.000,- . Dengan harga yang terjangkau konsumen sudah dapat menikmati salah satu produk Nasimura dengan cita rasa yang unik dan baru. Kemasan yang digunakan Nasimura adalah kertas nasi dengan desain Nasimura yang dilapisi dengan daun pisang.



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

6. Style desain apa yang ingin digunakan oleh Nasimura?  
Pengennya dengan desain yang simple yang menggambarkan jepang, modern tapi mempunyai ikon jepang yang ikonik. Buat logo kami maunya ada tulisan jepangnya dan juga ada aksan jepang atau ikon. Warnanya juga kalau bisa sih merah, terus juga mirip sama gaya competitor.
7. Keunggulan Nasimura apasih?  
Mungkin dengan konsep yang baru ini masyarakat cukup tertarik untuk bisa ngepoin Nasimura ini, karena masih jarang usaha dengan konsep kayak gini. Harga kita juga termasuk terjangkau untuk masyarakat bintangoro
8. Siapa sih target pasar Nasimura?  
Anak muda sampai orang yang sudah menikah dengan status ekonomi SES B-A yang suka jajan makanan kekinian.



POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA



- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

### Lampiran 3. Kuesioner Penelitian

#### Kuesioner Penelitian

##### A. Identitas Responden

1. Nama Responden :
2. Usia Responden :
3. Jenis Kelamin :
4. Domisili
  - a. JABODETABEK
  - b. Luar JABODETABEK
5. Status Pekerjaan :
  - a. Mahasiswa
  - b. Pegawai Swasta
  - c. Pegawai Negeri
6. Rata-rata pengeluaran perbulan
  - a. <1jt
  - b. 1jt – 2,5jt
  - c. 2,5jt – 4jt
  - d. 4jt – 5jt
  - e. >5jt

##### B. Pertanyaan terkait kebiasaan konsumsi makanan

1. Apakah anda merupakan pribadi yang sering makan?
2. Tipe makanan yang sering anda makan?
  - a. Makanan Utama
  - b. Jajanan
  - c. Dessert
  - d. Minuman
3. Brand makanan apa saja yang kamu tua?
4. Seberapa sering anda mengunjungi warung makanan dalam seminggu
  - a. 3x dalam seminggu
  - b. 4x dalam seminggu
  - c. 5x dalam seminggu

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- d. Lebih dari 5x dalam seminggu
  5. Seberapa penting sebuah logo dalam sebuah brand makanan
    - a. Sangat penting
    - b. Penting
    - c. Tidak penting
  6. Apakah anda membeli makanan dengan melihat kemasan?
    - a. Ya
    - b. Mungkin
    - c. Tidak
- C. Pertanyaan terkait Logo

Seberapa suka Anda dengan logo ini?  
(Tidak Suka → Sangat Suka)

