



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 mengummikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**TUGAS AKHIR
SPESIFIKASI PROYEK DESAIN**

**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL UNTUK BRAND
UDAKU KITCHEN YANG MENYAJIKAN MEAL BOX
DENGAN KEMUDAHAN, FRESH, ALAMI, DAN
KUALITAS PREMIUM HARGA TERJANGKAU**



**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**DEPOK
2021**



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 mengummikan 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 Identitas Visual untuk Brand UDAKU
KITCHEN yang Menyajikan Meal Box dengan
Kemudahan, Fresh, Alami, dan Kualitas Premium Harga
Terjangkau
Penulis : Indah Kusumawati
Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan
Program Studi : Desain Grafis

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

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Depok, Agustus 2021

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I

Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds.
NIP. 199005112019032019

Dosen Pembimbing II

Dra. Wivi Prastiwinarti, M.M.
NIP. 196407191997022001



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 mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL UNTUK BRAND
UDAKU KITCHEN YANG MENYAJIKAN MEAL BOX
DENGAN KEMUDAHAN, FRESH, ALAMI, DAN
KUALITAS PREMIUM HARGA TERJANGKAU

Oleh:

INDAH KUSUMAWATI
5017070453

Disahkan:

Depok, Agustus 2021
Penguji I

Penguji II

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

Susilawati Thabrany, S.I.Kom., M.Si.
NIP. 197209021995122001

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Ketua Jurusan
Teknik Grafika Penerbitan

Dra. Wiwi Prastiwinarti, M.M
NIP. 196407191997022001



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 mengummumkan 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 Identitas Visual untuk Brand UDAKU KITCHEN yang Menyajikan Meal Box dengan Kemudahan, Fresh, Alami, dan Kualitas Premium Harga Terjangkau

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.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Depok, Agustus 2021
Yang menyatakan,



Indah Kusumawati
5017070453



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

Identitas visual membantu sebuah *brand* untuk menyampaikan citra/identitas serta *positioning brand* kepada *target market* dan membangun persepsi masyarakat akan *brand* tersebut. Identitas visual menciptakan pembeda di antara pesaing, meningkatkan *brand awareness* dan membantu membangun *customer loyalty*. Identitas visual bagi UMKM menjadi salah satu kunci untuk membantu kesuksesan jangka panjang dan perkembangan usaha di tengah ketatnya persaingan. UDAKU KITCHEN merupakan UMKM yang berdiri pada awal tahun 2020 dan bergerak dalam bidang kuliner. Sejak awal berdiri, UDAKU KITCHEN telah dihadapkan dengan persaingan yang ketat dengan banyaknya kompetitor yang sudah lama berdiri maupun yang baru akan memulai bisnisnya. Kini produk terlaris UDAKU KITCHEN adalah *meal box* yang menunya dapat dipesan *by request* dan harga serta jumlah minimum pemesanannya dapat didiskusikan. Selain adanya perubahan *positioning*, berdasarkan wawancara terhadap *owner* dan konsumen loyal UDAKU KITCHEN didapatkan data bahwa *owner* dan empat dari enam konsumen UDAKU KITCHEN beranggapan bahwa desain yang digunakan oleh UDAKU KITCHEN sejauh ini kurang menarik, biasa saja dan belum memiliki ciri khas yang merepresentasikan citra/identitas serta *positioning* dari UDAKU KITCHEN. Hal tersebut dikarenakan UDAKU KITCHEN belum memiliki sistem identitas visual yang baik. Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dokumentasi dan studi literatur, strategi yang ditemukan adalah membuat logo dan identitas visual yang sesuai *positioning* UDAKU KITCHEN yakni *meal box* dengan kemudahan, *fresh*, alami, dan kualitas premium dengan harga terjangkau. Metode perancangan yang digunakan meliputi *mind map*, *mood board*, sketsa kasar dan halus, *testing*, *developing*, *final artwork* dan *modelling*. Identitas visual kemudian diaplikasikan ke dalam media pendukung seperti *shop sign*, kartu nama, kop surat, nota, *apron* dan *banner* untuk membantu meningkatkan *brand awareness* dan ketertarikan masyarakat.

Kata kunci: Brand Positioning, Desain Grafis, Identitas Visual



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

Visual identity helps a brand to convey its image/identity and brand positioning to the target market and build public perception about the brand. Visual identity creates the differentiator among the competitors, increases brand awareness and helps build customer loyalty. Visual identity for MSMEs is one of the keys to helping long-term success and business development in the midst of intense competition. UDAKU KITCHEN is an MSME that was established in early 2020 and is engaged in the culinary field. Since the beginning of the business, UDAKU KITCHEN has been faced with intense competition with competitors that have been around for a long time or those who are just starting their business. By now UDAKU KITCHEN's bestselling product is a meal box which menu can be ordered by request and the price and minimum order quantity can be discussed. In addition to the change of positioning, based on interviews with owner and loyal consumers of UDAKU KITCHEN, the data obtained was owner and four out of six UDAKU KITCHEN consumers think that the design used by UDAKU KITCHEN so far is unattractive, plain and does not yet have a characteristic that represents UDAKU's image/identity and positioning. This is because UDAKU KITCHEN does not yet have a proper visual identity system. Based on data collected through interviews, observations, documentation and literature studies, the strategy found was to create a logo and visual identity that matched UDAKU KITCHEN's positioning which is meal box with convenience, fresh, natural, and premium quality at affordable prices. The design methods used include mind map, mood boards, rough and fine sketches, testing, developing, final artwork and modelling. The visual identity is then applied to supporting media such as shop sign, business card, letterhead, invoice, apron, and banner to help increase brand awareness and public interest.

Keywords: Brand Positioning, Graphic Design, Visual Identity



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

PRAKATA

Beribu untaian puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa. Atas segala penyertaan, kebaikan dan kasih setia-Nya yang besar dikaruniakan kepada saya berupa kesehatan, kemudahan, kekuatan dan semangat sehingga saya mampu menyelesaikan tugas akhir berjudul “Perancangan Identitas Visual untuk *Brand* UDAKU KITCHEN yang Menyajikan *Meal Box* dengan Kemudahan, *Fresh*, Alami, dan Kualitas Premium Harga Terjangkau” dengan sebaik-baiknya.

