

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.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	2
1.1. Latar Belakang	2
1.2. Identifikasi Masalah.....	4
1.3. Rumusan Masalah.....	5
1.4. Tujuan Perancangan.....	5
1.5. Manfaat Perancangan (Studi Keilmuan Masyarakat).....	5
BAB II TINJAUAN LITERATUR	7
2.1. Identitas Visual.....	7
2.1.1. Logo.....	7
2.1.1. Tipografi.....	9
2.1.2. Warna	12
2.1.3. Ilustrasi	15
2.2. Kemasan.....	15
2.3. Sistem Visual.....	15
2.4. <i>Layout</i>	16
2.5. Promosi Media Cetak.....	17
2.6. Promosi Media Digital.....	17
2.5. Kriteria Identitas Visual Merek yang Dapat Dipercaya.....	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	19
3.1. Tahapan Perancangan	19
3.1.1. <i>Conducting Research</i>	21
3.1.2. <i>Clarifying Strategy</i>	21
3.1.3. <i>Designing Identity</i>	21

3.1.4. <i>Create Touchpoints</i>	21
3.1.5. <i>Manage Assets</i>	22
3.2. Waktu Perancangan	22
BAB IV PERANCANGAN	23
4.1. Tentang Sunny Meal.....	23
4.1.1 Latar Belakang	23
4.1.2 Hasil Wawancara dan Observasi.....	23
4.1.3 Analisis Kompetitor	24
4.2. Analisis Referensi.....	36
4.3. Strategi Perancangan.....	39
4.3.1 Penyusunan <i>Creative Brief</i>	39
4.3.2 Segmentasi pasar	42
4.3.3 <i>Mindmap</i> kata kunci	44
4.3.4 Penentuan Kata Kunci	45
4.3.5 <i>Morphological Matrix</i>	46
4.3.6 <i>Moodboard</i> Per Kata Kunci.....	48
4.3.7 <i>Moodboard</i> untuk gaya ilustrasi	51
4.3.8 <i>Moodboard</i> untuk karakter ilustrasi	53
4.3.9 Pemilihan warna.....	55
4.4. Progress Alternatif Konsep Perancangan Logo.....	56
4.4.1 Alternatif logo	56
4.4.2 Pengelompokkan menjadi 3 alternatif	65
4.4.3 Eksekusi Final – Pemilihan Alternatif ke 3	67
4.4.3.1 Logo.....	67
4.4.3.2 Konstruksi Logo.....	68
4.4.3.3 Perbandingan Logo	69
4.4.3.4 Kemiringan Logo	70
4.4.3.5 Skema Warna.....	71
4.4.3.6 Aturan Warna Logo.....	72
4.4.3.7 Larangan Warna Logo.....	73
4.4.3.8 Jarak Aman Logo	75
4.4.3.9 Pemilihan Bentuk.....	76
4.4.3.10 Penambahan <i>typeface</i> , warna, dan gaya ilustrasi	78
4.4.3.11 Ilustrasi	80
4.4.3.12 Jenis Ilustrasi pada B2B	81
4.4.3.13 Penerapan pada barang B2B	83
4.4.4 Eksekusi Final – Produk Jual.....	91
4.4.4.1 Pada kemasan bento	92
4.4.4.2 Pada stiker kaldu	95
4.4.4.3 Pada makanan ringan	98
4.4.4.4 Pada makanan beku.....	99
4.4.5 Eksekusi Final – Promosi digital	100
4.4.6 Eksekusi Final – Promosi cetak	102

BAB V	104	
KESIMPULAN		104
5.1	Kesimpulan	104
5.2	Rekomendasi	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA		109



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Golongan Umur Anak.....	2
Gambar 1.2 Logo Sunny Meal	4
Gambar 2.1 Jenis logo.....	8
Gambar 2.2 Nama bagian tipografi.....	9
Gambar 2.3 Golongan tipografi.....	10
Gambar 2.4 Typography Contrast	11
Gambar 2.5 Typeface geometris.....	11
Gambar 2.6 Skema warna	13
Gambar 2.7 Skema warna	14
Gambar 2.8 Referensi <i>layout</i> yang cocok untuk anak-anak.....	16
Gambar 3.1 Metode Penelitian.....	19
Gambar 3.2 Penjabaran metode.....	20
Gambar 4.1 Logo Pureeland.....	24
Gambar 4.2 Produk yang dijual oleh Pureeland di <i>e-commerce</i>	25
Gambar 4.3 Produk yang dijual oleh Pureeland di <i>e-commerce</i>	26
Gambar 4.4 Logo Grouu	26
Gambar 4.5 Produk yang dijual oleh Grouu di <i>e-commerce</i>	27
Gambar 4.6 Kemasan Grouu.id	28
Gambar 4.7 Ilustrasi pada kemasan Grouu	28
Gambar 4.8 Logo Little 1	28
Gambar 4.9 Produk yang dijual oleh Little 1 di <i>e-commerce</i>	29
Gambar 4.9 Kemasan produk Little 1	29

