



© 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

LAPORAN TUGAS AKHIR SPESIFIKASI PROYEK DESAIN

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL TOKO PIZZA



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

Oleh:

AZZAHRA DHIYAA SATRIAATNIKA

1806421029

**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 PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ULANG
IDENTITAS VISUAL TOKO PIZZA

Oleh:

AZZAHRA DHIYAA SATRIAJATNIKA
1806421029

Disahkan:

Depok, 2 Agustus 2022
Penguji I

[Yulianto Hadiprawiro, S.Sn., M.Ds.]
NIP. 520000000000000090

Penguji II

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

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 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 Ulang Identitas Visual Toko Pizza
Penulis : Azzahra Dhiyaa Satriajatnika
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.

Jakarta, 14 Juli 2022

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I


Anggi Anggarini, M.Ds.
NIP. 198503162010122002

Dosen Pembimbing II


Ade Haryani, S.E., M.M
NIP. 196601121998022001



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

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

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

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL TOKO PIZZA

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



AZZAHRA DHIYAA SATRIAJATNIKA
1806421029



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

ABSTRAK

Banyak restoran maupun kedai didirikan dengan jenis usaha dan target yang serupa. Salah satunya ialah kuliner dari negara Italia. Masakan Italia merupakan salah satu kuliner yang banyak digemari oleh orang dari seluruh dunia, tidak terkecuali masyarakat Indonesia. Salah satunya ialah kedai Toko Pizza yang berdiri sejak tahun 2014. Terjadi perubahan pada target market yang disasar oleh Toko Pizza. Dugaan awal menyatakan bahwa *audience* mereka ialah anak muda yang gemar menghabiskan waktu nya bersama teman. Kini *audience* Toko Pizza bergeser pada segmen keluarga. Dengan ini, Toko Pizza butuh membentuk citra baru, berupa *re-branding* identitas visual yang juga berfungsi sebagai pembeda dari kedai pizza lainnya. Perlu dibuat konsep visual yang mampu mencerminkan citra baru Toko Pizza. Tujuan dari penulisan ini ialah memaparkan, menjelaskan, dan menjabarkan proses perancangan ulang identitas visual untuk Toko Pizza. Metode perancangan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif yang dilakukan melalui wawancara dengan *owner*, pelanggan dan observasi serta pengembangan ide melalui *mindmap* dan *moodboard*. Dengan pendekatan teori *branding* dan teori desain grafis. Hasil yang diperoleh dari pengembangan ide yaitu berupa *key visual*. Konsep visual ini dapat merepresentasikan citra *warm* dan *humble* pada Toko Pizza. Hasil dari perancangan ini adalah identitas visual berupa logo yang dapat mencerminkan citra baru dari Toko Pizza. Harapan dengan adanya hasil perancangan ulang ini, dapat mempermudah masyarakat dalam mengidentifikasi keberadaan Toko Pizza. Sebagai alat untuk memperkenalkan citra dari Toko Pizza yang sebenarnya.

Kata Kunci: Desain Grafis, Identitas Visual, *Warm & Humble*, Pizza, Toko Pizza.



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

Many restaurants and shops were established with the same type of business and targets. One of them is culinary from Italy. Italian cuisine is one of the most popular culinary delights by people from all over the world, including the people of Indonesia. One of them is the Toko Pizza shop which was founded in 2014. There has been a change in the target market targeted by Toko Pizza. Initial allegations state that their audience is young people who like to spend time with friends. Now Toko Pizza audience is shifting to the family segment. With this, Toko Pizza needs to form a new image, in the form of re-branding a visual identity that also serves as a differentiator from other pizza shops. It is necessary to create a visual concept that is able to reflect the new image of Toko Pizza. The purpose of this paper is to describe, explain, and describe the process of redesigning a visual identity for Toko Pizza. The design method used is descriptive qualitative which is carried out through interviews with owners, customers and observation and idea development through mindmaps and moodboards. With an approach to branding theory and graphic design theory. The results obtained from the development of ideas are in the form of key visuals. This visual concept can represent the warm and humble image Toko Pizza. The result of this design is a visual identity in the form of a logo that can reflect the new image of Toko Pizza. It is hoped that with the results of this redesign, it can make it easier for people to identify the existence of Toko Pizza. As a tool to introduce the image of a real Toko Pizza.

Keywords: *Graphic Design, Visual Identity, Warm & Humble, Pizza, Toko Pizza.*

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

PRAKATA

Dengan mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat serta karunia-Nya, Penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul “Perancangan Ulang Identitas Visual Toko Pizza” Tak lupa juga penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua yang selalu mendoakan dan mendukung penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Tugas Akhir ini ditujukan untuk memenuhi salah satu persyaratan ujian guna memperoleh gelar Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis, Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta. Penulis menyadari dalam penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, dan banyak kekurangan baik dalam metode penulisan maupun dalam pembahasan materi. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan kemampuan Penulis. Sehingga Penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun mudah-mudahan dikemudian hari dapat memperbaiki segala kekurangannya.

Dalam penulisan karya Tugas Akhir ini, penulis senantiasa mendapatkan bimbingan, dukungan serta semangat dari banyak pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dr.sc.H., Zainal Nur Arifin, Dipl-Ing.HTL.,MT. selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta yang telah menyediakan sarana dan prasarana yang baik guna menunjang kegiatan belajar
2. Ibu Dra. Wiwi Prastiwinarti, M.M, selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan yang telah menyediakan sistem pembelajaran yang baik untuk Mahasiswa, khususnya Mahasiswa Teknik Grafika dan Penerbitan.
3. Ibu Anggi Anggarini, M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Grafis dan dosen pembimbing materi yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan dan menyusun materi Tugas Akhir serta membimbing penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.



© 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. Ibu Ade Haryani, S.E., M.M selaku dosen pembimbing teknis yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan dan menyusun materi Tugas Akhir serta membimbing penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Jonathan Hutabarat selaku pemilik Toko Pizza yang telah mengizinkan penulis mengangkat Toko Pizza sebagai bahan karya Tugas Akhir.
6. Teman-teman Teknik Grafika dan Penerbitan Angkatan 2018 yang telah bersama-sama belajar selama 4 tahun terakhir
7. Teman-teman DGC 2018 yang luar biasa bekerja bersama bertukar keluh kesan selama 4 tahun terakhir

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi bahan masukan dalam dunia pendidikan.