Tugas akhir ini merupakan syarat kelulusan yang harus diselesaikan mahasiswa di Jurusan Desain Grafis program Sarjana Terapan (S1) Fakultas Teknik Grafika dan Penerbitan di Politeknik Negeri Jakarta. Dalam penyusunannya, Tugas akhir ini tentunya tidak lepas dari berbagai bantuan dan dukungan pihak-pihak lain, untuk itu saya ingin menyampaikan untaian rasa syukur dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada sosok-sosok yang telah berperan membantu, membimbing, mendukung, memudahkan, serta mendoakan saya sehingga saya mampu menyelesaikan tugas akhir ini. Segala hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya saya sampaikan kepada:

1. Bapak Dr. Sc. H. Zainal Nur Arifin, Dipl-Ing. HTL., M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Ibu Dra. Wiwi Prastiwinarti, M.M. selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan Politeknik Negeri Jakarta dan selaku Dosen Pembimbing Teknis yang dengan sabar dan penuh pengertian telah selalu memberikan bantuan, pengarahan, bimbingan dan dukungan mulai dari awal hingga akhir penyusunan tugas akhir ini.
3. Ibu Anggi Anggarini, M.Ds. selaku Kepala Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Jakarta sekaligus Dosen Akademik yang dengan sabar dan penuh pengertian telah memberikan ilmu, pengarahan dan bimbingan sejauh ini.
4. Ibu Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds. selaku Dosen Pembimbing Materi yang dengan sabar dan penuh pengertian telah selalu memberikan bantuan,



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 mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

pengarahan, bimbingan dan dukungan mulai dari awal hingga akhir penyusunan tugas akhir ini.

5. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan yang telah memberikan ilmu, pengarahan dan bimbingan selama masa perkuliahan.
6. Ibu Betty selaku pemilik UDAKU KITCHEN yang telah senantiasa menyempatkan waktunya untuk membantu dalam kebutuhan data dan informasi dalam penyusunan tugas akhir ini.
7. Seluruh keluarga terkhususnya kedua orang tua saya yang telah tak terhitung jumlahnya memberikan doa dan dukungan baik materil maupun moral.
8. Seluruh teman-teman Teknik Grafika dan Penerbitan terkhususnya kakak-kakak alumni Desain Grafis dan teman-teman DG8E yang telah banyak membantu dalam berbagai hal dan dukungan serta masukan terhadap tugas akhir ini.
9. Rizki Iman Nursoleh, Dinda Azalea, Pingkan Alun Aprillia, Annisya Humaira dan Basa Ageng Setra yang telah memberikan pertolongan, masukan dan dukungan selama penyusunan tugas akhir ini.
10. Seluruh pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, saya ucapkan terima kasih yang mendalam atas segala bantuan, doa dan dukungannya. Semoga seluruh kebaikan yang telah diberikan akan dikembalikan oleh Allah lebih dari sebelumnya.

Dalam tugas akhir ini, saya sadari masih banyak kekurangan/ ketidaksempurnaan baik dalam isi materi maupun penulisannya. Untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan dan diharapkan untuk penyempurnaan kedepannya. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Depok, 4 Agustus 2021



Indah Kusumawati



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 mengummikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	6
2.1 <i>Branding</i>	6
2.2 Identitas Visual	7
2.2.1 Logo.....	9
2.2.1.1 Fungsi Logo.....	10
2.2.1.2 Jenis Logo.....	12



© 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 mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.2.1.3 Prinsip Logo	19
2.2.2 Prinsip Gestalt	23
2.2.3 Tipografi	27
2.2.3.1 Jenis Tipografi	28
2.2.4 Warna Dalam <i>Branding</i>	32
2.2.4.1 Psikologi Warna	33
2.3 <i>Supergraphic</i>	43
2.3.1 Fungsi <i>Supergraphic</i>	44
2.4 <i>Brand Visual Guidelines</i>	45
2.4.1 Fungsi <i>Brand Visual Guidelines</i>	46
2.4.2 Isi <i>Brand Visual Guidelines</i>	47
2.5 Proses Desain	52
BAB III METODE PERANCANGAN	56
3.1 Metode Riset Desain	56
3.2 Metode Penelitian	58
3.2.1 Teknik Pengumpulan Data	58
3.3 Data dan Fakta	60
3.3.1 <i>Client Profile</i>	60
3.3.2 <i>Product Knowledge</i>	61
3.3.3 <i>Competitor</i>	62
3.3.4 <i>Consumer Insight</i>	64
3.3.5 <i>Positioning</i>	66
3.4 Analisis Data dan Fakta	66
3.4.1 Analisis SWOT	67
3.4.2 Analisis STP	69



© 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 mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3.5	Arahan Kreatif	70
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		74
4.1	Konsep Visual.....	74
4.1.1	<i>Mind Map</i>	74
4.1.2	<i>Mood Board</i>	76
4.2	Proses Desain	78
4.2.1	Sketsa Kasar	78
4.2.2	Sketsa Halus	79
4.2.3	Desain Komprehensif	82
4.2.4	Desain Terpilih	85
4.3	Media Utama.....	94
4.4	Media Pendukung	96
4.5	Pertimbangan Produksi	100
BAB V PENUTUP.....		104
5.1	Simpulan	104
5.2	Saran	106
DAFTAR REFERENSI		107
LAMPIRAN.....		111



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 GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Brand Touchpoints</i>	8
Gambar 2.2 Logo LG	9
Gambar 2.3 <i>Logotype/Wordmark Logo</i>	12
Gambar 2.4 <i>Geometric Wordmark Logo</i>	13
Gambar 2.5 <i>Lettermark/Initials Logo</i>	14
Gambar 2.6 <i>Pictorial Mark</i>	14
Gambar 2.7 Logo Mercedes Benz.....	15
Gambar 2.8 Logo Shell	16
Gambar 2.9 <i>Abstract Logo</i>	16
Gambar 2.10 <i>Mascot Logo</i>	17
Gambar 2.11 <i>Emblem Logo</i>	18
Gambar 2.12 <i>Combination Logo</i>	19
Gambar 2.13 Contoh Logo <i>Simple</i>	20
Gambar 2.14 Contoh Logo <i>Memorable</i>	21
Gambar 2.15 Contoh Logo <i>Timeless</i>	21
Gambar 2.16 Contoh Logo <i>Versatile</i>	22
Gambar 2.17 Contoh Logo <i>Appropriate</i>	23
Gambar 2.18 Contoh <i>Proximity</i>	24
Gambar 2.19 Contoh <i>Closure</i>	24
Gambar 2.20 Contoh <i>Figure Ground</i>	25
Gambar 2.21 Contoh <i>Similarity</i>	26
Gambar 2.22 Contoh <i>Continuity</i>	26



