

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>2</b>
1.1. Latar Belakang .....	2
1.2. Identifikasi Masalah .....	4
1.3. Rumusan Masalah .....	6
1.4. Batasan Masalah.....	6
1.5. Tujuan Perancangan .....	6
1.6. Manfaat Perancangan .....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
2.1. Identitas Visual.....	8
2.1.1. Logo.....	9
2.1.2. Bentuk dalam Identitas Visual.....	12
2.1.3. Warna dalam Identitas Visual .....	13
2.1.4. Tipografi dalam Identitas Visual .....	13
2.2. Elemen Desain.....	13
2.2.1. Garis .....	14
2.2.2. Bentuk.....	15
2.2.3. Warna .....	16
2.2.4. Tekstur .....	20
2.3. Prinsip Desain .....	20
2.3.1. <i>Balance</i> .....	20
2.3.2. <i>Visual Hierarchy</i> .....	23
2.3.3. <i>Emphasis</i> .....	24
2.3.4. <i>Rhythm</i> .....	25
2.3.5. <i>Unity</i> .....	25
2.3.6. Prinsip Gestalt .....	26
2.4. Tipografi.....	27

2.4.1. Klasifikasi.....	27
2.4.2. <i>Readability</i> dan <i>Legibility</i> .....	28
2.5. <i>Layout</i> .....	29
2.5.1. <i>Grid</i> .....	29
2.6. Semiotika.....	34
<b>BAB III  METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>36</b>
3.1. Tahapan Perancangan.....	36
3.2. Metode Perancangan .....	37
3.2.1. <i>Conducting Research</i> .....	37
3.2.2. <i>Clarifying Strategy</i> .....	38
3.2.3. <i>Designing Identity</i> .....	38
3.2.4. <i>Creating Touchpoints</i> .....	39
3.3. Waktu dan Tempat Pengumpulan Data.....	39
3.4. Analisis Data .....	39
3.4.1. Latar Belakang.....	40
3.4.2. Hasil Observasi.....	41
3.4.3. Target Pasar .....	44
3.4.4. SWOT, Kompetitor, dan Perceptual Mapping .....	45
3.4.5. Kesimpulan Analisa Data.....	47
3.5. Analisis Visual .....	48
3.5.1. Logo.....	48
3.5.2. Aplikasi Desain .....	49
3.5.3. Analisa Perbandingan Identitas Visual dengan Kompetitor....	51
<b>BAB IV  PERANCANGAN.....</b>	<b>56</b>
4.1. Strategi Kreatif.....	56
4.1.1. Konsep Perancangan .....	56
4.1.2. <i>Mindmapping</i> .....	57
4.1.3. Kata Kunci.....	58
4.1.4. Referensi Visual .....	59
4.1.5. <i>Morphological Matrix</i> .....	61
4.2. Proses Eksplorasi Visual .....	62
4.2.1. Logo.....	62
4.2.2. Warna .....	69
4.2.3. Tipografi.....	72
4.2.4. Supergrafik .....	73
4.2.5. Fotografi .....	75
4.2.6. Layout.....	76
4.2.7. Aplikasi.....	76

<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b>	<b>88</b>
5.1.	Kesimpulan	88
5.2.	Saran	88
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		<b>90</b>
<b>LAMPIRAN</b>		