Depok, 13 Juli 2022

Azzahra Dhiyaa Satriajatnika

**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

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....	4
1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	4
BAB II LANDASAN PERANCANGAN	7
2.1 <i>Branding</i>	7
2.2 Identitas Visual.....	8
2.2.1 Fungsi Identitas Visual.....	9
2.3 Logo dan Sistem Identitas.....	9
2.3.1 Fungsi Logo.....	10
2.3.2 Kriteria Logo.....	11
2.3.3 Jenis Logo.....	14
2.4 Piktogram.....	18
2.5 Warna.....	19
2.6.1 Psikologi Warna.....	21
2.6 Tipografi.....	23
2.7 Gestalt.....	29
2.8 <i>Supergraphic</i>	33
2.8.1 Fungsi <i>Supergraphic</i>	33
2.9 Standard Manual Guidelines.....	33



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

2.10 Tahapan Pembuatan Logo	35
BAB III METODE PERANCANGAN	41
3.1 Metode Riset Desain	41
3.2 Metode Penelitian.....	43
3.2.1 Teknik Pengumpulan Data	43
3.3 Data dan Analisis	45
3.3.1 Profil Klien	46
3.3.2 <i>Product Knowledge</i>	47
3.3.3 Kompetitor	49
3.3.4 <i>Consumer Insight</i>	52
3.3.5 Analisis <i>SWOT</i>	55
3.4 Arahan Kreatif	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN	59
4.1 Konsep Visual	59
4.1.1 <i>Mind Map</i>	59
4.1.2 <i>Moodboard</i>	61
4.2 Proses Desain	62
4.2.1 Sketsa Kasar	62
4.2.2 Sketsa Halus.....	63
4.2.3 Sketsa Digital	66
4.2.4 Desain Komperhensif.....	67
4.2.5 Desain Terpilih.....	71
4.3 Pedoman Sistem Identitas	73
4.4 Implementasi Desain	85
4.4.1 Media Utama.....	85
4.4.2 Media Turunan.....	86
4.5 Pertimbangan Produksi	90
4.6 Kalkulasi Desain	93
BAB V PENUTUP.....	95
5.1 Kesimpulan	95
5.2 Saran	97
DAFTAR PUSTAKA.....	99



© 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

LAMPIRAN	101
1. Lembar Bimbingan Materi	101
2. Lembar Bimbingan Teknis	102
3. Transkrip Wawancara Pelanggan	103
4. Transkrip Kuesioner	106





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

DAFTAR GAMBAR

1. 1 Logo Toko Pizza	3
2. 1 Logo Populer Dunia	10
2. 2 Contoh Logo Simple	11
2. 3 Contoh Logo Unique dan Original	12
2. 4 Contoh Logo Memorable	12
2. 5 Contoh Logo Aplikatif	13
2. 6 Contoh Logo Timeless	14
2. 7 Contoh Logo Lettermark	15
2. 8 Contoh Logo Word Mark	15
2. 9 Contoh Logo Abstrak	16
2. 10 Contoh Logo Maskot	16
2. 11 Contoh Logo Pictorial Mark	17
2. 12 Contoh Logo Lambang / Emblem	17
2. 13 Contoh Logo Kombinasi	18
2. 14 Contoh Piktogram	18
2. 15 Warna Primer	19
2. 16 Warna Sekunder	20
2. 17 Warna Tersier	20
2. 18 Warna Netral	21
2. 19 Contoh Font Old Styles, Garamond.	24
2. 20 Contoh Font Transitional, Baskerville	24
2. 21 Contoh Font Modern, Bodoni	25
2. 22 Contoh Font Egyptian, Lubalin Graph.	26
2. 23 Contoh Font Sans Serif, Helvetica.	26
2. 24 Contoh Huruf Blackletter	27
2. 25 Contoh Huruf Script	27
2. 26 Contoh Huruf Script	28
2. 27 Contoh Perbedaan Huruf	28
2. 28 Contoh Gestalt Similiarity	29
2. 29 Contoh Gestalt Proximity	30
2. 30 Contoh Gestalt Continuation	30
2. 31 Contoh Gestalt Closure	31
2. 32 Contoh Gestalt Figure - Ground	32
2. 33 Contoh Gestalt Illusion	32
2. 34 Contoh Mindmap	36
2. 35 Contoh Mood Board	37
2. 36 Contoh Sketsa Thumbnail	38



© 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

3. 1 Toko Pizza	44
3. 2 Profil Klien.....	46
3. 3 Product Knowledge	47
3. 4 Pizza Boxx	50
3. 5 Kedai Kita	51
3. 6 Fizza Molto Gusto.....	52
4. 1 Mindmapping	60
4. 2 Mood Board	61
4. 3 Sketsa Kasar	62
4. 4 Sketsa Halus 1	64
4. 5 Sketsa Halus 2	64
4. 6 Sketsa Halus 3	65
4. 7 Sketsa Halus 4	66
4. 8 Sketsa Digital	66
4. 9 Alternatif Logo 1	67
4. 10 Alternatif Elemen Grafis 1	68
4. 11 Alternatif Logo 2	69
4. 12 Alternatif Elemen Grafis 3	70
4. 13 Alternatif Logo 3	70
4. 14 Alternatif Elemen Grafis 3	71
4. 15 Desain Terpilih.....	72
4. 16 Warna.....	73
4. 17 Sistem grid logo utama vertikal dan horizontal	74
4. 18 Sistem grid logo utama horizontal ekstrim	75
4. 19 Sistem grid logo sekunder vertikal dan horizontal.....	75
4. 20 Konfigurasi Logo	76
4. 21 Batas Aman Minimum Area.....	77
4. 22 Batas Aman Minimum Ukuran	77
4. 23 Warna Primer	78
4. 24 Warna Sekunder	78
4. 25 Contoh Aplikasi Warna	79
4. 26 Tipografi Chewy Regular	79
4. 27 Tipografi Poppins.....	80
4. 28 Supergraphic	80
4. 29 Penggunaan logo benar	81
4. 30 Penggunaan grafis benar	82
4. 31 Penggunaan logo salah	83
4. 32 Contoh fotografi	84
4. 32 Contoh tekstur	84
4. 34 Contoh template	85
4. 35 Buku Pedoman Sistem Identitas	86
4. 36 Implementasi desain pada stationary	86
4. 37 Implementasi desain pada merchandise.....	87