© 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 mengummikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 2.23 Tipografi.....	27
Gambar 2.24 Contoh <i>Font Old Style</i>	28
Gambar 2.25 Contoh <i>Font Transitional</i>	29
Gambar 2.26 Contoh <i>Font Modern</i>	29
Gambar 2.27 Contoh <i>Font Slab Serif</i>	30
Gambar 2.28 Contoh <i>Font Sans Serif</i>	30
Gambar 2.29 Contoh <i>Font Blackletter</i>	31
Gambar 2.30 Contoh <i>Font Script</i>	31
Gambar 2.31 Contoh <i>Font Display</i>	32
Gambar 2.32 Warna.....	32
Gambar 2.33 Warna Hitam.....	34
Gambar 2.34 Warna Putih.....	35
Gambar 2.35 Warna Merah.....	36
Gambar 2.36 Warna Kuning.....	37
Gambar 2.37 Warna Hijau.....	38
Gambar 2.38 Warna Biru.....	39
Gambar 2.39 Warna Oranye.....	40
Gambar 2.40 Warna Cokelat.....	41
Gambar 2.41 Warna Ungu.....	42
Gambar 2.42 Warna Merah Muda.....	43
Gambar 2.43 Contoh <i>Supergraphic</i>	44
Gambar 2.44 Contoh Filosofi Logo.....	48
Gambar 2.45 Contoh Ukuran Logo.....	48
Gambar 2.46 Contoh <i>Clear Space Logo</i>	49



© 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

Gambar 2.47 Contoh <i>Color Palette</i>	49
Gambar 2.48 Contoh Tipografi	50
Gambar 2.49 Contoh Logo <i>Black White/Greyscale</i>	50
Gambar 2.50 Contoh <i>Incorrect Logo Usage</i>	51
Gambar 2.51 Contoh <i>Mock Up Stationery</i>	51
Gambar 2.52 Contoh <i>Mind Map</i>	53
Gambar 2.53 Contoh <i>Mood Board</i>	54
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Proses Desain	56
Gambar 3.2 Profil UDAKU KITCHEN	60
Gambar 3.3 Produk UDAKU KITCHEN	61
Gambar 3.4 Logo DapurKita Catering	62
Gambar 3.5 Logo Medina Catering	63
Gambar 3.6 Logo Dapur Panglima	64
Gambar 4.1 <i>Mind Map</i>	75
Gambar 4.2 <i>Mood Board</i> Desain	77
Gambar 4.3 Sketsa Kasar	79
Gambar 4.4 Sketsa Halus 1	79
Gambar 4.5 Sketsa Halus 2	80
Gambar 4.6 Sketsa Halus 3	81
Gambar 4.7 Sketsa Halus 4	81
Gambar 4.8 Desain Komprehensif 1	82
Gambar 4.9 Desain Komprehensif 2	83
Gambar 4.10 Desain Komprehensif 3	84
Gambar 4.11 Desain Komprehensif 4	85
Gambar 4.12 Desain Terpilih	86



© 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

Gambar 4.13 Konfigurasi Logo	87
Gambar 4.14 <i>Grid System</i>	88
Gambar 4.15 <i>Clear Space</i>	89
Gambar 4.16 <i>Minimum Size</i>	89
Gambar 4.17 <i>Incorrect Logo Usage</i>	90
Gambar 4.18 <i>Color</i>	91
Gambar 4.19 <i>Color Variation</i>	91
Gambar 4.20 Tipografi.....	92
Gambar 4.21 <i>Supergraphic</i>	93
Gambar 4.22 <i>Icon</i>	94
Gambar 4.23 <i>Brand Visual Guidelines 1</i>	95
Gambar 4.24 <i>Brand Visual Guidelines 2</i>	95
Gambar 4.25 <i>Brand Visual Guidelines 3</i>	96
Gambar 4.26 <i>Brand Visual Guidelines 4</i>	96
Gambar 4.27 <i>Shop Sign</i>	97
Gambar 4.28 Kartu Nama	98
Gambar 4.29 Kop Surat.....	98
Gambar 4.30 Nota.....	99
Gambar 4.31 <i>Apron</i>	99
Gambar 4.32 <i>Banner</i>	100



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 3.1 Matriks SWOT	69
Tabel 3.2 <i>Creative Brief</i>	72
Tabel 4.1 <i>Key Visual</i>	76





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 LAMPIRAN

- Lampiran 1. Lembar Bimbingan Materi
- Lampiran 2. Lembar Bimbingan Teknis
- Lampiran 3. Transkrip Wawancara *Owner* UDAKU KITCHEN
- Lampiran 4. Transkrip Wawancara Konsumen UDAKU KITCHEN
- Lampiran 5. Dokumentasi Foto
- Lampiran 6. Daftar 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

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kian berkembangnya zaman dan bertambahnya waktu membuat semakin bertambahnya juga pengusaha-pengusaha baru dalam berbagai bidang industri. Hal tersebut menciptakan persaingan yang semakin ketat dalam suatu bidang usaha yang sama, sebagai contohnya bidang kuliner. Untuk dapat bersaing, usaha-usaha dituntut untuk saling berlomba menciptakan suatu pembeda, ciri khas, inovasi dalam menawarkan produk/jasanya yang memberikan nilai unggul dari pesaingnya.

Untuk menciptakan pembeda/ciri khas bagi suatu usaha, kegiatan *branding* merupakan hal yang sangat penting. *Branding* juga berperan dalam mengenalkan *brand* beserta produk/jasanya pada khalayak, begitu pun dalam pemasaran dan perkembangan *brand* kedepannya. Kata dasar dari *branding* adalah *brand* di mana *brand*/merek merupakan hal yang digunakan untuk membedakan produk/jasa sejenis dalam fungsi pemenuhan kebutuhan yang sama (Yusantiar & Soewardikoen, 2018). *Brand*/merek juga dapat diartikan sebagai penanda suatu produk/jasa yang terdiri dari unsur visual (logo, warna, tipografi, kemasan, dll) dan unsur verbal (nama, tagline, *jingle*) (Putera & Swasty, 2017). Pentingnya kehadiran *branding* juga turut berlaku bagi UMKM, bahwa untuk mengembangkan usahanya diperlukan suatu identitas *brand* yang mampu merepresentasikan citra dan *positioning brand* dengan baik, membedakannya dari usaha lain, dan turut berperan dalam pemasaran dan promosi. Sebuah identitas *brand* memiliki kemampuan untuk menarik khalayak dan menunjukkan profesionalitas *brand* yang diwakilinya yang dapat mempengaruhi keputusan khalayak untuk memilih *brand*/produk tersebut (Yudianita et. al., 2020).

