

**VISUAL IDENTITY PONDOK JUS KAMPUNG BENDANG VII KOTO
SUNGAI SARIK PARIAMAN**

KARYA AKHIR

Diajukan kepada Universitas Negeri Padang
Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan
Program sarjana Desain Komunikasi Visual



Oleh :
Aris Sukandar
17027007/ 2017

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022

HALAMAN PERSETUJUAN KARYA AKHIR

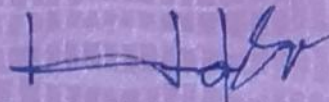
**VISUAL IDENTITY PONDOK JUS KAMPUNG BENDANG VII KOTO
SUNGAI SARIK PARIAMAN**

Nama : Aris Sukandar
Nim : 17027007
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 11 Agustus 2022

Disetujui dan disahkan oleh :

Dosen Pembimbing



Drs. Ir. Haldi, M.Si., Ph.D.
NIP. 19610722.199103.1.001

Kepala Departemen Seni Rupa



Drs. Mediagus, M.Pd
NIP. 19620815.199001.1.001

HALAMAN PENGESAHAN

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di depan Penguji
Karya Akhir**

**Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang**

**Judul : Visual Identity Pondok Jus Kampung Bendang VII Koto
Sungai Sarik Pariaman**
Nama : Aris Sukandar
NIM/BP : 17027007 / 2017
Program studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

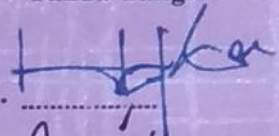
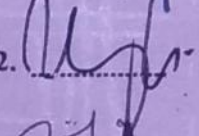

Padang, 11 Agustus 2022

Tim Penguji,

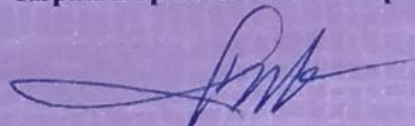
Nama/NIP

Tanda Tangan

- 1. Pembimbing : Drs. Ir. Haldi, M.Si., Ph.D.
NIP. 19610722.199103.1.001**
- 2. Penguji 1 : Drs. Ariusmedi, M.Sn.
NIP. 19620602.198903.1.003**
- 3. Penguji 2 : Dwi Mutia Sari, S.Ds, M.Ds
NIP. 198610232019032006**

1. 
2. 
3. 

**Mengetahui:
Kepala Departemen Seni Rupa**



**Drs. Mediagus, M.Pd
NIP. 19620815.199001.1.001**

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Skripsi/Karya Akhir* dengan judul Visual Identity Pondok Jus Kampung Bendang VII Koto Sungai Sarik Panaman

adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.

2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 05 Agustus 2022
Saya yang menyatakan,



NIM. 17027007

***VISUAL IDENTITY* PROMOSI PONDOK JUS KAMPUNG BENDANG VII KOTO SUNGAI SARIK PARIAMAN**

ABSTRAK

Usaha UMKM Pondok Jus yang bergerak dibidang makanan produk roti bakar *sandwich* dan jus buah berlokasi di Simpang Kampung Bendang Vii Koto Sungai Sarik, dengan konsumen rata-rata anak-anak dan masyarakat. Usaha ini sudah mengalami perkembangan terhadap omset penjualan kedai Pondok Jus. Namun tata kelola dalam berbisnis belum memahami bagaimana memanfaatkan media mempromosikan usahanya. Untuk itu dikembangkanlah media promosi berupa *Visual Identity* dalam hal ini berupa logo sebagai identitas media informasi, komunikasi, efektif agar dapat dikenali masyarakat terhadap target audiennya. Tujuan perancangan visual identity ini adalah menghasilkan sebuah logo yang dapat menjawab tantangan dan peluang promosi pada unit usahanya. Disamping itu nantinya dapat meningkatkan hasil penjualan dari produk *Sandwich*. Metode perancangan yang digunakan adalah *glass box* dimana melalui tahap-tahap: Persiapan, Inkubasi, Luminasi, dan Verifikasi. Sehingga tampilan logo yang dirancang bisa mencapai brand loyalty nya kemudian lebih rasional dan sistematis sesuai dengan nilai-nilai estetik serta unsur-unsur simple, mudah keterbacaannya, dan dapat dipahami oleh target audien. Pendekatan analisis yang digunakan adalah analisis SWOT (*Strength, Weakness, Treat, Opportunity*) untuk menggali dan mendapatkan isu dari masalah yang ditemukan dan mencari langkah-langkah dan menjawab permasalahannya disamping solusi penyelesaiannya. Perancangan ini menghasilkan media utama berupa manual book visual identity berupa logo yang representative dan dilengkapi dengan media pendukung berupa poster, xbanner, piring keramik, paper bag, dan gantungan kunci

Kata Kunci: visual identity, logo, pondok jus

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil‘alamin, segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada kehadiran Allah Subahanahuwata‘ala atas segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Akhir ini. Tidak lupanya shalawat beserta salam kita hadiahkan kepada junjungan islam sedunia yakni nabi besar Muhammad SAW, yang membawa kita dari alam kebodohan hingga ke alam berilmu pengetahuan yang sama-sama kita rasakan pada saat ini.

