

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL UMKM KULINER
TRADISIONAL KHAS BUGIS-MAKASSAR BAJABU FOOD DI
KABUPATEN BOGOR

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh:
AQILAH LATHIFAH
2290472005

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MAKASSAR
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Ulang Identitas Visual UMKM Kuliner
Tradisional Khas Bugis-Makassar Bajabu Food di
Kabupaten Bogor
Penulis : Aqilah Lathifah
NIM : 2290472005
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari
...~~Senin~~..., tanggal ..~~25~~...~~Agustus~~ 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Junaedi, S.Pd., M.Si.
NIP. 198801212020121006

Anggota 1



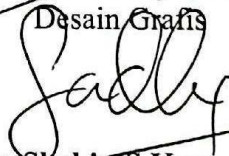
Ferawaty Syam, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0018039304

Anggota 2



Besse Inna Tawaddud, S.Km., M.Kes.
NIP. 198901312019032014

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Desain Grafis



Fadly Shabir, S.Kom., M.T.
NIP. 198803252022031005

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Ulang Identitas Visual UMKM Kuliner
Tradisional Khas Bugis-Makassar Bajabu Food di
Kabupaten Bogor
Penulis : Aqilah Lathifah
NIM : 2290472005
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

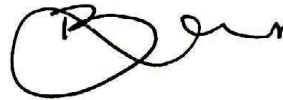
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar, 4 Juli 2025

Pembimbing 1



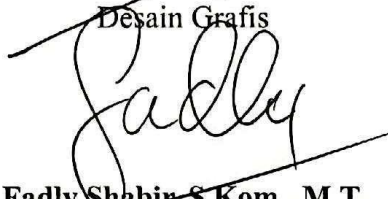
Ahmad Irfan Abdullah, S.Kom., M.Cs.
NIP. 198404072019031007

Pembimbing 2



Besse Irna Tawaddud, S.Km., M.Kes.
NIP. 198901312019032014

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Desain Grafis



Fadly Shabir, S.Kom., M.T.
NIP. 198803252022031005

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Aqilah Lathifah
NIM	: 2290472005
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2024/2025 Genap

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“Perancangan Ulang Identitas Visual UMKM Kuliner Tradisional Khas Bugis-Makassar Bajabu Food di Kabupaten Bogor”

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.

Makassar, 4 Juli 2025

Yang menyatakan,



Aqilah Lathifah

NIM. 2290472005

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Aqilah Lathifah
NIM : 2290472005
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025 Genap

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Perancangan Ulang Identitas Visual UMKM Kuliner Tradisional Khas Bugis-Makassar Bajabu Food di Kabupaten Bogor” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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

Makassar, 4 Juli 2025

Yang menvatakan,


Aqilah Lathifah
NIM. 2290472005

ABSTRACT

Problems found in MSMEs include business competitiveness such as easy access to capital, information technology, service quality, competitive advantage, and innovation. In addition, the problems commonly found are MSME marketing, specifically problems regarding visual identity and sales strategies. Bajabu Food as a traditional culinary MSME entrepreneur has a lack of visual identity. The use of a generic logo on the business makes the business less distinctive from its logo. Therefore, a visual identity design is carried out to form a brand identity that is unique and can be recognized by customers. The design uses data collection with interviews, observations, and documentation then makes SWOT and STP analysis to map the market and the right keywords in the visual. The design is carried out by paying attention to aspects of the logo, color, typography, supergraphics, and prototype form. The results of the design are in the form of a logo, supergraphics, and GSM as a guide to the visual identity of the business. The visual identity design of UMKM Bajabu Food is said to have strength in the Bugis representation of the logo and the use of the Bugis color, of green.