Identitas visual memiliki peran dalam membantu sebuah *brand* menyampaikan citra dan identitas yang dimilikinya kepada *target market* dan membangun persepsi masyarakat akan *brand* tersebut. Selain berperan sebagai



© 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 kritis 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

wajah/cerminan kepribadian suatu *brand* dan pembeda di antara kompetitornya, identitas visual juga diperlukan untuk mendukung *brand positioning*. Suatu *brand* dengan identitas visual yang merepresentasikan citra, keunggulan dari merek tersebut dan dibuat sesuai *positioning* dan *target market* yang dituju tentunya akan lebih menarik dan unggul dibandingkan *brand* lain yang tidak/belum memiliki sistem identitas visual yang baik. Identitas visual bagi sebuah *brand* UMKM menjadi salah satu kunci bagaimana mempertahankan loyalitas konsumen dan menjadi kunci lainnya untuk membantu menopang kesuksesan jangka panjang dan perkembangan usaha tersebut di tengah ketatnya persaingan pada bidang usaha yang sama.

UDAKU KITCHEN merupakan UMKM milik Ibu Betty yang didirikan pada awal tahun 2020. Bergerak dalam bidang kuliner/makanan, sejak awal berdiri UDAKU KITCHEN sudah dihadapkan dengan berbagai tantangan di mana cukup banyak *competitor* yang sudah lama dan baru akan berkecimpung pada bidang usaha yang sama. Berawal dari lauk-lauk kering, kini produk andalan dan terlaris dari UDAKU KITCHEN adalah *meal box*-nya yang dapat dipesan *by request*. Jumlah minimum pemesanan dan harga yang dapat didiskusikan, produk yang *fresh* dan alami, serta komitmen untuk menyajikan kualitas premium dengan harga yang terjangkau menjadi bentuk kemudahan dan kesungguhan UDAKU KITCHEN dalam menjaga kepuasan dan loyalitas konsumen.

Selain adanya perubahan *positioning*, berdasarkan wawancara terhadap *owner* dan konsumen loyal UDAKU KITCHEN didapatkan data bahwa *owner* dan empat dari enam konsumen UDAKU KITCHEN beranggapan bahwa desain yang digunakan oleh UDAKU KITCHEN sejauh ini kurang menarik, biasa saja dan belum memiliki ciri khas yang merepresentasikan citra/identitas serta *positioning* dari UDAKU KITCHEN. Hal ini dikarenakan UDAKU KITCHEN belum memiliki identitas visual yang baik sehingga mempengaruhi citra dan kegiatan *branding*-nya. Berdasarkan penjabaran tersebut maka dibutuhkan identitas visual yang mampu merepresentasikan citra dan *positioning* UDAKU KITCHEN agar membedakannya dari *brand* pesaing, meningkatkan ketertarikan masyarakat, sehingga UDAKU KITCHEN dapat bersaing dan terus melebarkan sayapnya dalam industri makanan.



© 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 mengummikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1.2 Perumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang yang sudah menjadi landasan, muncul rumusan masalah yang adalah sebagai berikut:

Bagaimana merancang identitas visual untuk *brand* UDAKU KITCHEN yang sesuai dengan *positioning brand* UDAKU KITCHEN yakni usaha di bidang kuliner/makanan yang menyajikan *meal box* dengan kemudahan, *fresh*, alami, kualitas premium harga terjangkau?

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan, dibutuhkan sebuah ruang lingkup pembahasan untuk tetap fokus pada permasalahan yang ada. Batasan ruang lingkup pembahasan adalah sebagai berikut:

1. Proses perancangan identitas visual mulai dari konsep hingga *final artwork* bagi *brand* UDAKU KITCHEN.
2. Penggunaan teori yang berkaitan dengan perancangan identitas visual UDAKU KITCHEN.
3. Penerapan identitas visual UDAKU KITCHEN pada media pendukung (*stationery* dan media promosi).

1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Tujuan dan manfaat dari perancangan dalam tugas akhir ini di antaranya adalah sebagai berikut:

- a. Tujuan
 1. Memaparkan proses perancangan identitas visual mulai dari konsep hingga *final artwork* bagi *brand* UDAKU KITCHEN.
 2. Memaparkan penjelasan teori-teori yang digunakan pada perancangan identitas visual UDAKU KITCHEN.
 3. Memaparkan penerapan desain identitas visual pada media pendukungnya (*stationery* dan media promosi).



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 mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

b. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari perancangan identitas visual bagi *brand* UDAKU KITCHEN ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai acuan/referensi terkait perancangan identitas visual.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Klien

Rancangan identitas visual ini diharapkan dapat merepresentasikan citra, ciri khas UDAKU KITCHEN, menciptakan pembeda di antara kompetitornya, menyesuaikan *positioning* UDAKU KITCHEN, menarik lebih banyak konsumen dan membantu dalam usaha *branding* untuk menunjang kesuksesan merek dalam jangka panjang.

b) Bagi *Target Market*

Dengan adanya rancangan identitas visual, diharapkan kedepannya *target market* dapat lebih mudah mengingat, mengidentifikasi, membedakan antara *brand* UDAKU KITCHEN dengan *brand* lain, serta menjadi sarana informatif mengenai *brand* UDAKU KITCHEN.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan tugas akhir ini, pembahasan mengenai penyajian materi yang terstruktur dengan baik dan mudah dipahami sangatlah penting, maka diperlukan sistematika penulisan yang baik. Berikut adalah susunan sistematika penulisan yang dibagi menjadi 5 (lima) bagian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi gambaran umum mengenai laporan tugas akhir ini. Berisikan latar belakang masalah dari perancangan identitas visual bagi *brand* UDAKU KITCHEN, rumusan masalah, ruang



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 mengummikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat dari pembuatan laporan tugas akhir ini, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Pada bab ini dijelaskan teori-teori mengenai hal yang bersangkutan dengan perancangan identitas visual bagi *brand* UDAKU KITCHEN, serta sebagai acuan dalam perancangannya.

BAB III METODE PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang tahapan/cara pengumpulan data hingga pembuatan/pengolahan data. Pembahasan terdiri dari metode pengumpulan data, metode riset desain, data dan fakta, analisis data dan fakta, serta arahan kreatif.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

Pada bab ini berisi tentang pemaparan hasil desain dan pembahasan identitas visual *brand* UDAKU KITCHEN. Mulai dari perumusan konsep, proses perancangan desain, hingga desain akhir atau *final artwork* beserta penerapannya pada media pendukung.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran mengenai hasil perancangan identitas visual UDAKU KITCHEN pada laporan tugas akhir yang telah dibuat.