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Logo Gado-Gado Boplo .....	4
Gambar 1.2. Aplikasi Desain Gado-Gado Boplo pada Media <i>Offline</i> .....	4
Gambar 1.3. Media Digital Gado-Gado Boplo ( <i>Website &amp; Instagram</i> ).....	5
Gambar 2.1. Contoh-contoh <i>Wordmark</i> .....	10
Gambar 2.2. Contoh-contoh <i>Letterform</i> .....	10
Gambar 2.3. Contoh-contoh <i>Emblems</i> .....	10
Gambar 2.4. Contoh-contoh <i>Pictorial Marks</i> .....	11
Gambar 2.5. Contoh-contoh <i>Abstract/symbolic Marks</i> .....	11
Gambar 2.6. Jenis-Jenis Garis.....	14
Gambar 2.7. Jenis-Jenis Bentuk.....	15
Gambar 2.8. Warna Aditif dan Subtraktif.....	17
Gambar 2.9. Perbedaan <i>Hue, Value, Saturation</i> .....	17
Gambar 2.10. Harmoni Warna.....	18
Gambar 2.11. Penempatan Keseimbangan Simetris dan Penerapannya.....	21
Gambar 2.12. Penempatan Keseimbangan Asimetris dan Penerapannya.....	21
Gambar 2.13. Penempatan Keseimbangan Radial dan Penerapannya.....	22
Gambar 2.14. Penerapan Keseimbangan Asimetris pada Logo Boplo .....	22
Gambar 2.15. Keseimbangan Simetris dan Asimetris pada Kartu Nama Boplo ...	23
Gambar 2.16. Contoh Hierarki Visual pada <i>Brand Hungry 4 Burger</i> .....	23
Gambar 2.17. Anatomi <i>Grid</i> .....	31
Gambar 2.18. <i>Manuscript Grid</i> .....	32

Gambar 2.19. <i>Column Grid</i> .....	33
Gambar 2.20 <i>Modular Grid</i> .....	33
Gambar 2.21. <i>Hierarchical Grid</i> .....	34
Gambar 3.1. Metodologi Perancangan.....	37
Gambar 3.2. Perbandingan Restoran Tahun 1990 dan Sekarang.....	41
Gambar 3.3. Eksterior Restoran Gado-Gado Boplo.....	42
Gambar 3.4. Interior Restoran Gado-Gado Boplo .....	42
Gambar 3.5. Suasana Restoran Gado-Gado Boplo .....	43
Gambar 3.6. Makanan yang Dihidangkan oleh Gado-Gado Boplo .....	44
Gambar 3.7. Moodboard Target Pasar .....	44
Gambar 3.8. <i>Perceptual Mapping</i> Gado-Gado Boplo dengan Kompetitor .....	47
Gambar 3.9. Logo Gado-Gado Boplo .....	48
Gambar 3.10 Aplikasi pada <i>Signage</i> , Kemasan, Buku Menu, dan Seragam .....	49
Gambar 3.11. Media Digital ( <i>website</i> dan Instagram).....	50
Gambar 4.1. <i>Mindmapping</i> dari Gado-Gado Boplo.....	57
Gambar 4.2. <i>Moodboard Visual</i> .....	60
Gambar 4.3. <i>Morphological Matrix</i> .....	61
Gambar 4.4. Sketsa Kasar Logo.....	62
Gambar 4.5. Eksplorasi Alternatif Logo .....	63
Gambar 4.6. Eksplorasi Logo.....	64
Gambar 4.7. Eksplorasi Logotype.....	65
Gambar 4.8. Logo 3 .....	66
Gambar 4.9. Penyempurnaan Logo Boplo.....	67

Gambar 4.10. Detail Penyempurnaan Boplo dan Alternatif <i>Byline</i> .....	67
Gambar 4.11. Hasil Penyempurnaan logo Boplo .....	68
Gambar 4.12. Hasil Finalisasi logo Boplo .....	69
Gambar 4.13. Eksplorasi Warna Logo Boplo .....	70
Gambar 4.14. Warna Logo Boplo .....	70
Gambar 4.15. Warna Primer dan Sekunder Logo Boplo .....	71
Gambar 4.16. <i>Typeface</i> untuk Aplikasi Desain.....	72
Gambar 4.17. Hasil Perancangan Supergrafik .....	74
Gambar 4.18. Penerapan Supergrafik .....	74
Gambar 4.19. Gaya Fotografi.....	75
Gambar 4.20. Sistem <i>Grid</i> pada Instagram, Buku Menu, dan <i>Website</i> .....	76
Gambar 4.21. <i>Signage</i> pada Eksterior Bangunan dan Pintu Kaca .....	77
Gambar 4.22. Hasil perancangan <i>Letterhead</i> .....	78
Gambar 4.23. Hasil Perancangan Amplop .....	79
Gambar 4.24. Kartu Nama Pribadi (atas) & Restoran (Bawah).....	80
Gambar 4.25. Hasil Perancangan Kartu Tanda Pengenal .....	80
Gambar 4.26. Hasil Perancangan Seragam Boplo .....	81
Gambar 4.27. Hasil Perancangan <i>Table Tent</i> .....	82
Gambar 4.28. Hasil Perancangan <i>Table Tent</i> .....	82
Gambar 4.29. Hasil Perancangan Buku Menu .....	83
Gambar 4.30. Hasil Perancangan Poster Promosi.....	84
Gambar 4.31. Hasil perancangan Kemasan .....	85
Gambar 4.32. Hasil Perancangan Tote Bag .....	85

