

DAFTAR ISI

PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR.....	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	18
1.1. Latar Belakang	18
1.2. Identifikasi Masalah	20
1.3. Rumusan Masalah	20
1.4. Tujuan Perancangan	21
1.5. Manfaat Perancangan	21
BAB II KAJIAN TEORI.....	22
2.1. Identitas Visual	22
2.2. <i>Brand Architecture</i>	23
2.3. Koherensi Identitas.....	23
2.3.1. Warna	23
2.3.2. Logo	24
2.3.3. Tipografi.....	24
2.3.4. Bentuk	25
2.4. Prinsip <i>Gestalt</i>	25
2.5. Teori Estetika.....	27
2.6. <i>Graphic Standard Manual</i>	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
3.1. Tahapan dan Metode Perancangan.....	29
3.1.1. <i>Conducting Research</i>	29
3.1.2. <i>Clarifying Strategy</i>	30
3.1.3. <i>Designing Identity</i>	31
3.1.4. <i>Creating Touchpoints</i>	32
3.1.5. <i>Managing Assets</i>	32

3.2. <i>Timeline</i>	33
BAB IV PERANCANGAN	34
4.1. Hasil Tahap <i>Conducting Research</i>	34
4.1.1. Hasil Observasi	34
4.1.2. Hasil Studi Pustaka	37
4.1.3. <i>Competitive Audit</i>	38
4.1.4. Hasil Wawancara	45
4.2. Hasil Tahap <i>Clarifying Strategy</i>	46
4.2.1. <i>Creative Brief</i>	46
4.2.2. <i>Design Brief</i>	48
4.2.3. <i>Analisis Brand Architecture</i>	49
4.2.4. Analisis Visual Logo Warung Rawit sebelum direesain	50
4.2.5. Analisis Koherensi Identitas	54
4.3. Hasil Tahap <i>Designing Identity</i>	63
4.3.1. Eksplorasi Kata Kunci Dengan Metode <i>Mindmapping</i>	63
4.3.2. Pengertian Kata Kunci	65
4.3.3. <i>Morphological Matrix</i>	68
4.3.4. Moodboard	70
4.3.5. Proses Eksplorasi Visual	71
4.4. Hasil Tahap <i>Creating Touchpoints</i>	96
4.4.1. Media <i>Offline</i>	96
4.4.2. Media <i>Online</i>	111
4.5. Hasil Tahap <i>Managing Assets</i>	113
4.5.1. <i>Graphic Standard Manual</i>	113
BAB V KESIMPULAN.....	117
5.1. Kesimpulan	117
5.2. Rekomendasi.....	117
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Prinsip-Prinsip Gestalt Robin Landa.....	23
Gambar 3.1. Bagan Metode Perancangan Ulang Identitas Visual Warung Rawit	26
Gambar 4.1. Observasi di restoran Warung Rawit PIK	32
Gambar 4.2. Observasi di restoran Kampung Rawit Singkawang.....	33
Gambar 4.3. Logo <i>Direct Competitor</i> Warung Rawit PIK.....	35
Gambar 4.4. Pelaku Restoran Spesialis Cabai di Jakarta	41
Gambar 4.5. Logo Warung Rawit dan Kampung Rawit	47
Gambar 4.6. Logo Warung Rawit warna hitam putih	48
Gambar 4.7. <i>Negative Space</i> pada logo Warung Rawit	49
Gambar 4.8. <i>Signage</i> Kampung Rawit dan Warung Rawit.....	51
Gambar 4.9. Poster menu restoran	52
Gambar 4.10. Seragam karyawan restoran.....	52
Gambar 4.11. Buku Menu restoran	53
Gambar 4.12. <i>Table</i> Menu dan Poster Informatif	54
Gambar 4.13. Kartu nama restoran	54
Gambar 4.14. Kemasan <i>takeaway</i> restoran.....	55
Gambar 4.15. Media digital restoran (Instagram).....	56
Gambar 4.16. Logo Warung Rawit	56
Gambar 4.17. Keseluruhan elemen warna restoran.....	58
Gambar 4.18. Contoh penggunaan <i>typeface</i> dan bentuk sebelumnya.....	58
Gambar 4.19. Bentuk-bentuk yang ditemukan di restoran	59
Gambar 4.20. Bentuk-bentuk yang ditemukan di media digital	59