Karya akhir ini diberi judul “**Visual Identity Pondok Jus Kampung Bendang VII Koto Sungai Sarik Pariaman**”. Laporan karya Akhir ini disusun dan dirancang sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan karya akhir penulis banyak mendapat bantuan dan masukan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Drs. Ir. Heldi, M.Si.,Ph.D. selaku dosen Pembimbing tugas akhir yang telah bersedia meluangkan waktunya, memberi motivasi, pengarahan dan saran untuk melengkapi segala kekurangan penulisan dalam menyelesaikan karya akhir penulis.
2. Bapak Drs. Ariusmedi, M.Sn. selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan arahan dalam karya akhir ini.
3. Ibu Dwi Mutia Sari, S.Ds, M.Ds. selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan arahan dalam karya ini.

4. Bapak Drs. Mediagus. M. Pd selaku ketua jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
5. Ibu Dini Faisal, S. Ds, M. Ds selaku ketua prodi Desain Komunikasi Visual dan juga Penasehat Akademis penulis yang telah bersedia meluangkan waktunya dalam membimbing karya akhir penulis dan memberi motivasi.
6. Ibu Eliya Pebriyeni, S. Pd, M. Sn selaku sekretaris jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
7. Bapak dan Ibu Dosen staf pengajar Seni Rupa dan Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmunya selama proses perkuliahan sehingga sangat membantu membuka wawasan penulis.

Penulis sadar akan kekurangan dalam penulisan karya akhir ini baik yang berasal dari isi, materi dan hasil maupun dari karya akhir ini. Maka dari itu penulis berharap dengan adanya kritikan dan saran dapat menyempurnakan segala kekurangan ini. Akhir kata penulis berharap semoga karya akhir ini dapat menjadi manfaat kepada para pembaca dan terkhususnya juga kepada penulis. Amiin.

Padang, 11 Agustus 2022

Aris Sukandar

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR BAGAN.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Orisinalitas	5
F. Tujuan Perancangan	5
BAB II KAJIAN TEORI	6
A. Kajian Praksis.....	6
1. Pondok Jus.....	6
2. Data Visual	8
B. Kajian Teoritis.....	10
1. Visual Identity	10
2. Logo.....	13
3. Pengertian Informatif.....	14
4. Pengertian Komunikatif.....	14
5. Pengertian Efektif.....	14
6. Pengertian Estetika	15
7. Warna	15
8. Tipografi	18
9. Teori Gestalt	19
10. Mind Mapping.....	22
C. Karya Relevan	24

D. Kerangka Konseptual	26
BAB III METODE PERANCANGAN.....	27
A. Persiapan	28
B. Inkubasi	28
1. Tujuan Kreatif	29
2. Strategi Kreatif	29
C. Luminasi.....	29
1. Ide/Konsep	30
2. Sketsa	30
3. Sketsa Digital	30
D. Verifikasi.....	31
E. Metode Pengumpulan Data	31
1. Data Primer	31
2. Data Sekunder	33
F. Pendekatan Analisis Data.....	33
G. Media Utama	35
H. Media Pendukung.....	36
BAB IV PERANCANGAN VISUAL.....	41
A. Program Kreatif.....	41
1. Pendekatan Verbal	41
2. Pendekatan Visual	41
B. Logo	45
C. Layout Media Utama	52
D. Layout Media Pendukung	54
E. Final Desain Utama	63
F. Final Desain Pendukung.....	64
G. Uji Kelayakan.....	69

BAB V PENUTUP.....	73
A. Kesimpulan.....	73
B. Saran.....	74
DAFTAR RUJUKAN	75

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tipografi.....	43
Tabel 2. Warna CMYK.....	44
Tabel 3. Makna Warna.....	50
Tabel 4. Uji Kelayakan Logo Tahap 1.....	70
Tabel 5. Uji Kelayakan Logo Tahap 2.....	71