© 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. 38 Implementasi desain pada kitchen kit.....	88
4. 39 Implementasi desain pada social media template	89





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

DAFTAR TABEL

3. 1 Matriks SWOT	56
3. 2 Arahan Kreatif	57
4. 1 Key visual	60





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

1 Lembar Bimbingan Materi	101
2 Lembar Bimbingan Teknis	102
3 Transkrip Wawancara	106
4 Transkrip Wawancara	110





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

Food and Beverage (F&B) adalah industri yang bergerak dalam membuat dan menyajikan makanan/minuman. Industri ini merupakan salah satu industri yang ada dan sudah berkembang sejak lama. Jenis usaha yang tergolong dalam industri F&B ini ialah bidang usaha yang menempatkan makanan atau minuman (termasuk layanannya) sebagai poros utama bisnisnya.

Berdasarkan pengetahuan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (KEMENPAR) jumlah usaha dibidang tersebut terus mengalami peningkatan khususnya dibidang restoran. Perkembangan usaha tersebut mencapai angka 200 pertahunnya dengan rata-rata tenaga kerja prinsip diangkat adalah 27 orang tiap usaha. Dapat diartikan bahwa bidang usaha F&B memiliki prinsip prospek baik kedepannya sekaligus memberi lapangan pekerjaan untuk masyarakat. Restoran adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisir secara komersil, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua konsumen baik berupa makanan ataupun minuman. Sedangkan kedai merupakan bangunan permanen tempat menjual barang-barang (makanan kecil dan sebagainya) dengan skala jangkauan yang relatif lebih kecil. Restoran, maupun kedai saat ini didirikan dengan tujuan untuk mempermudah hidup masyarakat dalam memenuhi kebutuhan pangan terutama pada masyarakat kota. Kesibukan dan kehidupan padat yang dimiliki masyarakat kota, menuntut mereka untuk dapat memenuhi kebutuhannya dengan efisien dan cepat. Dengan adanya restoran ataupun kedai dengan pelayanannya yang tepat, membantu masyarakat kota dalam memenuhi kebutuhan pangan secara efisien. Sehingga fenomena



© 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

tersebut, mendorong para pelaku bisnis di bidang kuliner tertarik untuk mendirikan tempat pemenuhan kebutuhan pangan seperti restoran atau kedai.

Perkembangan dan prospek yang dimiliki oleh usaha F&B, serta kebutuhan pangan yang dimiliki oleh masyarakat ini lah yang memicu persaingan antara pelaku usaha. Banyak restoran maupun kedai didirikan dengan jenis usaha dan target yang serupa. Dengan adanya perkembangan, prospek, dan bantuan dari arus globalisasi, usaha kuliner manca negarapun turut ikut serta meramaikan usaha F&B dan mempermudah hidup masyarakat Indonesia. Salah satunya ialah kuliner dari negara Italia, masakan Italia merupakan salah satu kuliner yang banyak digemari oleh orang dari seluruh dunia, tidak terkecuali masyarakat Indonesia. Beberapa masakan Italia seperti pasta, pizza, lasagna, chicken parmigiana khas Italia ini mudah ditemukan di berbagai tempat, mulai dari kelas kaki lima di pinggir jalan hingga restoran. Perkembangan dalam industri penyediaan pangan seperti restoran Pizza semakin berkembang. Hal ini dapat terlihat dari hadirnya sejumlah restoran baru makanan jenis pizza. Kehadiran restoran-restoran pizza yang baru ini menjadi suatu tantangan bagi Pizza lainnya untuk meningkatkan kemampuan bersaing serta memperluas pangsa pasarnya. Selain untuk menghadapi pesaing dari restoran pizza sejenis, pengusaha Pizza juga perlu menghadapi persaingan yang semakin ketat dalam industri penyediaan pangan dari berbagai jenis restoran waralaba lain dengan produk yang berbeda-beda. Tentu hal ini yang mendorong pentingnya untuk sebuah kedai pizza memiliki Identitas Visual yang sesuai dengan citra mereka untuk menjadi pembeda dengan pesaing, serta alat komunikasi yang dapat menarik khalayak.

Toko Pizza merupakan Usaha Masyarakat Kelas Menengah kedai makanan, yang menjual *homemade-pizza* dengan sentuhan sederhana. Berdiri sejak 15 November 2014. Toko Pizza membuka kedai utamanya pada garasi rumah pemiliknya yang beralamat di Jl. Nusa Dua Raya, Cinere, Kec. Limo, Kota Depok. Toko Pizza didirikan oleh 3 orang sahabat bernama Pak Jonathan, Pak Adit, dan Pak Gege. Mereka mempunyai *tagline* dengan kalimat “Humble Pizza Place in



© 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

Cinere”. Kini Toko Pizza sudah memiliki 2 waralaba yang berlokasi di Bintaro dan Bekasi. Namun, identitas visual yang dimiliki ke-3 toko ini berbeda-beda. Hal ini, dikarenakan tidak adanya rencana komersil dan *brand guideline* yang dipersiapkan oleh Toko Pizza sehingga berdampak pada kurang kuatnya *branding* dan kesadaran masyarakat akan eksistensi *brand*. Seiring berjalannya waktu, terjadi perubahan pada target market yang disasar oleh Toko Pizza. Dugaan awal menyatakan bahwa *audience* mereka ialah anak muda yang gemar menghabiskan waktu nya hang-out bersama teman. Namun, kini *audience* Toko Pizza bergeser pada segmen keluarga yang gemar menghabiskan akhir pekan bersama. Dengan ini, Toko Pizza butuh membentuk citra baru, berupa *re-branding* identitas visual. Logo yang digunakan saat ini belum mencerminkan citra baru dari Toko Pizza itu sendiri, yaitu *warm* dan *humble*. Penggunaan sudut lancip pada logogram Toko Pizza yang menimbulkan kesan kaku. Sedangkan untuk penggunaan logotype pun dengan elemen lainnya tidak *unity*. Logo tersebut dapat dilihat pada *Gambar 1.1 Logo Toko Pizza* dibawah. Berangkat dari permasalahan yang ada, maka diperlukan perancangan identitas visual yang dapat merepresentasikan citra baru dari Toko Pizza.