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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan tujuan dan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil simpulan dalam perancangan identitas visual bagi *brand* UDAKU KITCHEN, yakni sebagai berikut.

1. Dalam proses perancangan identitas visual bagi *brand* UDAKU KITCHEN, hal pertama yang dilakukan adalah mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan melalui teknik pengumpulan data yakni wawancara, observasi, dokumentasi dan studi literatur. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis untuk mendapatkan strategi yang tepat sebagai solusi dan diolah menjadi *creative brief*. Dalam *creative brief* dipaparkan *key message* dan *tone and manner* yang dapat menjadi acuan dalam pengembangan konsep visual. *Key message* yang didapatkan yakni usaha di bidang kuliner/makanan yang menawarkan kemudahan dan kesungguhan dalam pelayanan dan produknya, *fresh*, alami, kualitas premium dengan harga yang terjangkau. Untuk *tone and manner* yang didapatkan adalah simple dan premium. Kemudian, tahap pengembangan konsep visual diawali dengan *mind mapping* yang menghasilkan *key visual*. *Key visual* tersebut kemudian dikumpulkan dalam bentuk grafis pada *mood board* sebagai *visual reference*. Dengan tetap mengacu kepada *mood board*, dibuat sketsa kasar yang kemudian dipilih beberapa alternatif desain dan diperhalus/diperbaiki untuk didigitalisasi. Sketsa halus yang telah dipilih diolah menjadi sketsa komprehensif kemudian dipilih satu desain terbaik yang paling sesuai dan mewakili *positioning* dan *tone and manner* UDAKU KITCHEN.
2. Pada rancangan desain terpilih, logo terdiri dari *logogram* dan *logotype*. Pada *logogram*, objek yang divisualkan merupakan *cooking pot*/mangkuk



© 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

dan tutup saji yakni objek yang erat kaitannya dengan makanan dan dapur. *Logogram* divisualkan dengan *style simple* dengan elemen garis, menggunakan prinsip *continuity* dan *closure*. *Cooking pot/mangkuk* dan tutup saji mewakili bidang usaha UDAKU KITCHEN yakni kuliner. *Cooking pot/mangkuk* yang ditutup dengan tutup saji juga dianggap dapat mewakili *positioning* UDAKU KITCHEN yakni kualitas premium. Hal ini dikarenakan pada aplikasinya sehari-hari, *cooking pot/mangkuk* yang ditutup tutup saji dapat menjaga makanan yang tersaji di dalamnya dari debu, serangga, kotoran dan lainnya serta dapat menjaga rasa dan suhu makanan untuk bertahan lebih lama sehingga penyantap makanan akan lebih senang dan puas dengan kualitas makanan yang disajikan. Warna yang digunakan merupakan gradasi *gold* kuning yang merepresentasikan kemewahan, *luxury* dan merupakan warna hangat yang dipercaya dapat memicu selera dan nafsu makan. Pada *logotype*, digunakan jenis font sans serif yang memberikan kesan simple dan natural dengan ujungnya yang tumpul/lengkung, font serif yang memberikan kesan premium dan elegan. Logo memiliki arti bahwa di tiap produk dan pelayanan UDAKU KITCHEN terdapat kualitas yang terjaga dengan baik.

3. Hasil identitas visual UDAKU KITCHEN diaplikasikan ke dalam *brand visual guidelines* sebagai panduan penggunaan identitas visual UDAKU KITCHEN kedepannya dan agar desain-desain UDAKU KITCHEN selanjutnya tetap konsisten dengan identitas visual yang telah dibuat dan ditetapkan. Hasil identitas visual juga diaplikasikan pada berbagai media pendukung sebagai upaya meningkatkan *brand awareness* dan ketertarikan masyarakat.



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

Adapun saran yang dapat diberikan terkait perancangan identitas visual ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi klien:

Hasil rancangan identitas visual bagi UDAKU KITCHEN yang telah di rangkum dan diatur di dalam pedoman *brand visual guidelines* sebaiknya diterapkan dengan baik dan konsisten ke dalam desain-desain *brand* selanjutnya. Hal ini sebagai upaya meningkatkan *brand awareness*, agar *brand* lebih dikenal dan melekat pada benak masyarakat sesuai dengan identitas dan *positioning*-nya.
2. Bagi pembaca yang akan merancang karya serupa:
 - a. Melakukan pengumpulan data dan informasi serta analisis sedalam mungkin agar solusi atas permasalahan yang dihadapi dapat sesuai dan tepat menjawab permasalahan. Memperhatikan dengan baik *positioning brand* dan *target market* yang dituju.
 - b. Melakukan eksplorasi desain seluas mungkin dengan tetap berpegang pada *creative brief*. Melakukan proses desain dengan bertahap dan mencari referensi sebanyak mungkin untuk meningkatkan kreativitas dalam perancangan.
 - c. Memperhatikan prinsip logo yang baik agar pada pengaplikasiannya logo dapat berfungsi dengan baik, fleksibel dalam penerapannya, dan dapat merepresentasikan identitas *brand* yang diwakili kepada masyarakat yang dituju.
 - d. Menerapkan seluruh sistem identitas visual ke dalam *brand visual guidelines* agar *brand* memiliki pedoman/panduan untuk menjaga penerapan identitas visual tersebut tetap 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

DAFTAR REFERENSI

Buku dan Jurnal

Anggarini, A., Bangun, D. A. N., & Saripudin, I. (2020). *ALTERNATIF MODEL PENYUSUNAN MOOD BOARD SEBAGAI METODE BERPIKIR KREATIF DALAM PENGEMBANGAN KONSEP VISUAL*. 7.

Anggarini, A. (2020). *Pengantar Desain Grafis*.
https://issuu.com/anggi.anggarini/docs/pengantar_desain_grafis

Hananto, B. A. (2019). PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL DAN DESAIN KEMASAN PRODUK MAKANAN (STUDI KASUS: FIBBLE). *GESTALT*, 1(1), 77–94. <https://doi.org/10.33005/gestalt.v1i1.21>

Hananto, B. A. (2020). *REPRESENTASI IDENTITAS CILEMBU PADA DESAIN IDENTITAS VISUAL ES KRIM UBIBU*. 16.

Hananto, B. A. (2020). IMPLEMENTASI BUDAYA KOREA PADA PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL “MIREOKKI.” *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.25105/jdd.v5i1.6855>

Kasmana, K. (2020). *SUPERGRAPHIC*. repository.unikom.ac.id.
<https://repository.unikom.ac.id/65969/>

Landa, R. (2019). *Graphic Design Solutions* (6th ed.). Cengage Learning.