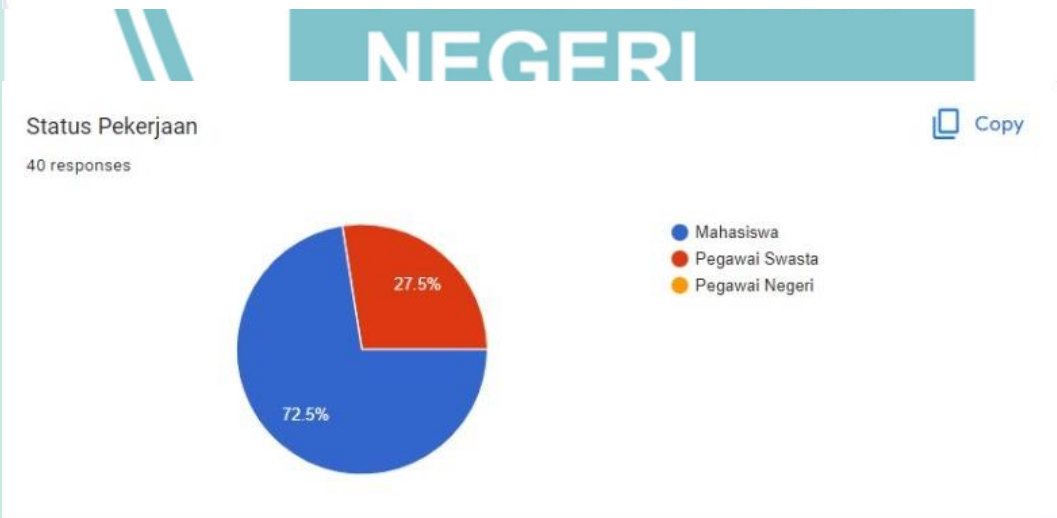
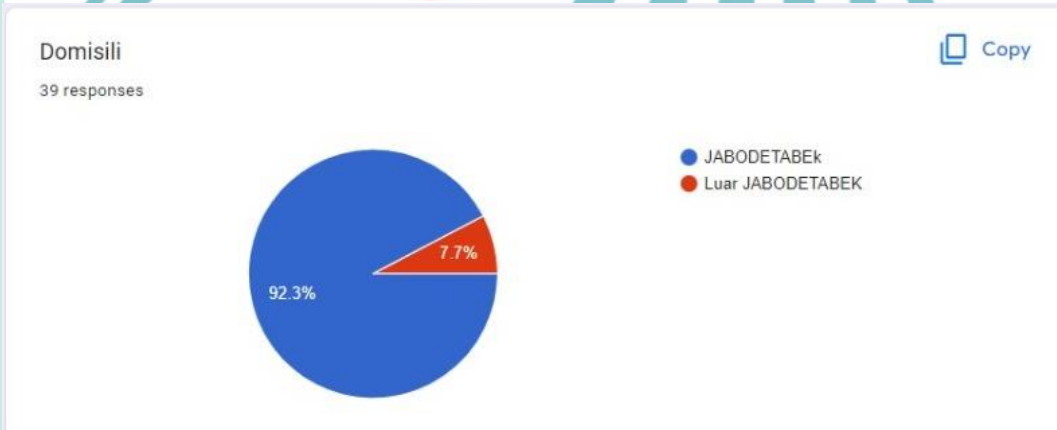
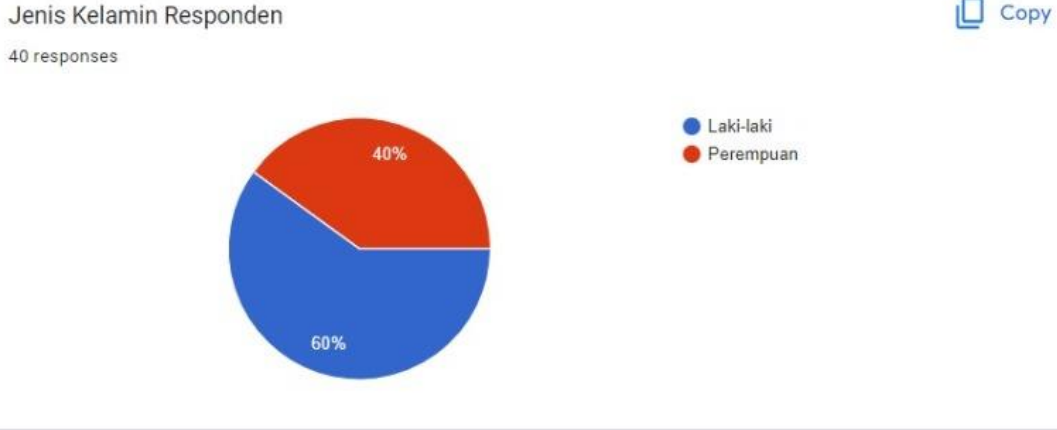