Dari uraian masalah diatas maka dapat disimpulkan bahwa Toko Pizza membutuhkan Identitas Visual yang akan digunakan pada media promosi untuk memperkenalkan citra baru mereka. Maka dalam penyusunan tugas akhir ini ditentukan judul “Perancangan Ulang Identitas Visual Toko Pizza”



Gambar 1. 1 Logo Toko Pizza
Sumber: Instagram Toko Pizza



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

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang identitas visual yang dapat merepresentasikan citra *warm* dan *humble* dari Toko Pizza

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, pembahasan dibatasi pada beberapa ruang lingkup sebagai berikut:

1. Proses perancangan identitas visual pada Toko Pizza
2. Penggunaan teori desain grafis dalam perancangan identitas visual Toko Pizza
3. Pengaplikasian Identitas Visual Toko Pizza pada media promosi.

1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Berikut tujuan penulisan tugas akhir, yaitu:

1. Memaparkan proses perancangan ulang identitas visual untuk Toko Pizza
2. Menjelaskan penerapan prinsip dan elemen desain grafis dalam rancangan identitas visual Toko Pizza
3. Menjabarkan aplikasi desain identitas visual pada media turunan lainnya, seperti *merchandise* ataupun *kitchen kit*.

Manfaat dari pembahasan perancangan identitas visual Toko Pizza terbagi menjadi dua, yaitu manfaat praktis dan manfaat teoritis yaitu:

1. Praktis: bagi klien, hasil rancangan ulang identitas visual Toko Pizza dapat memberi manfaat sebagai alat untuk memperkenalkan citra dari Toko Pizza yang sebenarnya. Bagi masyarakat, adanya identitas visual Toko Pizza dapat mempermudah masyarakat dalam mengidentifikasi keberadaan Toko Pizza.
2. Teoritis: hasil dari perancangan ini diharapkan dapat menjadi contoh kasus atau referensi tentang perancangan identitas visual sebuah kedai.



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

Sistematika Penulisan dalam menyusun laporan Tugas Akhir ini, metode sistematika penulisan yang digunakan adalah metode deskriptif atau metode yang berupa penjelasan. Agar penyajian materi pembahasan dapat terstruktur dengan baik dan mudah dipahami, maka penulisan Tugas Akhir ini terbagi dalam beberapa bab berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah perlunya dilakukan perancangan ulang identitas visual Toko Pizza, dilanjutkan dengan ruang lingkup pembahasan, rumusan masalah, tujuan dan manfaat dari penelitian, serta sistematika penulisan dalam penyusunan Tugas Akhir.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang definisi dan teori desain grafis secara umum dan teori dasar yang berkenaan dengan perancangan identitas visual, serta uraian teori khusus yang relevan dan mendukung *output* dari Tugas Akhir ini. Uraian pada bab ini berfungsi sebagai pedoman.

BAB III METODE PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang uraian deskripsi mengenai cara penelitian berdasarkan metode penelitian untuk memenuhi kebutuhan data rancangan ulang identitas visual Toko Pizza yaitu 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 proses perancangan desain dan hasil rancangan ulang identitas visual, meliputi konsep visual, mindmapping, pembuatan alternatif desain

hingga menjadi desain terpilih serta penerapannya pada media turunan.

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran yang berkaitan dengan seluruh proses perancangan identitas visual Toko Pizza



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

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam pengerjaan perancangan ulang identitas visual dari Toko Pizza, berdasarkan tujuan dan hasil penelitian yang dilakukan dalam proses tersebut. Dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses perancangan ulang identitas Toko Pizza diawali dengan penggalan data melalui metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara dengan owner Toko Pizza serta studi pustaka. Pada tahap wawancara, owner mengatakan bahwa setelah 8 tahun berdiri, Toko Pizza menyadari bahwa adanya pergeseran *potential buyer* terhadap target pasarnya. Semula mereka menargetkan anak muda, sekarang mereka melihat peluang target audiens pada keluarga muda. Dengan peristiwa ini, Toko Pizza membutuhkan identitas visual baru berupa logo dan *branding* yang sesuai. Owner mengatakan *branding* disini meliputi identitas visual desain pada sosial media yang jelas untuk membantu meningkatkan *awareness* pada audiens. Dari pengumpulan data wawancara tersebut dirangkum menjadi satu dalam arahan *creative brief* yang berisi arahan dari klien, dari rangkuman dan arahan ini diapati *tone and manner* dari desain ialah *warm* dan *humble*. Selain *tone and manner*, didapati juga *key message* dari Toko Pizza yaitu sebagai pizza buatan rumah yang enak, sederhana, dan ramah di kantong. Melalui *creative brief*, dilakukan pencarian ide dan konsep melalui proses *mind map* dan *moodboard* untuk menghasilkan *key visual*. *Key visual* yang didapat dari proses *mind map* meliputi kata merah, rumah, *smile*, *bold*, *curvy*, berkumpul yang berasal dari cabang *tone and manner warm* pada *mind map*. Lalu kata pizza, nampan kayu, *roller cut*, tomat, dan *rolling pin* yang didapat dari cabang *tone and manner humble*. Dan kata kayu, meja, dan taplak meja dari cabang kata kedai pada *mind map*. *Key word* ini lah yang menjadi acuan dalam proses eksplorasi sketsa kasar dan sketsa digital. 4 hasil sketsa