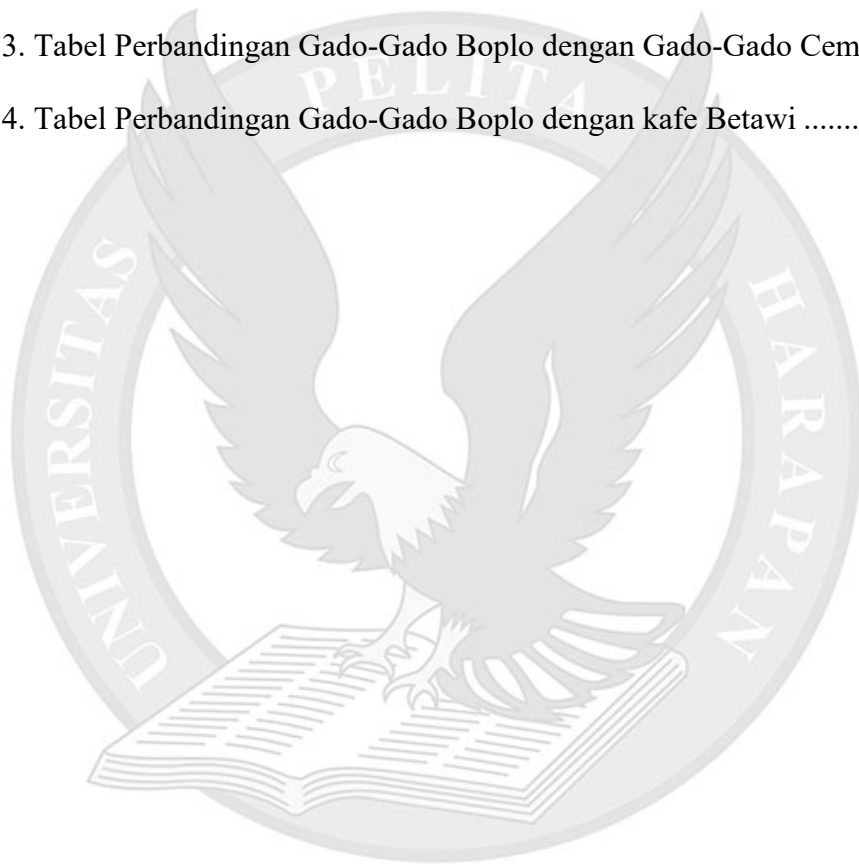
Gambar 4.33. Hasil Perancangan *Website* .....86

Gambar 4.34. Hasil Perancangan Instagram Feed .....87



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel Symbolisme Warna.....	19
Tabel 3.1. Waktu dan Tempat Pengumpulan Data .....	39
Tabel 3.2. Penjabaran SWOT Visual dari Gado-Gado Boplo .....	45
Tabel 3.2. Tabel Perbandingan Gado-Gado Boplo dengan kompetitor .....	46
Tabel 3.3. Tabel Perbandingan Gado-Gado Boplo dengan Gado-Gado Cemara ..	51
Tabel 3.4. Tabel Perbandingan Gado-Gado Boplo dengan kafe Betawi .....	54





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Transkrip Wawancara.....	A1-A6
Lampiran B. Dokumentasi Proses Perancangan.....	B1-B2
Lampiran C. Dokumentasi Catatan Proses Bimbingan .....	C1-C5