### Hasil Kuesioner

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





## Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

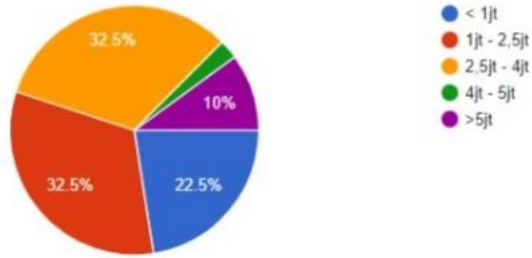
### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

### Rata-rata pengeluaran perbulan

40 responses

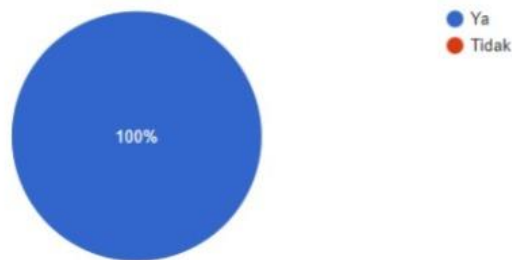
Copy



### Apakah anda merupakan pribadi yang sering makan?

39 responses

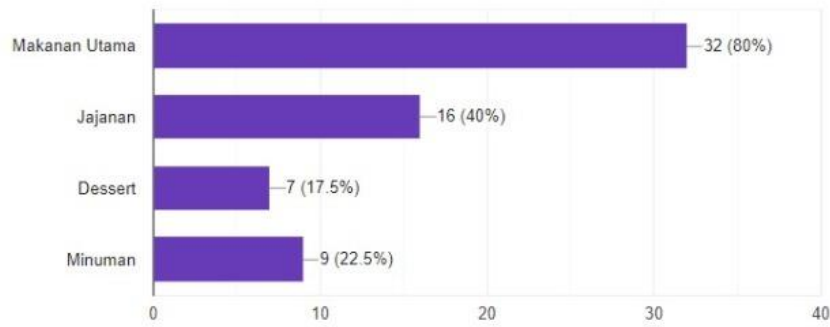
Copy



### Tipe makanan yang sering anda makan?

40 responses

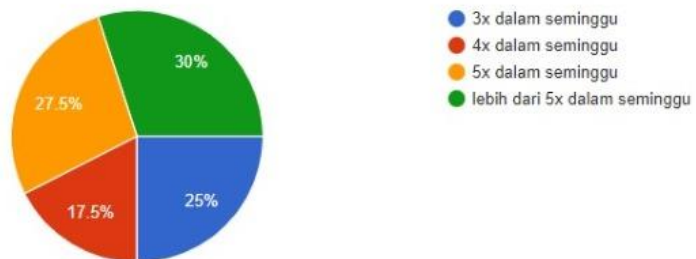
Copy



### Seberapa sering anda mengunjungi warung makan dalam seminggu

40 responses

Copy





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

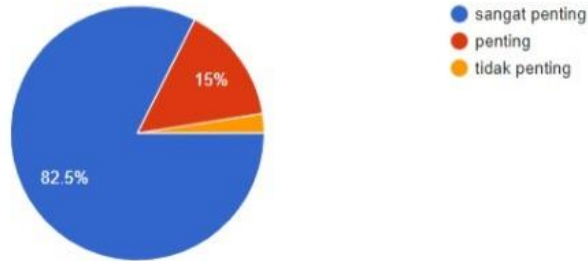
### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Seberapa penting sebuah logo dalam sebuah brand makanan

Copy

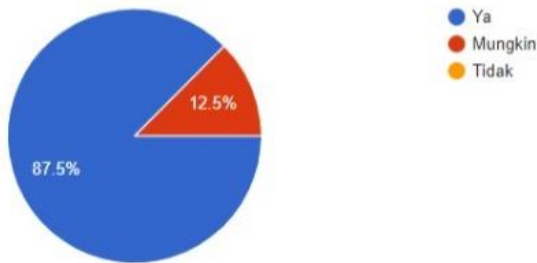
40 responses



Apakah anda membeli makanan dengan melihat kemasan?