Keywords: *Visual Identity, MSME, Bugis-Makassarnese Culinary, Logo, GSM.*

ABSTRAK

Masalah yang ditemukan pada UMKM di antaranya daya tahan usaha seperti kemudahan akses modal, teknologi informasi, kualitas layanan, keunggulan kompetitif, dan inovasi. Di samping itu, permasalahan yang biasa ditemukan ialah pemasaran UMKM, secara spesifik masalah mengenai identitas visual dan strategi penjualan. Bajabu Food sebagai pelaku UMKM kuliner tradisional memiliki identitas visual yang kurang. Penggunaan logo generik pada usaha membuat usaha kurang mendapatkan ciri khas tersendiri dari logonya. Oleh karena itu, dilakukan perancangan identitas visual guna membentuk hasil identitas merek yang memiliki keunikan dan dapat dikenal oleh pelanggan. Dalam perancangan menggunakan pengumpulan data dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi kemudian membuat analisis SWOT dan STP untuk memetakan pasar dan kata kunci yang tepat pada visual. Perancangan dilakukan dengan memerhatikan aspek logo, warna, tipografi, supergrafis, dan bentuk *prototype*. Hasil perancangan berupa logo, supergrafis, dan GSM sebagai petunjuk identitas visual usaha. Desain identitas visual UMKM Bajabu Food dikatakan memiliki kekuatan pada representasi Bugis dari logo dan penggunaan warna Bugis yaitu hijau.

Kata Kunci: *Identitas Visual, UMKM, Kuliner Bugis-Makassar, Logo, GSM.*

PRAKATA

Puji syukur kita panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya identitas visual UMKM Bajabu Food. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan Ulang Identitas Visual UMKM Kuliner Tradisional Khas Bugis-Makassar Bajabu Food di Kabupaten Bogor”.

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si., M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama S., S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Asiyah, S.Ds., M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Fadly Shabir, S.Kom., M.T., Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Ahmad Irfan Abdullah, S.Kom., M.Cs., Dosen Pembimbing I.
7. Besse Irna Tawaddud, S.Km., M.Kes., Dosen Pembimbing II.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Kedua orang tua dan keluarga yang senantiasa mendoakan, mendukung, membimbing perjalanan penulis selama masa studi di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.
10. Kepada rekan-rekan dari Himpunan Mahasiswa Desain Grafis, Haris, Echa, Athallah, Lia, Riyaah, Arin, Anna, Chaca yang telah berjalan bersama-sama menyusun tugas akhir ini.

11. Kepada perempuan yang selalu memberanikan dirinya menjadikan mimpinya tidak sekedar angan yaitu diri penulis. Terima kasih telah memanfaatkan ruang untuk terus berkembang, belajar, dan menerima kritik dari orang lain. Teruslah berani bermimpi, belajar, dan berdampak baik bagi diri sendiri maupun orang lain.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Makassar, 25 Juli 2025

Penulis,



Aqilah Lathifah

NIM. 2290472005

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	4
1. Tujuan Umum	4
2. Tujuan Khusus	4
F. Manfaat Penulisan	4
1. Bagi Penulis	5
2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif	5
3. Bagi Masyarakat	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. UMKM	6
1. Usaha Mikro	6
2. Usaha Kecil	6
3. Usaha Menengah	7
B. Identitas Visual	9
1. <i>Brand</i>	9
2. <i>Branding</i>	9
3. Logo dalam Identitas Visual	15
4. Redesain Logo	20
5. Supergrafis sebagai Elemen Pendukung Logo	21
6. Prinsip Desain	23
7. <i>Golden Ratio</i> pada Logo	25
8. Tipografi dalam Identitas Visual	27
9. Warna dalam Desain Identitas Visual	30
10. <i>Graphic Standard Manual (GSM)</i>	33
C. Kuliner Tradisional Bugis-Makassar	35
BAB III METODE PELAKSANAAN	40
A. Objek Penulisan	40
1. Logo 2020 – 2021	40
2. Logo 2021 - 2025	40
B. Teknik Pengumpulan Data	41
C. Ruang Lingkup	42

