

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL DAN MEDIA
PROMOSI BUNSYKE BURGER

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh:
Aridwan
NIM: 18110020

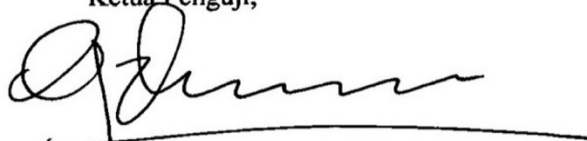
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2022

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Ulang Identitas Visual dan Media Promosi
Bunsyke Burger
Penulis : Aridwan
NIM : 18110020
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat, tanggal 15 Juli 2022

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,




Mulyaddin, S.Pd., MM.
NIP. 195912041981031001

Anggota 1




Budi Utomo, M.I.Kom
NIDN 0024017504

Anggota 2



Dr. Eko Djuniarto, SE., S.Ikom., M.Psi
NIP 195906011988031001

Mengetahui,
Ketua Jurusan



Dedy Stevano H. Tobing, Dipl. Ing
NIP 198010313014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Ulang Identitas Visual dan Media Promosi
Bunsyke Burger
Penulis : Aridwan
NIM : 18110020
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta....., 11...Juli...2022.....

Pembimbing I




Dr. Eko Djuniarto, SE., S.Ikom., M.Psi
NIP. 195906011988031001

Pembimbing II



Rasuardie, M.Sn
NIDN. 0327087505

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds
NIP. 198501122019032016

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aridwan
NIM : 18110020
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2021/2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Ulang Identitas Visual dan Media Promosi Bunsyke Burger adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 11 Juli 2022

Yang menyatakan,



Aridwan

NIM: 18110020

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aridwan
NIM : 18110020
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2021/2022

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Perancangan Ulang Identitas Visual dan Media Promosi Bunsyke Burger beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 11 Juli 2022

Yang menyatakan,



Aridwan

NIM: 18110020

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Perancangan Ulang Identitas Visual dan Media Promosi Bunsyke Burger

Penulis : Aridwan

Pembimbing I : Dr. Eko Djuniarto, SE., S.Ikom., M.Psi

Pembimbing II : Rasuardie, M.Sn.

Bunsyke Burger is the first fast-food restaurant issued by Jarasta Enterprise PT Jarasta Karya Indonesia, located on Jl. Pakubuwono VI, South Jakarta. Bunsyke Burger has a concept seen from the problems around, more precisely, teenagers who have mental issues such as depression, solitude, anxiety, failure and other mental disorders. According to interviews from sources, namely the owner of Bunsyke himself, during the time Bunsyke Burger was established, not many people knew about Bunsyke Burger, especially in the capital city of Jakarta. This fast-food restaurant does not yet have an identity guide from the restaurant's logo in terms of visual identity. The promotional media that have been carried out are still not attractive, as well as many people who provide input to the owner on the visual identity of Bunsyke itself starting from the Logo, the application of the logo to a media, as well as the color of Bunsyke's visual identity itself, which contains the confusion of customers about Bunsyke Burger's visual identity.

This final project aims to increase public awareness of Bunsyke Burger by redesigning the logo and designing appropriate and effective promotional media for the target market. The execution stage is carried out digitally, consisting of a logo, graphic standard manual (GSM), identity color, and other supporting media such as packaging, promotional media, etc. Collecting the data needed through interviews, observations, questionnaire and literature studies.

Keywords: Bunsyke Burger, Identity visual, and promotion media

Bunsyke Burger merupakan restoran cepat saji pertama yang dikeluarkan oleh Jarasta Enterprise PT Jarasta Karya Indonesia yang berlokasi di Jl. Pakubuwono VI, Jakarta Selatan. Bunsyke Burger sendiri memiliki konsep yang dilihat dari masalah di sekitar, lebih tepatnya anak remaja yang memiliki masalah pada mentalnya seperti Depresi, kesendirian, kegelisahan, kegagalan serta gangguan mental lainnya. Menurut wawancara dari narasumber yaitu pemilik Bunsyke sendiri selama Bunsyke Burger, berdiri masih belum banyak orang mengenal Bunsyke Burger, khususnya Ibukota Jakarta. Dilihat dari sisi identitas visual, restoran cepat saji ini belum memiliki panduan identitas dari logo restoran sendiri serta media promosi yang telah dilakukan masih belum menarik. Di samping banyaknya orang yang memberi masukan kepada pemilik terhadap identitas visual bunsyke itu sendiri mulai dari logo, aplikasi logo terhadap sebuah media, serta warna identitas visual Bunsyke itu sendiri yang berisi

tentang kekeliruan pelanggan terhadap identitas visual yang dimiliki oleh Bunsyke Burger.