Copy

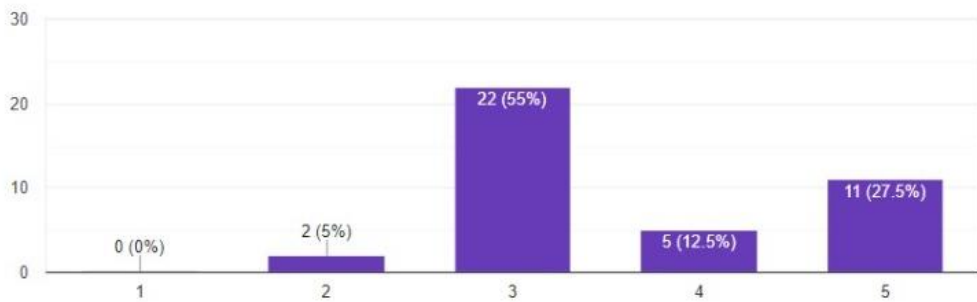
40 responses



Seberapa suka anda dengan logo ini?

Copy

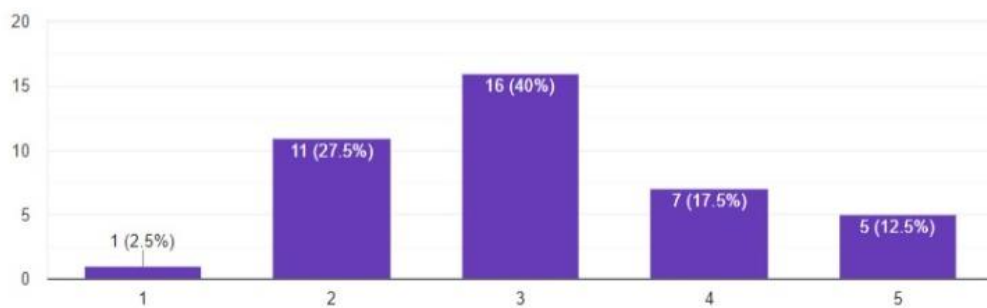
40 responses



Seberapa suka anda dengan logo ini?

Copy

40 responses







## Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

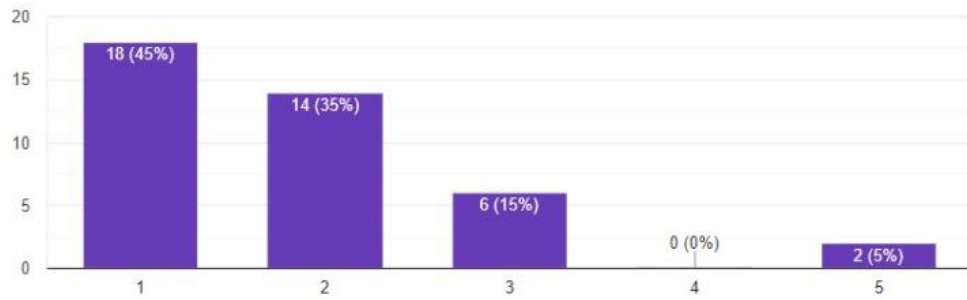
### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, pennisan karya ilmiah, pennisan laporan, pennisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Seberapa suka anda dengan logo ini?

Copy

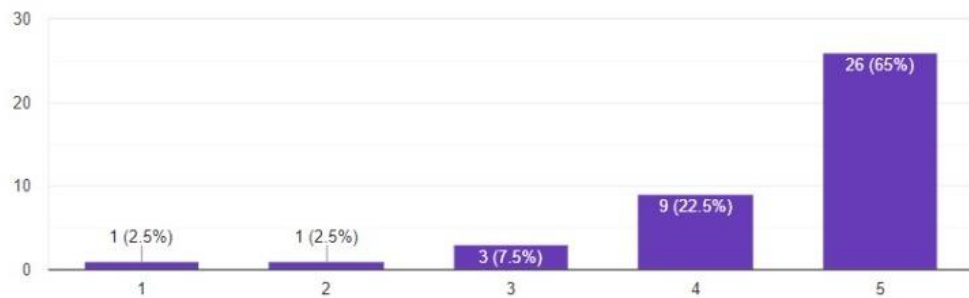
40 responses



Seberapa suka anda dengan logo ini?