1. Peran Penulis	42
2. Kategori Karya	42
3. Ide Kreatif	42
D. Langkah Kerja	43
1. Praproduksi/Persiapan.....	43
2. Produksi/Pelaksanaan.....	43
3. Pascaproduksi/Evaluasi.....	44
BAB IV PEMBAHASAN	45
A. Praproduksi.....	45
1. Mengumpulkan Data	45
2. Analisis Data	51
B. Produksi.....	55
1. <i>Mindmapping</i>	55
2. Membuat <i>Moodboard</i>	56
3. Sketsa Desain	57
4. Digital Desain	60
5. Membuat Supergrafis.....	64
6. Membuat <i>mockup</i> atau <i>prototype</i>	66
7. Membuat GSM.....	78
C. Pasca Produksi.....	83
1. <i>Testing</i>	84
2. Evaluasi.....	86
BAB V PENUTUP	90
A. Kesimpulan.....	90
B. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	92

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Karakter Warna.....	31
Tabel 2. Klasifikasi Kuliner Tradisional Bugis-Makassar.....	36
Tabel 3. Segmentasi Pasar	53
Tabel 4. Target Pasar	54
Tabel 5. Pertanyaan Validitas Testing dan Evaluasi	84
Tabel 6. Testing dengan Pemilik Usaha (1)	85
Tabel 7. Testing dengan Pemilik Usaha (2)	86
Tabel 8. Hasil Testing dan Evaluasi Studio Desain Grafis	87
Tabel 9. Penilaian Deskriptif Ahli.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Jumlah UMKM Berdasarkan Kabupaten/Kota di Jawa Barat Tahun 2016 – 2023. Sumber: opendata.jabarprov.go.id	8
Gambar 2. (a) Product Branding Cimory, (b) Product Branding Sprite.....	11
Gambar 3. (a) Branding Telkom Indonesia, (b) Branding BUMN	11
Gambar 4. Event Branding.	12
Gambar 5. Co-Branding Apple x Nike.....	12
Gambar 6. Digital Branding Website Ruang Guru.	13
Gambar 7. (a) Azis Gagap, (b) Jeng Kelin.	13
Gambar 8. Cause Branding Dove Real Beauty Campaign.	14
Gambar 9. <i>Country Branding Pesona Indonesia</i>	15
Gambar 10. (a) Logo Shell, (b) Logo Apple, (c) Logo Target	16
Gambar 11. (a) Logo McDonald, (b) Logo Unilever, (c) Logo HP.....	17
Gambar 12. (a) Logo Chase, (b) Logo Nike.....	17
Gambar 13. (a) Logo FedEx, (b) Logo Coca Cola	18
Gambar 14. (a) Logo Louis Vuitton, (b) Logo Warner Bros, (c) Logo	18
Gambar 15. (a) Logo WWF (b) Logo Pittsburgh Zoo & Aquarium	18
Gambar 16. (a) Logo Hogwarts, (b) Logo Oxford, (c) Logo Porsche	19
Gambar 17. (a) Logo Kalbe (b) Logo Accor Hotel.....	20
Gambar 18. (a) Logo Nvidia (b) Logo Halodoc.....	20
Gambar 19. Logo Generik.....	21
Gambar 20. Supergrafis pada brand Eat Curious.....	22
Gambar 21. Supergrafis pada brand High Street Market & Deli.....	22
Gambar 22. Ilustrasi Golden Ratio.	25
Gambar 23. Penggunaan Golden Ratio pada Logo Brand.	26
Gambar 24. (a) Old Style, (b) Transitional, (c) Modern, (d) Egyptian, (e) Sans Serif.	27
Gambar 25. Anatomi Tipografi.....	28
Gambar 26. (a) Logo UMKM Kaku Food, (b) Logo UMKM Yotta	29
Gambar 27. Graphic Standard Manual Identitas Visual (1).	34
Gambar 28. Graphic Standard Manual Identitas Visual (2).	34
Gambar 30. (a) Logo BajabuQu, (b) Logo Bajabu Food 2020.....	40
Gambar 31. Logo Bajabu Food 2021.....	40
Gambar 29. Tahap Perancangan Identitas Visual	43
Gambar 32. Observasi Media Sosial Instagram (1).	47
Gambar 33. Observasi Media Sosial Instagram (2).	47
Gambar 34. Dokumentasi Produk Bajabu Food.	48
Gambar 35. Observasi Media Sosial Instagram (3).	49
Gambar 36. Observasi Media Sosial Instagram (4).	50
Gambar 37. Mindmap Logo Bajabu Food.....	55
Gambar 38. Moodboard Bajabu Food.....	56
Gambar 39. Sketsa Logo.	58
Gambar 40. Logo Terpilih.	58
Gambar 41. Perancangan Sketsa Terpilih.....	59
Gambar 42. Ukuran Golden Ratio yang Digunakan.	60