Muntazori, A. F., Listya, A., & Qeis, M. I. (2019). Branding Produk UMKM Pempek Gersang. *Jurnal Desain*, 6(03), 177.
<https://doi.org/10.30998/jd.v6i3.4252>

Putera, D. Y., & Swasty, W. (2017). Perancangan Identitas Visual dan Pengaplikasian pada Media Promosi Museum Sri Baduga. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 3(02), 196–203.
<https://doi.org/10.33633/andharupa.v3i02.1497>



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

Roostamaji, A. (2017). *PERANCANGAN CORPORATE IDENTITY (STATIONARY KIT) PADA CV. MULTI RAYA GUNA MENINGKATKAN BRAND AWARENESS.*

Rustan, S. (2013). *Mendesain Logo.* Gramedia Pustaka Utama.

Sulistio, T. (2020). *PERANCANGAN VISUAL BRANDING DESA GUMIWANG.* 13.

Yudianita, T., Bangun, D. A. N., & Maheni, M. T. (2020). *PERANCANGAN VISUAL BRAND IDENTITY UMKM BOLU UMMI.* 11.

Yusantiar, R., & Soewardikoen, D. W. (2018). Perancangan Identitas Visual untuk Promosi Pariwisata Kabupaten Rembang. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 4(02), 207–220. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v4i02.1626>

Wheeler, A. (2013). *Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Whole Branding Team* (4th ed.). John Wiley & Sons, Inc.

Web

Addams, R. (2019, April 10). Gestalt Theory For Logo Designers – How It All Comes Together In Brand Marks. *ZD BLOG.* <https://www.zilliondesigns.com/blog/gestalt-theory-logo-designers-brand-marks/>

Ahmad. (2021). Pengertian Mind Mapping: Manfaat, Jenis, Teori dan Langkah Membuatnya. *gramedia.com.* <https://www.gramedia.com/best-seller/pengertian-mind-mapping/>

Andina, Y. (2020). Apa Itu Graphic Standard Manual? Yuk Baca Penjelasan Lengkapnya! *Kreativv.* <https://kreativv.com/graphic-standard-manual/>

Chapman, C. (2018). Understanding the Nuances of Typeface Classification. *Toptal.* <https://www.toptal.com/designers/typography/typeface-classification>

Cherry, K. (2020). Color Psychology: Does It Affect How You Feel? *verywellmind.* <https://www.verywellmind.com/color-psychology-2795824>



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

Hisam. (2021, Mei 15). Branding adalah. *Dosen Pendidikan*. <https://www.dosenpendidikan.co.id/branding-adalah/>

Ibnu, Y. (2021). Lengkap! Inilah 8 Jenis Logo yang Harus Dipahami Desainer Grafis. *portaldekave*. <https://www.portaldekave.com/artikel/lengkap-inilah-8-jenis-logo-yang-harus-dipahami-desainer-grafis>

Ismail, I. (2020, November 11). Pengertian Logo: Jenis, Fungsi dan Kriteria Logo yang Efektif. *accurate.id*. <https://accurate.id/marketing-manajemen/pengertian-logo/>

Johnson, J. (2021). The Gestalt principles of design: How psychology shapes perception. *99designs*. <https://99designs.com/blog/tips/gestalt-principles-psychology-design/>

Jurnal Entrepreneur. (n.d.). Ketahui Lebih Dalam Tentang Psikologi Warna pada Branding. *Jurnal Entrepreneur*. https://www.jurnal.id/id/blog/psikologi-warna-pada-branding/#Apa_itu_Psikologi_Warna_pada_Branding

Kurniawan, A. (2021). Brainstorming adalah Metode Pengumpulan Gagasan, Ini Manfaatnya Bagi Organisasi. *merdeka.com*. <https://www.merdeka.com/jabar/brainstorming-adalah-metode-pengumpulan-gagasan-ini-manfaatnya-bagi-organisasi-klm.html?page=1>

Kusumawati, Y. (2017, September 16). 5 PRINSIP LOGO. *binus.ac.id*. <https://binus.ac.id/malang/2017/09/5-prinsip-logo/>

Megan. (2019). 5 Reasons Why Brand Guidelines Are Important. *Ruby Porter*. <https://rubyporter.com/branding-logo-design/brand-guidelines/>

Paget, I. (2017, April 14). Gestalt Theory in Logo Design. *Logo Geek*. <https://logogeek.uk/logo-design/gestalt-theory/>

Priambodo, B. (2019). Desain Proses #5—Test. *medium.com*. <https://medium.com/belajar-desain/desain-proses-5-test-72adefd32942>

Rahmawati, D. (2020). Arti Warna yang Anda Sukai Menurut Psikologi Warna. *SehatQ*.

Sendari, A. A. (2019). Mengenal Jenis Penelitian Deskriptif Kualitatif pada Sebuah Tulisan Ilmiah. *LIPUTAN* 6.

<https://hot.liptan6.com/read/4032771/mengenal-jenis-penelitian-deskriptif-kualitatif-pada-sebuah-tulisan-ilmiah>



© 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 satu 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

Lembar Bimbingan Materi



LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

NAMA MAHASISWA	INDAH KUSUMAWATI
NAMA PEMBIMBING	RACHMADITA DWI PRAMESTI, M.Ds.
JUDUL TUGAS AKHIR	PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL BAGI BRAND UDAKU KITCHEN

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	29 Maret 2021	- Arahan untuk memulai mengerjakan BAB 1 - Arahan untuk menghapus sticker dari media pendukung	- Rencana untuk memulai mengerjakan BAB 1
2	6 April 2021	- Arahan untuk memperbaiki BAB 1 - Arahan untuk menambahkan poster digital ke dalam media pendukung	- Rencana untuk memperbaiki BAB 1 serta menambahkan poster digital sebagai media promosi ke dalam media turunan
3	17 April 2021	- Revisi BAB 1	- Merevisi BAB 1 - Melanjutkan BAB 2
4	18 April 2021	- Revisi BAB 1 - Revisi BAB 2	- Merevisi BAB 1 dan BAB 2 - Melanjutkan BAB 3
5	18 Mei 2021	- Memperbaiki BAB 1 dan BAB 2	- Memperbaiki BAB 1 dan BAB 2
6	20 Mei 2021	- Memperbaiki BAB 2 dan BAB 3	- Memperbaiki BAB 2 dan BAB 3
7	3 Juni 2021	- Mengerjakan revisi pada latar belakang	- Mengerjakan revisi pada latar belakang
8	13 Juni 2021	- Melanjutkan pembuatan karya	- Melanjutkan pembuatan karya
9	25 Juni 2021	- Mengasistensikan alternatif logo	- Mengasistensikan alternatif logo
10	5 Juli 2021	- Melanjutkan laporan	- Melanjutkan laporan
11	7 Juli 2021	- Mendiskusikan desain terpilih	- Mendiskusikan desain terpilih
12	28 Juli 2021	- Memperjelas penggunaan warna primer dan sekunder	- Memperjelas penggunaan warna pada GSM dan melanjutkan penulisan
13	2 Agustus 2021	- Acc karya dan melanjutkan penulisan laporan	- Melanjutkan penulisan laporan
14	5 Agustus 2021	- Memindahkan GSM dari sub bab media turunan ke sub bab media utama	- Memperbaiki peletakan GSM ke dalam sub bab media utama