Copy

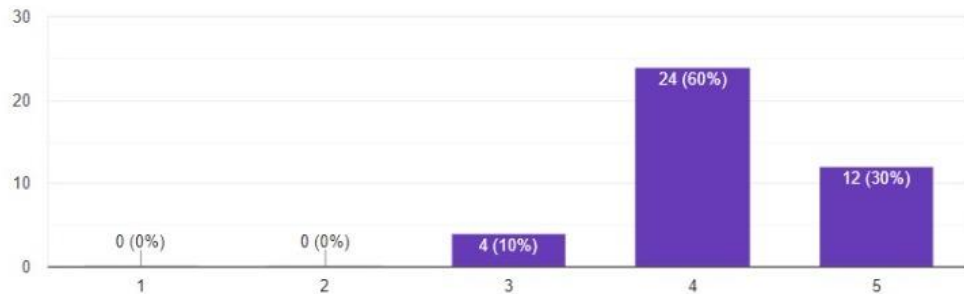
40 responses



Seberapa suka anda dengan logo ini?

Copy

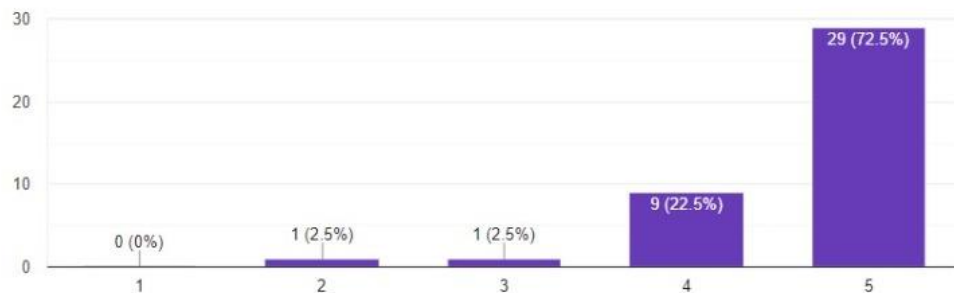
40 responses



Seberapa suka anda dengan logo ini?

Copy

40 responses





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

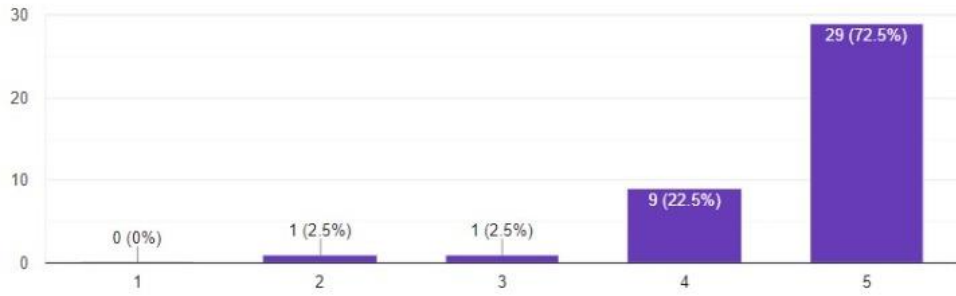
### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Seberapa suka anda dengan logo ini?