Gambar 4.21. Hasil <i>mindmapping</i> untuk mencari kata kunci.....	60
Gambar 4.22. Penyajian di restoran Warung Rawit.....	64
Gambar 4.23. Bagan <i>morphological matrix (Icon, Index, Symbol)</i>	66
Gambar 4.24. <i>Moodboard</i> alternatif pertama	67
Gambar 4.25. <i>Moodboard</i> alternatif kedua.....	67
Gambar 4.26. <i>Moodboard</i> alternatif ketiga	68
Gambar 4.27. Alternatif desain visual pertama.....	68
Gambar 4.28. Inspirasi bentuk visual dari batik Tidayu Singkawang.....	69
Gambar 4.29. Alternatif desain visual kedua.....	70
Gambar 4.30. Inspirasi garis lengkungan logo dari bentuk cabai rawit.....	70
Gambar 4.31. Alternatif desain visual ketiga.....	71
Gambar 4.32. Eksplorasi Logo Pertama.....	72
Gambar 4.33. Eksplorasi Logo Kedua	73
Gambar 4.34. Eksplorasi Logo Ketiga.....	74
Gambar 4.35. Logo yang terinspirasi dari Batik Tidayu Singkawang.....	75
Gambar 4.36. Rempah-rempah khas masakan Kalimantan.....	75
Gambar 4.37. Eksplorasi Logo Keempat.....	76
Gambar 4.38. Eksplorasi Logo dari rempah-rempah	77
Gambar 4.39. Logo Final Warung Rawit	77
Gambar 4.40. Teori <i>Gestalt: Closure</i> (Logo WWF).....	78
Gambar 4.41. Ide untuk logo Kampung Rawit.....	79
Gambar 4.42. Eksplorasi Warna untuk Logo.....	81
Gambar 4.43. Pilihan Warna Merah untuk Logo.....	82

Gambar 4.44. Palet Warna Identitas Visual Restoran Warung Rawit.....	82
Gambar 4.45. Variasi Warna Logo Hitam, Putih, Abu	83
Gambar 4.46. Eksplorasi <i>Typepairing</i> Pertama	83
Gambar 4.47. <i>Typeface</i> Enguarda	84
Gambar 4.48. Eksplorasi <i>Typepairing</i> Kedua.....	85
Gambar 4.49. <i>Typeface</i> Malberg & Proxima Nova	85
Gambar 4.50. Eksplorasi <i>Pattern</i> Pertama	86
Gambar 4.51. Eksplorasi <i>Pattern</i> dari Batik.....	86
Gambar 4.52. Eksplorasi <i>Pattern</i> hingga Final.....	87
Gambar 4.53. Dua Varian Warna untuk <i>Pattern</i>	88
Gambar 4.54. <i>Grid & Layout</i> untuk Media	89
Gambar 4.55. Garis Kemiringan <i>Supergraphic</i>	89
Gambar 4.56. Garis Potong <i>Supergraphic</i>	90
Gambar 4.57. <i>Grid & Layout</i> untuk Media	92
Gambar 4.58. Desain Buku Menu Warung Rawit	93
Gambar 4.59. Desain Seragam Karyawan.....	94
Gambar 4.60. Desain Pin Nama Karyawan	95
Gambar 4.61. Desain <i>Table Stand</i> Warung Rawit	95
Gambar 4.62. Desain <i>Table Number</i> Warung Rawit.....	96
Gambar 4.63. Desain <i>Stationery Items</i> Warung Rawit.....	97
Gambar 4.64. Desain Kartu Nama Restoran & Karyawan.....	97
Gambar 4.65. Desain Struk Belanja Warung Rawit.....	98
Gambar 4.66. Desain <i>Takeaway Box</i> Warung Rawit	99

Gambar 4.67. Desain <i>Takeaway Box</i> Besar Warung Rawit	100
Gambar 4.68. Desain <i>Takeaway Soup Packaging</i> Warung Rawit.....	100
Gambar 4.69. Desain Poster Warung Rawit.....	101
Gambar 4.70. Desain <i>Table Mat</i> Warung Rawit.....	102
Gambar 4.71. Desain <i>Coaster Mat</i> Warung Rawit	103
Gambar 4.72. Desain Tusuk Gigi Warung Rawit	103
Gambar 4.73. Desain <i>Totebag</i> Warung Rawit.....	104
Gambar 4.74. Desain Masker Karyawan.....	104
Gambar 4.75. Desain Gantungan Kunci Warung Rawit	105
Gambar 4.76 Desain Topi Karyawan.....	106
Gambar 4.77. Signage Kampung Rawit.....	106
Gambar 4.78 Signage Warung Rawit.....	107
Gambar 4.79. Signage depan pintu Warung Rawit.....	107
Gambar 4.80. Desain <i>Instagram Feeds</i> Warung Rawit.....	108
Gambar 5.1. Desain Buku GSM Warung Rawit.....	111
Gambar 5.2. Konstruksi Logo Warung Rawit	112
Gambar 5.3. Ruang Bebas Logo Warung Rawit.....	113
Gambar 5.4. Ukuran Minimum Logo Warung Rawit	114

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Identifikasi <i>direct competitor</i> restoran Warung Rawit	39
Tabel 2 <i>Creative Brief</i> restoran Warung Rawit	46
Tabel 3 Kriteria Identitas Visual restoran Warung Rawit menurut Landa.....	53



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Hasil Observasi Lapangan