© 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

kasar terbaik di digitalisasi menjadi sketsa halus yang selanjutnya dirapihkan menjadi sketsa digital. 4 sketsa kasar ini menggunakan *key word* rumah, *smile*, berkumpul, nampan kayu, pizza, *bold*, dan *curvy* dalam eksplorasi visualnya. Sketsa kasar lalu kembali di kurasi menjadi 3 sketsa digital terpilih yang diolah menjadi 3 desain yang lebih komperhensif. Sketsa-sketsa tersebut dipilih berdasarkan kesesuaian dengan konsep dari *key visual* serta *tone and manner* dan *key message* pada arahan kreatif. Selanjutnya, dari 3 alternatif desain komperhensif dipilih salah satu desain untuk dijadikan desain final. Desain komperhensif yang terpilih, dipilih karena kesesuaian pada *tone and manner* dari Toko Pizza yang *warm* dan *humble*. Logogram pada desain terpilih merupakan bentuk visualisasi dari pizza yang dibagi menjadi 5 bagian dengan representatif anggota keluarga pada setiap bagian pizza. Pada logogram juga menggunakan prinsip *gestalt closure* dengan objek bintang sebagai *mandatory element*. Warna primer yang digunakan pada desain menggunakan warna *analoug* merah, berdasar pada kata *warm* pada *tone and manner*. Warna merah juga mendasari elemen-elemen dasar pada rumah seperti batu bata, dan kayu yang dapat terlihat pada *moodboard*. Tipografi yang digunakan adalah tipografi jenis display dengan karakteristik *handwritten brush*, dengan alasan tipografi jenis ini memiliki nilai kehangatan dan kesederhanaan tulisan seseorang. Prinsip layout penulisan tipografi dengan permainan alur yang dinamis asimetris, memiliki nilai kehangatan yang menyenangkan dan tidak kaku. Dengan ini diharapkan Toko Pizza memberi pelayanan dan kesan yang demikian.

2. Dalam proses perancangan ulang identitas visual Toko Pizza, menghasilkan logo yang merupakan jenis *pictorial mark* yang berasal dari stilasi bentuk loyang pizza, ekspresi wajah, serta bentuk bintang yang merupakan *mandatory element* dari *owner* Toko Pizza. Pemilihan logo mempertimbangkan konsep *warm* dan *humble* yang tersemat dalam pemilihan jenis logo *pictorial mark* ini. Dalam pengaplikasian identitas visual ini, terdapat elemen desain supergrafis



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

yang diambil dari salah satu elemen berupa *topping pizza* pada ekspresi wajah logogram. Supergrafis dapat diimplementasikan pada media turunan sesuai dengan aturan pada pedoman sistem identitas dengan fungsi penambahan nilai estetis, memberikan ciri karakter dari Toko Pizza, dan menambah penjelasan bahwa Toko Pizza ialah kedai yang menjual pizza dengan elemen grafis topping-topping pizza sebagai ciri visual.

3. Pengaplikasian identitas visual terpilih pada media turunan meliputi Instagram *feed* dan *story*, *stationary* yang terdiri dari lembar menu, amplop, kartu nama dan kop surat, nota, dokumen *bag rope*. Serta *kitchen set* seperti *pizza box*, *apron*, dan *serving pizza plate*.

5.2 Saran

Berdasarkan rangkaian proses dalam perancangan identitas visual Toko Pizza, berikut saran untuk proses pemecahan masalah objek penelitian dan apabila terdapat penelitian lanjutan :

1. Untuk selalu meninjau GSM yang sudah dibuat sebagai acuan dari perancangan desain lainnya yang berhubungan dengan Toko Pizza agar menjaga konsistensi, *visual branding* dan nilai profesionalitas dari Toko Pizza. Seperti dalam usaha ekspansi waralaba Toko Pizza, identitas visual merupakan bentuk investasi dalam penerapannya untuk menciptakan dan menjaga citra yang baik dimasa khalayak.
2. Eksplorasi desain baik pada logo maupun system identitas visual lainnya, dapat berupa penambahan dengan penggunaan media *motion graphics* yang menjadi pertimbangan tinjauan untuk dapat diaplikasikan pada media turunan karena nilai dari elemen *motion graphics* yang lebih interaktif dengan pergerakan-pergerakannya dapat menjadi salah satu bentuk komunikasi yang menarik untuk merepresentasikan citra *brand* kepada target *consumer*.
3. Untuk menghindari kesalahan dalam proses cetak, disarankan untuk selalu meninjau format warna dan margin pemotongan.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

4. Eksplorasi identitas visual desain turunan untuk perlengkapan layanan pesan antar yang dimiliki Toko Pizza di masa yang akan datang. Seperti jaket *driver*, helm, tas pembawa *pizza box*.

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 PUSTAKA

- Anggarini, A., & Bangun, D. A. N. (2020). *ALTERNATIF MODEL PENYUSUNAN MOOD BOARD SEBAGAI METODE BERPIKIR KREATIF DALAM PENGEMBANGAN KONSEP VISUAL*. 7.
- Anggraini, Lia. Kirana Nathalia. (2018). *Desain Komunikasi Visual : Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung : Penerbit Nuansa.
- Arntson, A. E. (2017). *Graphic design basics* (5th ed). Thomson/Wadsworth.
- Aulia, F., Afriwan, H., & Faisal, D. (2021). *KONSISTENSI LOGO DALAM MEMBANGUN SISTEM IDENTITAS*. 10, 6.
- Fadilah, J., Susanto, T. T., & Kusnadi, E. (2018). Perancangan Logo SEE SYSTEM Untuk Membangun Brand Awareness Sebagai Aplikasi Online Untuk Prospecting Databse Customer. *Jurnal Komunikasi*, 9, 6.
- Graver, A., & Jura, B. (2012). *Best practices for graphic designers: Grids and page layouts: an essential guide for understanding & applying page design principles*. Rockport Publishers.
- Hananto, B. A. (2019). *PERANCANGAN LOGO DAN IDENTITAS VISUAL UNTUK KOTA BOGOR*. 2, 14.
- Landa, R. (2011). *Graphic design solutions* (4th ed). Wadsworth/Cengage Learning.
- Landa, R. (2014). *Graphic design solutions*. Wadsworth Cengage Learning.
- Luzar, L. C. (n.d.). *EFEK WARNA DALAM DUNIA DESAIN DAN PERIKLANAN*. 13.
- Rasyid, W. (n.d.). *DESAIN BUKU PSIKOLOGI WARNA*. 17.
- Rustan, Suriyanto. (2021). *LOGO*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