Copy

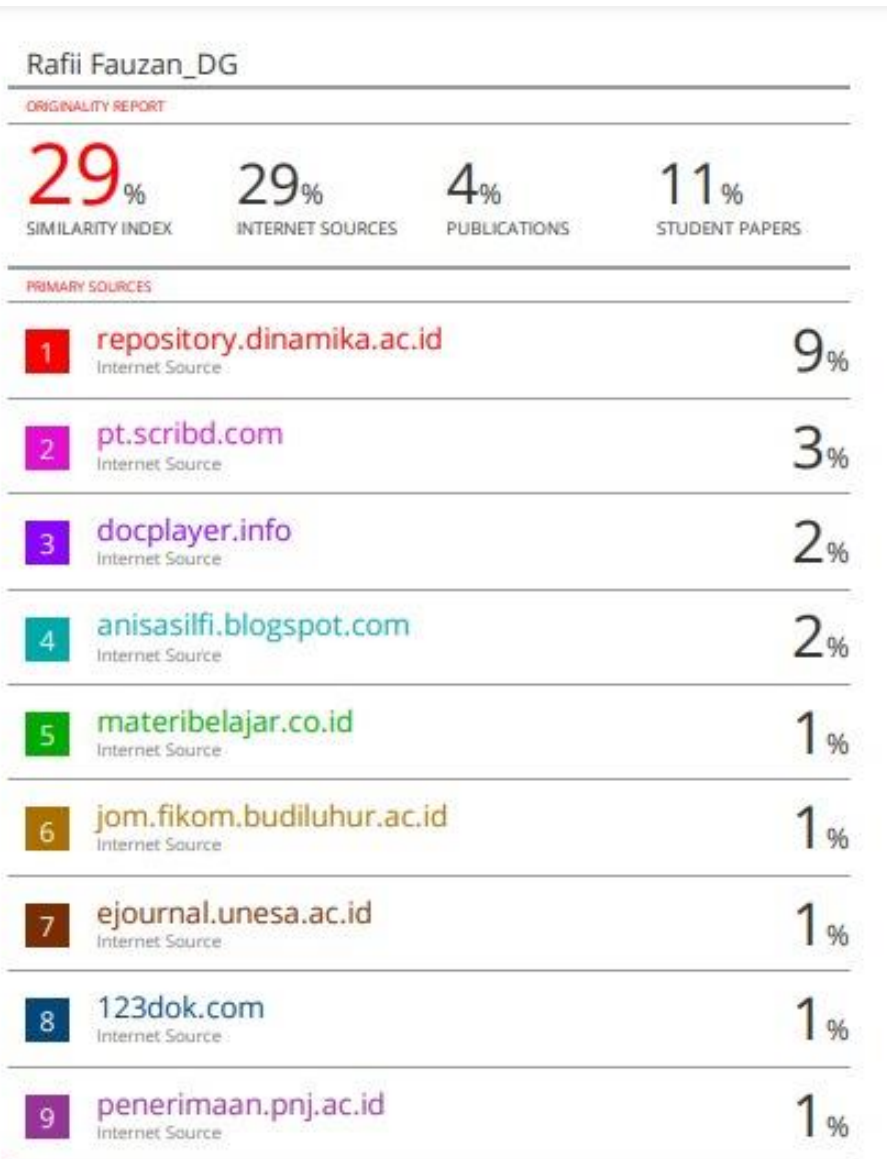
40 responses





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 4. Hasil Cek Plagiarism



### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta




## Lampiran 5. Riwayat Hidup

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

# MUHAMMAD RAFII FAUZAN



### CONTACT

Rafii  
Jakarta, Indonesia  
+62895 1020 6519  
[mrfauzan161@gmail.com](mailto:mrfauzan161@gmail.com)

### SOCIAL

IG @rafi\_fauzan  
Twitter @rafiifauzann

### SKILLS

Adobe Photoshop  
Adobe Illustrator  
Adobe InDesign  
Adobe Premiere Pro  
Adobe Lightroom  
Photography  
Videography

### JOB EXPERIENCES

**Design**  
Graphic Designer of *PT Kapitol Era Mas*  
Graphic Designer of *Creative Doctor Project*  
Freelencer for clothing design

**Photography**  
Photographer of advertising company  
Freelencer for engagement

**Videography**  
Video editor of *Gilaleya*

### EDUCATION

2018 -  
**State Polytechnic of Jakarta**

2015 - 2018  
**47 Senior High School**

2012 - 2015  
**161 Senior High School**

2006 - 2012  
**11 Bintaro Elementary School**