Lembar Bimbingan Teknis

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

NAMA MAHASISWA INDAH KUSUMAWATI
NAMA PEMBIMBING DRA. WIWI PRASTIWINARTI, M.M.
JUDUL TUGAS AKHIR PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL
BAGI BRAND UDAKU KITCHEN

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	28 April 2021	- Merevisi BAB 1 - Menambahkan kutipan jurnal pada latar belakang - Memperjelas ruang lingkup pembahasan	- Memperbaiki BAB 1
2	5 Agustus 2021	- Memperbaiki penulisan pada prakata - Menambahkan keterangan pada saran - Memperbaiki urutan penulisan keyword - Memperbaiki dan mengecek kembali pengutipan dan daftar referensi	- Memperbaiki penulisan laporan sesuai arahan yang telah diberikan

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 mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Transkrip Wawancara (Ibu Betty – Owner UDAKU KITCHEN)

P : Penulis

B : Ibu Betty

P : Sejak kapan dan bagaimana awal mula berdirinya UDAKU KITCHEN?

B : UDAKU KITCHEN berdiri sekitar pada awal tahun 2020, beriringan awal merebaknya pandemi corona di mana usaha ini juga sebagai wujud untuk mempertahankan dan meningkatkan perekonomian. Awal mulanya sekali itu kita menyajikan lauk-lauk kering, tapi semakin kesini yang lebih diminati itu meal box-nya.

P : Apakah arti nama dari UDAKU KITCHEN?

B: Arti nama UDAKU KITCHEN sendiri dari kata UDA yang dalam bahasa Padang itu kakak laki-laki dan KITCHEN itu bidang usaha UDAKU ya di bidang kuliner dan makanan. Tapi kadang orang-orang malah suka mengira kalau nama UDAKU itu dari bahasa Jepang.

P : Apa saja produk/menu dari UDAKU KITCHEN?

B : Produk-produknya makanan kering/lauk kering seperti kentang kering kacang balado, rendang telur crispy, dendeng crispy balado, dan lain-lain. Selain itu, yang paling diminati yaitu meal box yang menunya bisa by request.

P : Apa visi dan misi UDAKU KITCHEN?

B : Visinya untuk menyajikan yang terbaik kepada konsumen agar tercipta loyalitas dan kepuasan konsumen. Misinya memberikan layanan terbaik, solusi terbaik, dan produk terbaik. Intinya kualitas premium dengan harga yang terjangkau.

P: Bagaimana target market dari UDAKU KITCHEN yang sekarang dan yang ingin dituju kedepannya?

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

B : Untuk konsumennya lebih menasar ke karyawan atau pegawai sekitar umur 20-40 tahunan. Saat ini kalangan menengah dan menengah ke bawah namun ke depannya ingin bisa dari segala kalangan (diutamakan kalangan SES B). Daerah Depok Jakarta namun ingin lebih menjangkau Depok dan sekitarnya.

P : Siapa Kompetitor UDAKU KITCHEN?

B : Ada beberapa yang saya temukan di media sosial yang cenderung dapat menjadi kompetitor UDAKU KITCHEN seperti Dapur Panglima, Dapur Kita Catering, dan Medina Catering.

P : Apa keunggulan dari UDAKU KITCHEN?

B : Keunggulannya untuk menu kita bisa by request, untuk harga dan minimal pemesanan juga bisa didiskusikan, untuk pemesanan jumlah tertentu juga kita gratis ongkir, lalu kita menyajikan produk yang fresh alami dan kualitas premium dengan harga terjangkau.

P : Bagaimana cara pemesanan dan pemasaran UDAKU KITCHEN sejauh ini?

B : Pemesanan bisa melalui chat, telepon, ig, atau diskusi langsung. Untuk pemasarannya sejauh ini melalui ig dan mulut ke mulut.

P : Masalah desain apa yang sedang dihadapi UDAKU KITCHEN?

B : Untuk masalah yang sedang di hadapi yaitu UDAKU KITCHEN belum mampu menunjukkan *brand* atau identitasnya ya belum ada logo, belum banyak juga yang tahu UDAKU, desainnya masih standar, belum ada ciri khasnya yang menunjukkan kalo ini UDAKU, sedangkan persaingan semakin sulit ya saat ini dan kedepannya.

P : Citra atau persepsi apa yang ingin dibangun oleh UDAKU KITCHEN?

B : Untuk citranya ingin dilihat sebagai brand yang menyajikan kualitas yang baik dan premium kepada konsumen dengan harga yang terjangkau, juga berusaha menjangkau permintaan dan berbagai kalangan konsumen.



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

P : Gaya desain seperti apa yang diinginkan bagi identitas visual UDAKU KITCHEN?

B : Gaya yang simple dan premium

Transkrip Wawancara (Konsumen UDAKU KITCHEN)

Pertanyaan :

1. Siapa nama Bapak/Ibu/Mas/Mba?
2. Berapa usia Bapak/Ibu/Mas/Mba?
3. Dimana domisili Bapak/Ibu/Mas/Mba?
4. Apakah kesibukan Bapak/Ibu/Mas/Mba saat ini? Apakah mahasiswa atau bekerja? Jika bekerja apa profesinya?
5. Darimana Bapak/Ibu/Mas/Mba tahu UDAKU KITCHEN?
6. Produk/menu apa yang Bapak/Ibu/Mas/Mba pernah pesan di UDAKU KITCHEN?
7. Mengapa Bapak/Ibu/Mas/Mba memilih UDAKU KITCHEN?
8. Apa kelebihan dan kekurangan UDAKU KITCHEN menurut Bapak/Ibu/Mas/Mba?
9. Apakah Bapak/Ibu/Mas/Mba pernah memesan produk/menu yang sama selain di UDAKU KITCHEN? (Jika iya di mana?)
10. Apa pendapat Bapak/Ibu/Mas/Mba mengenai desain UDAKU KITCHEN saat ini? (Terutama logo dan kemasannya)
11. Apa harapan Bapak/Ibu/Mas/Mba untuk UDAKU KITCHEN kedepannya terutama dalam hal desain?

