

Jurusan Desain Komunikasi Visual  
Tugas Akhir Sarjana Desain Komunikasi Visual  
Semester Ganjil tahun 2003/2004

## PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL KAFE DAN RESTORAN GUMATI

Nadya Octoria 0300481980  
09 PBU

### Abstrak

Dalam penyusunan tugas akhir ini menjelaskan sebagaimana pentingnya disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual dapat berpengaruh dalam pembentukan sebuah identitas visual sebuah produk sehingga masyarakat dapat melihat konsep produk tersebut hanya dengan melihat logo mereknya saja. Khususnya bagaimana penerapan disiplin ilmu ini secara lebih terperinci sebagai bagian dalam perancangan identitas *visual* yang diwujudkan dalam sebuah rancangan *corporate identity* perusahaan.

Metode desain yang digunakan dalam pengumpulan data – data yang dipakai dengan riset berupa penelitian kepustakaan dari sumber – sumber literatur sesuai dengan materi. Selain itu juga diadakan penelitian lapangan ke perusahaan yang dijadikan obyek penelitian, serta mengadakan perbincangan dengan beberapa narasumber ahli di bidang yang diangkat dalam tugas akhir ini.

Hasil yang dicapai dalam tugas akhir ini adalah sebuah rancangan *corporate identity* yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi dan hendak ditangani oleh perusahaan. Sebuah identitas perusahaan yang terwakili dalam perancangan logo perusahaan, yang kemudian diaplikasikan pada berbagai barang yang berhubungan dengan perusahaan tersebut untuk membuat sebuah alat efektif dalam bisnis.

Kesimpulan yang dapat diambil dari tugas akhir ini adalah peran sebuah perancangan Sebuah identitas yang tepat akan membantu perusahaan dalam mengkomunikasikan diri dan mengambil posisi yang khusus dalam sebuah pasar, selain juga berperan sebagai salah satu strategi pemasaran yang efektif.

### Kata kunci

*Corporate Identity, Identitas Visual, Sunda, Café, Restaurant*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat yang telah dilimpahkan-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Ulang Identitas Visual Kafe dan Restoran Gumati” tepat pada waktunya.

Adapun tujuan penyusunan Tugas Akhir ini adalah dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk gelar kesarjanaan pada jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknik, Universitas Bina Nusantara.

Saya juga ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada semua orang yang telah memberikan bimbingan, bantuan dan dukungan yang sangat berharga bagi saya selama proses Tugas Akhir ini. Tidaklah cukup ucapan terima kasih membayar semua kebaikan yang telah diberikan kepada saya, karena semua itu merupakan hal yang sangat berharga dan tiada bandingnya.

Saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Papa, Mama, dan Eric, untuk kasih sayang, pengertian, semangat, dukungan dan doa yang diberikan. Juga untuk dana-dana yang diberikan untuk kelangsungan proses Tugas Akhir ini.
2. Bapak Lintang Widyokusumo, MFA, selaku Ketua Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Bina Nusantara
3. Bapak Tunjung Riyadi, S.Sn, selaku Pembimbing Utama
4. Bapak Arif Yaniadi, S.Sn, selaku co-Pembimbing
5. Bapak Merdy, yang telah membantu membimbing saya dengan masukan-masukan, kritik dan saran yang berguna serta buku-buku referensinya yang sangat berguna dalam pengerjaan Tugas Akhir saya ini.

6. Bpk. Suhendar selaku Manajer dari Café Gumati, yang telah memberi ijin untuk melakukan penelitian.
7. Martin, untuk bantuannya dan juga semangat, dukungan dan doa selama pengerjaan Tugas Akhir saya ini.
8. Tante Hwa, Ko Mbo, dan Ko Eddy, untuk dukungan dan doanya.
9. Teman-teman yang selalu saling memberikan bantuan dan semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini Yulius, C'cil, Nita, Ableh, Abe, Kio, Faisal, Jane, Budi, Yuli Chandro, Norsya, Sony, Satriyo, Fahri, Cenap serta teman-teman lain yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan dan persahabatan yang mengesankan.
10. Semua pihak yang telah membantu proses Tugas Akhir ini dari awal hingga akhir.

Walaupun penulisan ini dibuat dengan sebaik-baiknya, namun tentunya saya menyadari bahwa penulisan yang disusun ini tidak lepas dari kekurangan. Untuk itu saya mengharapkan saran dan kritik yang membangun, dan besar harapan saya agar penulisan ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

Bogor, Januari 2004

Nadya Octoria

## DAFTAR ISI

Halaman Judul Luar	
Halaman Judul Dalam	
Halaman Persetujuan <i>Hardcover</i>	i
Halaman Persetujuan Dewan Penguji	ii
Abstrak	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vi
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup Tugas Akhir	2
<b>BAB 2 DATA DAN ANALISA</b>	
2.1 Sejarah dan Latar Belakang <i>Café Gumati</i>	4
2.2 Target Market / Sasaran yang Dituju	5
2.2.1 Faktor Geografis	5
2.2.2 Faktor Demografis	5
2.2.3 Faktor Psikografis	5
2.3 Analisa <i>Brandname</i> dan Logo	6
2.4 Kompetitor	8
2.5 Gaya Masakan Sunda	8

2.6 Pengertian Kafe dan Restoran	9
2.7 Analisa SWOT	10
2.8 Metode Penelitian yang Digunakan dalam Pengumpulan Data	11
<b>BAB 3 MASALAH DAN TUJUAN DESAIN</b>	
3.1 Identifikasi Masalah	13
3.2 Rumusan Masalah	14
3.3 Tujuan Desain	14
<b>BAB 4 KONSEP DESAIN</b>	
4.1 Landasan Teori	16
4.1.1 Landasan teori mengenai Logo	16
4.1.2 Landasan teori mengenai Simbol	19
4.1.3 Landasan teori mengenai Typografi	21
4.1.4 Landasan teori mengenai Warna	22
4.1.5 Landasan teori mengenai <i>Lay-out</i>	24
4.1.6 Landasan teori mengenai <i>Positioning</i>	28
4.1.7 Landasan teori mengenai Desain	28
4.2 Strategi Kreatif	29
<b>BAB 5 HASIL PEMBAHASAN DAN DESAIN</b>	
5.1 Logo	35
5.2 <i>Company profile</i>	36
5.3 GSM ( <i>Graphic Standard Manual</i> )	38

5.4	<i>Stationary</i>	
5.5	Menu	40
5.6	<i>Standing menu</i>	43
5.7	<i>Flyer</i>	44
5.8	Poster	45
5.9	Voucher	46
5.10	<i>Member card</i>	47
5.11	Kantong kertas	48
5.12	<i>Postcard</i>	49
5.13	Peralatan makan	50
5.14	Kelengkapan meja makan	51
5.15	Souvenir	52
5.16	Seragam karyawan	54
		55
<b>BAB 6 PENUTUP</b>		
6.1	Kesimpulan	
6.2	Saran	57
		58
<b>DAFTAR ISTILAH</b>		
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		
		59
<b>RIWAYAT HIDUP</b>		
		61
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>		
		62