Gambar 4.10 Logo Little Belly	30
Gambar 4.11 Produk yang dijual oleh Little Belly di <i>e-commerce</i>	30
Gambar 4.12 Kemasan produk Little Belly	31
Gambar 4.13 Logo Sunny Meal	31
Gambar 4.14 Kemasan produk Sunny Meal	33
Gambar 4.15 Instagram Feeds @sunnymeal.id.....	34
Gambar 4.16 Brosur Sunny Meal	35
Gambar 4.17 Analisa brosur Sunny Meal	35
Gambar 4.18 Analisa referensi logo makanan anak	37
Gambar 4.19 Analisa layout	37
Gambar 4.20 Segmentasi pasar orang tua	42
Gambar 4.21 Segmentasi pasar orang tua	43
Gambar 4.22 <i>Mindmap</i> untuk mencari kata kunci.....	44
Gambar 4.23 <i>Mindmap</i> kata kunci <i>playful</i>	44
Gambar 4.24 <i>Mindmap</i> kata kunci <i>nutritious</i>	45
Gambar 4.25 <i>Mindmap</i> kata kunci <i>practical</i>	45
Gambar 4.26 <i>Moodboard</i> kata kunci <i>playful</i>	48
Gambar 4.27 <i>Moodboard</i> kata kunci <i>nutritious</i>	49
Gambar 4.28 <i>Moodboard</i> kata kunci <i>practical</i>	50
Gambar 4.29 Referensi ilustrasi	52
Gambar 4.30 Referensi ilustrasi	53
Gambar 4.31 Referensi karakter	54
Gambar 4.32 Referensi karakter	55

Gambar 4.33 Logo Alternatif 1	56
Gambar 4.34 Logo Alternatif 2	57
Gambar 4.35 Logo Alternatif 3	57
Gambar 4.36 Logo Alternatif 4	58
Gambar 4.37 Logo Alternatif 5	58
Gambar 4.38 Logo Alternatif 6	59
Gambar 4.39 Logo Alternatif 7	59
Gambar 4.40 Logo Alternatif 8	60
Gambar 4.41 Logo Alternatif 9	61
Gambar 4.42 Logo Alternatif 9 Varian 2	61
Gambar 4.43 Logo Alternatif 10	62
Gambar 4.44 Logo Alternatif 10 Varian ke 2	62
Gambar 4.45 Logo Alternatif 10 varian ke 3	63
Gambar 4.46 Logo Alternatif 11	63
Gambar 4.47 Logo Alternatif 12	64
Gambar 4.48 Alternatif 1	65
Gambar 4.49 LogoMark.....	65
Gambar 4.50 Perancangan skema warna	65
Gambar 4.51 Logo Alternatif 2	66
Gambar 4.52 Alternatif 3	66
Gambar 4.53 Alternatif 3	67
Gambar 4.54 Konstruksi Logo	68
Gambar 4.55 Perubahan logo	69

Gambar 4.56 Ukuran sinar matahari.....	70
Gambar 4.57 Kemiringan logo	70
Gambar 4.58 Skema warna	71
Gambar 4.59 <i>Typeface</i> Uberhand Pro	78
Gambar 4.60 <i>Typeface</i> Quicksand	79
Gambar 4.61 Ilustrasi latar	82
Gambar 4.62 Penerapan stationaries.....	84
Gambar 4.63 Pembuatan karakter Sunny Meal.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.64 Penerapan ilustrasi anak pada bento box	92
Gambar 4.65 Desain stiker kaldu pada jar	95
Gambar 4.66 Visual perancangan IG @sunnymeal.id.....	101
Gambar 4.67 Penyesuaian desain pada IG Story.....	101

DAFTAR TABEL

Tabel 3.3 Waktu Perancangan	21
Tabel 4.1 Creative Brief	39
Tabel 4.2 Morphological Matrix	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Lampiran wawancara orang tua	A-1
Lampiran B. Lampiran wawancara anak-anak.....	A-2
Lampiran C. Lampiran sketsa logo	A-3
Lampiran D. Lampiran digitalisasi logo	A-4
Lampiran E. Lampiran moodboard per alternatif	A-5
Lampiran F. Lampiran asistensi.....	A-6