Tugas akhir ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap Bunsyke Burger melalui perancangan ulang logo, serta perancangan media promosi yang tepat dan efektif bagi target pasar. Pengumpulan data yang diperlukan melalui wawancara, observasi, kuesioner maupun studi pustaka. Tahap eksekusi sendiri dilakukan secara digital yang terdiri dari logo, graphic standard manual (GSM), warna identitas, dan media pendukung lainnya seperti packaging, dan media promosi.

Kata kunci: Bunsyke Burger, identitas visual, dan media promosi

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, ketabahan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan Tugas Akhir adalah salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma III Program Studi Desain Grafis, Politeknik Negeri Media Kreatif. Judul Tugas Akhir ini adalah “Perancangan Ulang Identitas Visual dan Media Promosi Bunsyke Burger”.

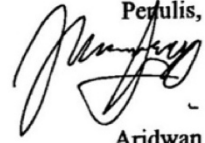
Penulis Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari kedua orang tua penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penulisan Tugas Akhir ini.

1. Dr. Tipri Rose Kartika, MM., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, MM., selaku Wakil Direktur I Bidang Akademik.
3. Deddy Stevano H. Tobing, Dipl.Ing., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds. selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.
5. Dr. Eko Djuniarto, SE., S.Ikom., M.Psi selaku Dosen Pembimbing 1.
6. Rasuardie, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing 2.
7. Seluruh Karyawan PT Jarasta Karya Indonesia – Jarasta Enterprise.
8. Kerabat

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun.

Jakarta, 15 Juli 2022

Pengulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Aridwan', written in a cursive style.

Aridwan

NIM 18110020

LEMBAR PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmannirahim. Dengan rasa syukur kepada Allah SWT yang selalu memberikan kekuatan ridhonya sehingga karya Tugas Akhir ini dapat diselesaikan, tak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan dukungan baik berupa materi maupun moral sehingga penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir ini.
2. Seluruh civitas kampus Politeknik Negeri Media Kreatif yang sudah memberikan ilmu-ilmu yang bermanfaat kepada penulis.
3. Kepada teman-teman Desain Grafis angkatan 11 yang selalu memberikan dukungan dan kerja sama sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Wassalamualaikum Wr. Wb

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	viii
LEMBAR PERSEMBAHAN	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Perancangan ulang (<i>Redesign</i>)	6
B. Identitas Visual.....	6
C. Media Promosi	7
D. Logo	8
E. Layout	12
F. Tipografi.....	12
G. Warna	14
H. Graphic Standard Manual	16
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	17
A. Data/Objek Penulisan.....	17

B. Teknik Pengumpulan Data.....	22
C. Ruang Lingkup.....	24
D. Langkah Kerja.....	28
BAB IV PEMBAHASAN.....	29
A. Praproduksi/persiapan.....	29
B. Produksi/Pelaksanaan.....	30
BAB V PENUTUP.....	50
A. Kesimpulan.....	50
B. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA.....	51
LAMPIRAN.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logotype.....	9
Gambar 2. Lettermark	9
Gambar 3. Pictorial Symbol.....	9
Gambar 4. Abstract Symbol.....	10
Gambar 5. Non objective symbol.....	10
Gambar 6. Character icon	11
Gambar 7. Combination mark.....	11
Gambar 8. Emblem	11
Gambar 9. Elemen desain warna.....	16
Gambar 10. Bunsyke Burger.....	17
Gambar 11. Bunsyke Burger.....	18
Gambar 12. Neon Box Bunsyke Burger	18
Gambar 13. Halaman Instagram Bunsyke	19
Gambar 14. Guzzbun	21
Gambar 15. Byurger Jakarta	22
Gambar 16. Mind mapping	25
Gambar 17. Moodboard	26
Gambar 18. Alur teknis pembuatan karya.....	29
Gambar 19. Sketsa Logo	30
Gambar 20. Pembuatan Logo dan <i>Graphic Standard Manual</i>	31
Gambar 21. <i>Graphic Standard Manual</i>	32
Gambar 22. Logo baru Bunsyke Burger	33
Gambar 23. <i>Letterhead</i>	34
Gambar 24. Kartu nama	35
Gambar 25. <i>Small Envelope</i>	36
Gambar 26. <i>Map folder</i>	37
Gambar 27. <i>Invoice</i>	38
Gambar 28. <i>Foodbag</i>	39
Gambar 29. <i>Apron</i>	40
Gambar 30. <i>Nametag</i>	41

Gambar 31. Menu.....	42
Gambar 32. Poster.....	43
Gambar 33. <i>Instagram feeds</i>	44
Gambar 34. <i>X-Banner</i>	45
Gambar 35. Kaos.....	46
Gambar 36. <i>Tote bag</i>	47
Gambar 37. <i>Sticker pack</i>	48