Gambar 43. Pembuatan Logo dengan Golden Ratio.....	61
Gambar 44. Perancangan Lettermark pada Logo (1).	61
Gambar 45. Perancangan Lettermark pada Logo (2).	62
Gambar 46. Penggabungan Lettermark dan Ikon.	62
Gambar 47. Turunan Warna Identitas Visual.....	63
Gambar 48. Pembuatan Supergrafis.....	64
Gambar 49. (a) Referensi Elemen Grafis Bando (b) Adaptasi Grafis Bando.....	64
Gambar 50. (a) Referensi Elemen Grafis (b) Adaptasi Grafis Daun Pandan.	65
Gambar 51. Referensi Motif Sarung.	65
Gambar 52. Hasil Adaptasi Supergrafis Motif Sarung.....	66
Gambar 53. Pengeditan Mockup.....	67
Gambar 54. (a) Baju Kru, (b) Topi Kru.....	68
Gambar 55. ID Card Lanyard.	68
Gambar 56. Kartu Nama	69
Gambar 57. Katalog Produk.	69
Gambar 58. (a) Pin Badge Logo, (b) Pin Crew Male, (c) Pin Crew Female.....	70
Gambar 59. Apron dan Menu.	70
Gambar 60. (a) Dus sisi dalam kemasan, (b) Dus sisi luar, (c) Dus pengiriman, .	71
Gambar 61. (a) Thinwall 1000ml, (b) Thinwall 750ml, (c) Thinwall 300ml.....	72
Gambar 62. Paper Bag Bajabu Food.....	73
Gambar 63. Transportasi Bajabu Food.....	73
Gambar 64. Iklan Billboard Bajabu Food.	74
Gambar 65. Display Standee	75
Gambar 66. Tenda Toko Bajabu Food.....	75
Gambar 67. Sosial Media Instagram.....	76
Gambar 68. Desain Postingan Sosial Media Instagram	77
Gambar 69. Margin dan Kolom pada layout GSM.....	78
Gambar 70. Ukuran Judul, Sub Judul, dan Body Text pada Layout GSM.....	79
Gambar 71. Pembuatan GSM.....	80
Gambar 72. GSM Bagian Logo.	80
Gambar 73. GSM Bagian Supergrafis.....	81
Gambar 74. GSM Bagian Warna	81
Gambar 75. GSM Bagian Tipografi.....	82
Gambar 76. GSM Bagian Mockup.	82
Gambar 77. Dokumen GSM Lengkap.....	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Mahasiswa.....	97
Lampiran 2. Lembar Pembimbingan Tugas Akhir I.....	98
Lampiran 3. Lembar Pembimbingan Tugas Akhir II	99
Lampiran 4. Transkrip Wawancara Objek Penulisan	100
Lampiran 5. Lembar Instrumen Observasi	104
Lampiran 6. Lembar Instrumen Dokumentasi.....	106