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



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

- Apitri Januariyansah. (2017). *ANALISIS DESAIN LOGO BERDASARKAN TEORI: EFEKTIF DAN EFISIEN*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.20543.97448>
- ari, M. I., & Candraningrum, D. A. (2022). *Strategi Kreatif Web Series Hanna Approved di Instagram dalam Membangun Brand Image C Channel Indonesia*. 6, 8.
- hombing, Danton. (2015). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- ukma, N. A. (Ed.). (n.d.). *ANALISIS MAKNA DAN VISUAL LOGO PARIWISATA JAKARTA*. 13.
- hoa-Lbi, V. K. (n.d.). *HOW A FOREIGN COMPANY BUILDS ITS BRAND IDENTITY IN VIETNAM*. 66.
- Wahdaniah, I, Toni, A., & Ritonga, R. (2020). Makna Logo Dinas Penerangan Tentara Nasional Indonesia Angkatan Laut. *Warta ISKI*, 3(01), 67–74. <https://doi.org/10.25008/wartaiski.v3i01.57>
- Wheeler, A. (n.d.). *Designing Brand Identity*. 111.
- widyasari, sutejo. (2019, April 19). Pictogram Design of Objects in The University of National Development “Veteran” of East Java Environment. *Nusantara Science and Technology Proceedings*. International Seminar of Research Month Science and Technology for People Empowerment. <https://doi.org/10.11594/nstp.2019.0215>



LAMPIRAN

Lembar Bimbingan Materi

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA		Azzahra Dhiyaa	
NAMA PEMBIMBING		Anggi Anggarini	
JUDUL TUGAS AKHIR		Perancangan Ulang Identitas Visual untuk Toko Pizza	
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	08/04/2022	Mencari fenomena dan lakukan wawancara terstruktur dengan klien	1. Menyusun bab 1 2. Melakukan wawancara mendalam pada klien 3. Menyusun pertanyaan wawancara terstruktur
2	15/04/2022	1. detail-ing fenomena persaingan f&b dan masalah, bahwa target audience mereka berganti, sehingga rebranding 2. latar belakang tidak perlu teori 3. bikin bagan kerangka teori untuk bab 2 Screen reader support enabled.	1. perbaiki bab 1 2. lengkapi bab 2 (zetero)
3	30/4/2022	2. Revisi penyantunan sumber bab 2	1. perbaiki bab 2 2. lanjut bab 3
4	10/5/2022	2. lengkapi bab 2 dengan penjelasan lebih panjang menggunakan sumber jurnal 3. revisi bab 3 mengenai consumer insight, product knowledge, SWOT	finalisasi bab 2 dan 3
5	9/5/2022	1. revisi tone and manner menjadi warm and humble 2. tambah cabang mindmap humble & murah 3. revisi moodboard menjadi suasana home made pizza aja 4. explore sketsa logo ke arah home made	revisi mind map, moodboard, eksplor sketsa
6	22/6/2022	pemilihan alternatif gaya sketsa logo	fiksasi alternatif-alternatif logo, digital logo, desain komperhensif logo
7	30/6/2022	pemilihan desain komperhensif	revisi susunan pattern pada supergrafis, lanjut perancangan pedoman sistem identitas
8	12/7/2022	preview pedoman sistem identitas, implementasi desain, keseluruhan bab 4	revisi clear space area logo, melengkapi bab 5
9	13/7/2022	preview keseluruhan bab 5	revisi kesimpulan dan saran
10	14/7/2022	preview keseluruhan tugas akhir	Approve

*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya

Lampiran 1 Lembar Bimbingan Materi

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Transkrip Wawancara Pelanggan

Nama & Usia:

- Arzeta 19 Tahun
- Mario 21 Tahun
- Sabrina 22 Tahun
- Fameza 25 Tahun
- Archi 23 Tahun
- Salsa 25 Tahun
- Rafli 22 Tahun

2. Apa kesibukan Anda saat ini?

- Arzeta: Mahasiswa
- Mario: Magang
- Sabrina: Freelance
- Fameza: Kerja
- Archi: Kerja
- Salsa: Kerja
- Rafli: Magang

3. Apa Anda tau tentang Toko Pizza, dari mana Anda tau?

- Arzeta: karena dekat dari rumah
- Mario: mulut ke mulut
- Sabrina: karena dekat dari rumah
- Fameza: dari teman
- Archi: pizza nya tipis & *handmade*, dekat rumah
- Salsa: tau, dari temen2
- Rafli: tau dari temen

4. Dalam rangka apa Anda ke Toko Pizza?

- Arzeta: makan pizza
- Mario: makan
- Sabrina: nongkrong

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 mengumukan 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

- Fameza: makan malam
 - Archi: ketemuan dengan teman
 - Salsa: pertama kali pengen coba krn masing jarang toko pizza rumahan, ternyata enak
 - Rafli: pesan makan karena lapar
5. Menu varian apa yang Anda pesan di Toko Pizza/paling Anda sukai?
- Arzeta: Tuna melt
 - Mario: tuna mayo
 - Sabrina: Beef mushroom
 - Fameza: Beef mushroom
 - Archi: pepperoni, beef mushroom, cheese
 - Salsa: yang ada cheesanya terus extra cheese lagi
 - Rafli: tuna mayo
6. Lewat mana Anda melakukan pemesanan? Datang ke toko/Go-Food/Telfon pesan antar
- Arzeta: Telfon pesan antar
 - Mario: Telfon pesan antar
 - Sabrina: Dine-in/Go-food
 - Fameza: Dine-in
 - Archi: Dine-in/Telfon pesan antar
 - Salsa: datang ke toko, sesekali gofood
 - Rafli: pesan antar
7. Dengan siapa Anda biasa menikmati makanan dari Toko Pizza?
- Arzeta: Keluarga saat weekend
 - Mario: teman atau sendiri
 - Sabrina:teman/keluarga saat weekendd
 - Fameza: teman-teman
 - Archi:teman
 - Salsa: teman dan suami