Jawaban :

- Konsumen 1
 1. Eko
 2. 29
 3. Depok



© 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 mengummikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4. Bekerja, pegawai swasta
5. Dari teman
6. Nasi box menunya nasi kuning + ayam goreng + sambal + lalapan
7. Harga dan min ordernya bisa didiskusikan, makanannya rapi dan enak
8. Kelebihannya bisa diskusi harga, min pemesanan dan menu. Kekurangannya mungkin brandnya masih jarang sekali yang tau
9. Belum pernah
10. Desainnya standar, kurang menarik dan tidak ada ciri khasnya
11. Semoga semakin menarik dan punya ciri khas

- Konsumen 2

1. Reni Martini
2. Usia 33
3. Jakarta
4. Pegawai swasta
5. Dari teman
6. Nasi kuning daging serundeng
7. Karena bisa memilih menu sesuai keinginan
8. Kelebihannya menu makanan bisa pilih sesuai keinginan, harga terjangkau dan enak. Kekurangannya belum banyak orang yang tau brand UDAKU dan kemasannya standar atau biasa saja.
9. Untuk produk meal box pernah, belum punya brand
10. Untuk desain logo kurang menarik dan terlihat biasa saja dan kemasannya juga biasa saja
11. Harapannya supaya UDAKU KITCHEN membuat desain yang bagus agar lebih banyak dikenal/menarik orang

- Konsumen 3

1. Nama saya Bu Yanti
2. Usia saya 45 tahun
3. Domisili saya di Depok



© 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

4. Saya ibu rumah tangga
5. Saya tau UDAKU KITCHEN dari teman saya
6. Paket sarapan nasi box
7. Saya memilih UDAKU KITCHEN krn lbh dekat dan harganya terjangkau
8. UDAKU KITCHEN selalu berusaha sesuai yg saya harapkan,,makanan yg fresh, enak, bersih, menarik dan sampai tepat waktu dan utk kekurangannya saya blm menemukan
9. Belum pernah
10. Biasa saja dan kurang menarik
11. Harapan saya agar di buat lbh menarik, mudah dikenal dan di ingat

- Konsumen 4

1. Efi
2. 35 th
3. Depok
4. Wiraswasta
5. Dari teman
6. Paket Nasi kuning rempah
7. Makanan nya berkualitas enak dan harga terjangkau
8. Kelebihan : makanan berkualitas , rasa enak , harga flexibel
Kekurangan : Box masih pakai la ke belum cetak brand sendiri.
9. belum pernah
10. masih standart
11. Semoga Uduku kitchen segera mempunyai packaging Yang baru Dan brand sendiri supaya lebih terlihat kredibel Dan profesional seperti catering2 besar / kompetitor

- Konsumen 5

1. Idrus
2. 30an
3. 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4. Bekerja, procurement
5. Marketing
6. Banyak menu
7. Komitmen & pelayanan
8. Menu variasi, volume menu krg banyak
9. Ia, dapur kita
10. Bagus, menarik
11. Lebih baik lg, dan bisa menggambarkan kekuatan dr udaku

- Konsumen 6

1. Dini
2. 35 tahun
3. Jakarta timur
4. Bekerja, reception
5. Langsung dr owner
6. Lupa
7. Pilihan yg termudah dan terjangkau utk saya pesan
8. Kelebihan, lebih fleksibel dr catering lain kekurangan, rasa dan tampilan makanan biasa saja mnurut saya, pilihan menu terbatas
9. Pernah, Lucia catering, dill in the box, Hendrawan, dll
10. Cukup menarik
11. Memiliki desain yg berbeda jika harga yg dipesan lebih mahal dr yg biasa



© 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

Dokumentasi Foto

Foto penerapan desain identitas visual UDAKU KITCHEN yang lama



Foto penerapan desain identitas visual UDAKU KITCHEN yang baru





Daftar 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



DATA PRIBADI

Nama : Indah Kusumawati
NIM : 5017070453
E-mail : indahk.2147@gmail.com
Alamat : Gg. Haji Alin 2 No.1 RT 01 / RW 05,
Kalimulya, Cilodong, Depok, 16413
Nomor HP : 081219259549
Tempat/Tanggal Lahir : Depok, 5 April 1998
Status : Belum Menikah

PENGALAMAN KERJA

2018 – Sekarang *Freelance Graphic Designer & Illustrator*

PENDIDIKAN FORMAL

2017 – Sekarang Program D4 Jurusan Desain Grafis Politeknik
Negeri Jakarta
2013 – 2016 Jurusan IPA SMA Negeri 5 Depok



© 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

INDAH KUSUMAWATI

Graphic Designer & Illustrator

Hello! I am Indah. I was born on April 5 1998, in Depok. I am a graphic design student of State Polytechnic of Jakarta. I am a detail oriented, hard working, humble and friendly person who loves art, especially character design, comic and illustration. I want to keep learning new things to improve myself so that I can be helpful and useful to others.

• SOFTWARE •

- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator
- Adobe InDesign
- Adobe Muse
- Paint Tool SAI

• LANGUAGES •

- Indonesian
- English
- Japanese

• SKILLS •

Digital & Traditional Illustration
Character & Mascot Design

• PERSONALITY •

Humble | Friendly | Reliable
Responsible | Detail Oriented
Hardworking | Neat

• ABOUT ME •

- H. Alin 2 Street, Kalimulya, Cilodong, Depok, West Java
- (+62) 81219259549
- Indahk.2147@yahoo.com
- Arts | Musics | Animals | Movies | Games

• EDUCATION •

2017 – Present
Diploma Degree of Graphic Design School of Printing and Publishing Technology Dept of State Polytechnic of Jakarta / D4 Desain Grafis Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan Politeknik Negeri Jakarta

2013 – 2016
Class of Science of State Senior High School 5 of Depok / Kelas IPA SMAN 5 Depok

• WORK EXPERIENCE •

2018 – Present
Freelance Graphic Designer | Illustrator

• CERTIFICATES •

Student Internship Program at PT PERTAMINA (Persero) & Group

2021 CALL FOR PAPERS TETAMEKRAF National Seminar

Graphic Designer of Nyonya Winda's Brand Label Packaging Redesign