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

- Rafli: pacar

8. Mengapa Anda memilih Toko Pizza untuk dikonsumsi?

- Arzeta: dekat dengan rumah dan harga terjangkau

- Mario: dekat dari rumah

- Sabrina: pizza enak, harga bersahabat

- Fameza: pizza enak, dekat rumah

- Archi: dekat rumah, murah, fresh

- Salsa: enak, affordable

- Rafli: karena enak dan murah dan lumayan mengenyangkan

9. Apa pendapat Anda mengenai identitas visual Toko Pizza? (logo dan lain2)

- Arzeta: kurang

- Mario: nggak tau kalau ada logo

- Sabrina: dapat dibuat lebih baik dan lebih sesuai

- Fameza: simpel tapi tidak mudah dikenali

- Archi: tidak mudah dikenali

- Salsa: kayanya emg dr marketingnya msh kurang ya, sayang bgt pdhl enak tapi belum mendunia. kayanya logo, media, tempat perlu ditingkatkan lagi

- Rafli: cukup tetapi kurang dalam pemilihan warna

10. Apa harapan Anda untuk Toko Pizza?

- Arzeta: buka cabang

- Mario: buka terus


- Sabrina: Social media nya lebih di aktifin lagi jadi kita bisa check” apa ada menu baru atau ada acara

- Fameza: toko nya semakin besar

- Archi: kualitas ditingkatkan, varian pizza banyakin

- Salsa: semoga bisa buka cabang lebih banyak, brandingnya lebih keren, tempatnya lebih enak

- Rafli: Mengeluarkan menu baru yang bisa lebih enak daripada tuna mayo dan ekspansi tempat



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

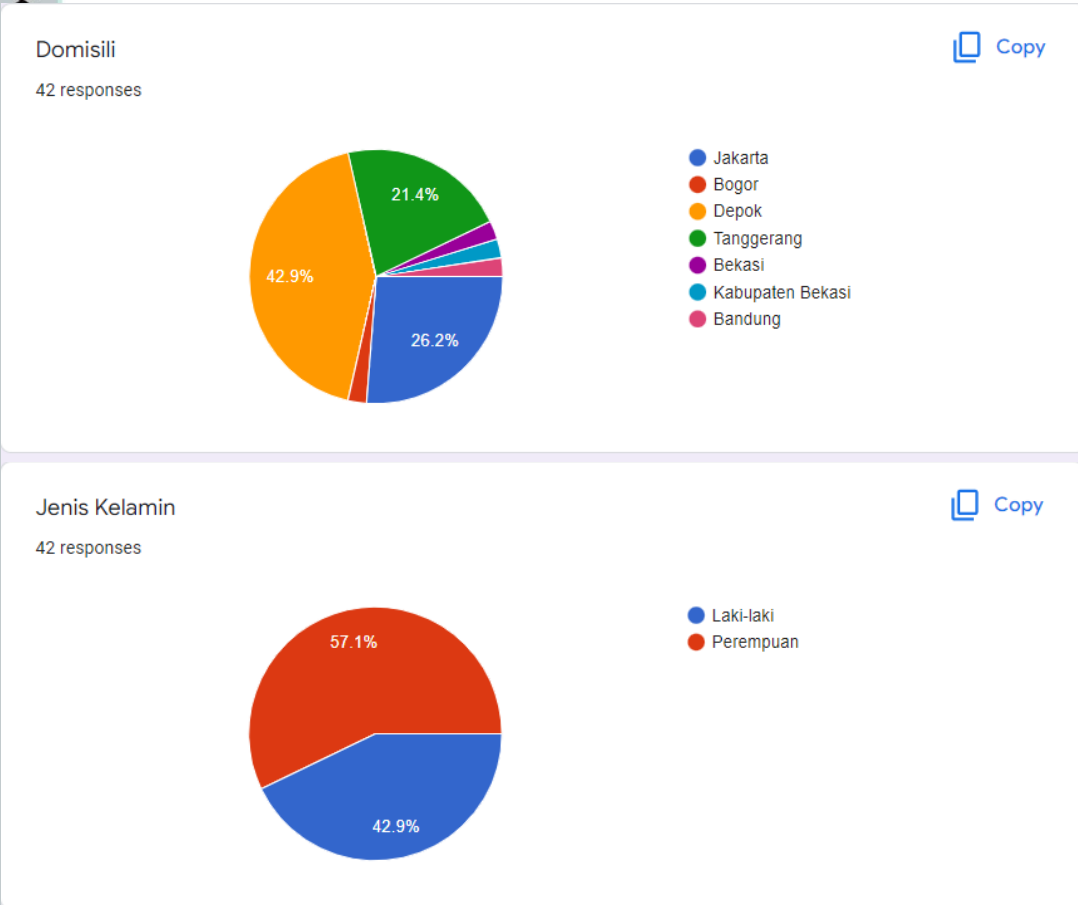


Lampiran 3 Transkrip Wawancara

Transkrip 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



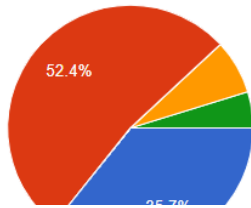


- Hak C
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

Umur

42 responses

Copy



- 18 - 25 Tahun
- 26 - 30 Tahun
- 31 - 35 Tahun
- > 35 Tahun

Pekerjaan

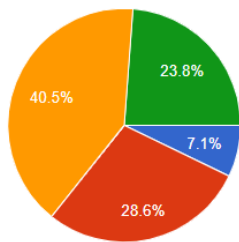
42 responses

Copy

Berapakah pendapatan perbulan Anda?

42 responses

Copy

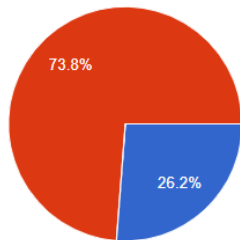


- < Rp. 1.000.000
- Rp. 1.000.000 - Rp. 4.000.000
- Rp. 4.000.000 - Rp. 8.000.000
- > Rp.8000.000

Apa yang biasa Anda biasa lakukan saat akhir pekan?

42 responses

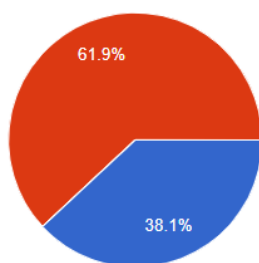
Copy



- Hang-out dengan teman
- Quality time dengan keluarga

42 responses

Copy



- Single
- Married

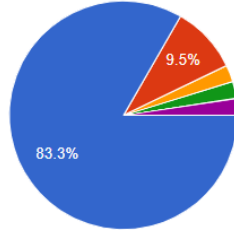


- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan 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

Jika ya, kapan biasanya Anda mengunjungi restoran atau kedai? (jika tidak, lewati pertanyaan ini)

[Copy](#)

42 responses

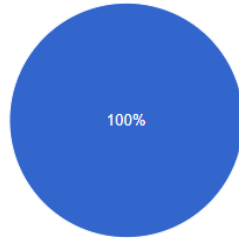


- Saat akhir pekan
- Saat ingin bekerja (Work From Anywhere)
- saat sedang ingin
- Kapanpun saya mau
- Saat diajak main

Apakah Anda merupakan orang yang menyukai jajanan kuliner?

[Copy](#)

42 responses

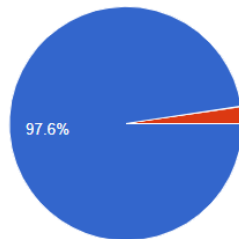


- Ya
- Tidak

Apakah Anda pernah makan di tempat seperti restoran atau kedai?

[Copy](#)

42 responses

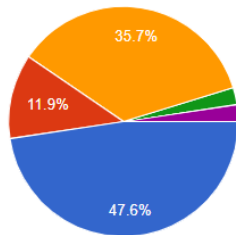


- Ya
- Tidak

Dalam mengunjungi restoran/kedai, apakah hal yang Anda utamakan?

[Copy](#)

42 responses



- Rasa makanan
- Harga yang murah
- Tempat yang nyaman
- Rasa makanan yang enak dengan harga murah, tempat yang nyaman dan ramah untuk anak kecil
- Rasa, harga, dan tempat



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

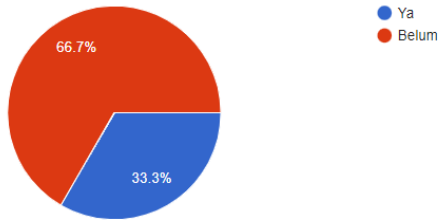
Hak Cipta :

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

Pernahkah Anda mencoba home-made pizza?

[Copy](#)

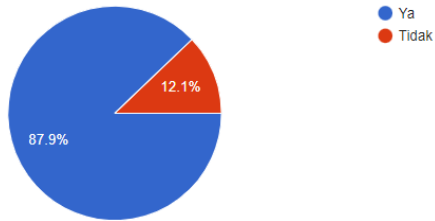
42 responses



Jika belum, apakah Anda tertarik untuk mencoba home-made pizza?

[Copy](#)

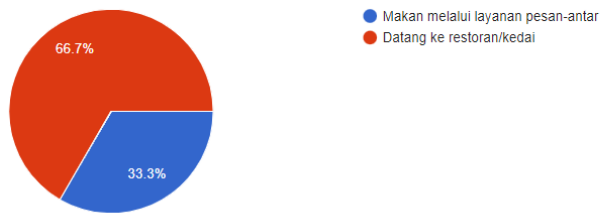
33 responses



Manakah yang lebih Anda sukai?

[Copy](#)

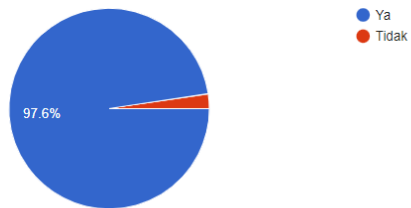
42 responses



Apakah Anda tertarik dengan konsep restoran rumahan/kedai?

[Copy](#)

42 responses





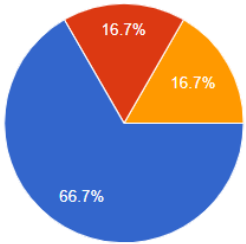
Hak Cipta :

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

Faktor apa yang menjadi pertimbangan Anda untuk membeli home-made pizza?

Copy

42 responses



- Rasa yang enak, pizza yang sederhana dengan harga yang murah
- Kualitas pizza yang premium
- Tempat dan layanan yang nyaman

F
4





Lampiran 4 Curriculum Vitae

AZZAHRA DHIYAA



EXPERIENCE

VOLUNTEER	WORK
2021 Content Designer at Kata Djiwa (Support Group) Graphic Designer at AMATI Indonesia (Social Project Hub) Content Designer at Ritual Malam Minggu (Intimate Music Showcase)	2022 Junior Graphic Designer Full Time at Eden Creative Network (Digital Marketing & Advertising Agency)
2019 Muralist at Jazz Goes to Campus (music festival FEB UI)	2021 Graphic Designer Internship at Narasi TV (Digital Media) Graphic Designer Internship at Eden Creative Network (Digital Marketing & Advertising Agency)
2018 Public Relation Staff at POROS FM (College Radio Station)	2020 - present Freelance Content Designer at Frasa Event Organizer
	2019 - present Freelance Illustrator & Graphic Designer

I'm a final year Graphic Design student from Politeknik Negeri Jakarta.

Putting a piece of my heart in every work has always been my signature. I am passionate towards problem solving combined with creating art by any means.

I'm looking for experiences and new opportunities which would give me right opportunities to work on creative project.

EDUCATION

2018 - now
 Politeknik Negeri Jakarta (Graphic Design Major)

ABILITIES

Illustration Layout Branding Digital Imaging

LANGUAGES

Bahasa Indonesia (Fasih) English (Intermediate Level) Japanese (Beginner Level)

PERSONAL SKILLS

Adaptability Teamwork Creativity Communication

TECHNICAL SKILLS

Adobe Illustrator (Advanced Level) Adobe Indesign (Intermediate Level)
 Adobe Photoshop (Advanced Level) Adobe After Effect (Beginner Level)

DATE OF BIRTH
 Jakarta, 3rd March 2000.

ADRESS
 Megapolitan Cinere Estate.

CONTACT

Instagram: azzahradhy
 Email: azzahradhiya3@gmail.com
 Issuu: issuu.com/azzahradhy
 LinkedIn: linkedin.com/in/azzahra-dhiyaa-satriajatnika

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

Lampiran 5 Cek Plagiarism

Azzahra Dhiyaa

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

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