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Konseptual	26
Bagan 2. <i>Mind Mapping</i>	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pemilik Usaha Pondok Jus.....	7
Gambar 2. Kedai Pondok Jus	8
Gambar 3. Anak sekolah yang sedang membeli Sandwich	9
Gambar 4. Warna Primer	16
Gambar 5. Warna sekunder	16
Gambar 6. Warna tersier.....	17
Gambar 7. Warna netral.....	17
Gambar 8. Similarity (kesamaan bentuk)	20
Gambar 9. Penutupan (penutupan bentuk)	20
Gambar 10. Tanah (latar depannya)	21
Gambar 11. impossible gestalt	22
Gambar 12. Logo Sully’s Sandwiches	24
Gambar 13. Logo Snack Burger and salad	25
Gambar 14. Dokumentasi dengan Owner Pondok Jus	33
Gambar 15. Sumber Gambar	42
Gambar 16. Sumber Gambar	42
Gambar 17. Sumber Gambar	42
Gambar 18. Alternatife Logo	45
Gambar 19. Grid Sistem Logo.....	45
Gambar 20. Stilasi Logo	46
Gambar 21. Alternatif Logo	46
Gambar 22. Final Logo Pondok Jus	47
Gambar 23. Deskripsi Logo Pondok Jus	48
Gambar 24. Deskripsi logo Produk Sandwich	49
Gambar 25. Deskripsi Logo Jus Buah	49
Gambar 26. Logo Hitam Putih	51
Gambar 27. Skala Logo	51

Gambar 28. Layout Kasar	52
Gambar 29. Alternatif Layout Eksekusi Media Utama	53
Gambar 30. Alternatif Layout Komprehensif Media Utama	53
Gambar 31. Alternatif Layout Kasar Poster	54
Gambar 32. Alternatif Layout Kasar X-Banner	54
Gambar 33. Alternatif Layout Kasar Tote Bag	55
Gambar 34. Alternatif Layout Kasar Sticker	55
Gambar 35. Alternatif Layout Kasar Piring keramik	56
Gambar 36. Alternatif Layout Kasar Gantungan Kunci	56
Gambar 37. Alternatif Layout Eksekusi Poster	57
Gambar 38. Alternatif Layout Eksekusi X-Banner	57
Gambar 39. Alternatif Layout Eksekusi Paper Bag	58
Gambar 40. Alternatif Layout Eksekusi Sticker	58
Gambar 41. Alternatif Layout Eksekusi Piring Keramik	59
Gambar 42. Alternatif Layout Gantungan Kunci	59
Gambar 43. Alternatif Layout Komprehensif Poster	60
Gambar 44. Alternatif Layout Komprehensif X-Banner	60
Gambar 45. Alternatif Layout Komprehensif Paper Bag	61
Gambar 46. Alternatif Layout Komprehensif Sticker	61
Gambar 47. Alternatif Layout Komprehensif Piring Keramik	62
Gambar 48. Alternatif Layout Komprehensif Gantungan Kunci	62
Gambar 49. Final Desain Book Guidline	63
Gambar 50. Final Final Desain Poster	64
Gambar 51. .Final Desain X-Banner	65
Gambar 52 Final Desain <i>Paper Bag</i>	66
Gambar 53 Final Desain Sticker	66
Gambar 54. Final Desain Piring Keramik	67
Gambar 55. Final Desain Gantungan Kunci	68

BAB I

A. Latar Belakang

Perkembangan informasi dan teknologi bisa dilihat dengan banyaknya ragam bentuk identitas visual yang ada, terbukti dengan berhasilnya sebuah perusahaan dalam menerapkan identitas atau brand agar dikenal banyak orang contohnya bisa dilihat dari identitas visual perusahaan-perusahaan terkenal seperti logo apple, logo Microsoft, coca-cola atau logo perusahaan-perusahaan yang menerapkan identitas visual lainnya.

Kata identitas sendiri berasal dari kata identity yang berarti ciri-ciri, tanda-tanda, atau jati diri yang melekat pada seseorang atau sesuatu yang membedakannya dengan yang lain. Identitas dapat berasal dari sejarah, filosofi, visi/cita-cita, misi/fungsi, tujuan, strategi atau program. perancangan identitas visual dapat menjadi brand ketika konsumen melihatnya. Sebuah logo yang baik akan dapat menimbulkan sugesti yang kuat, membangun kepercayaan, rasa memiliki, menjaga image perusahaan pemilik logo dan meningkatkan prestasi untuk meraih kesuksesan demi kemajuan perusahaan, sedangkan di usaha (UMKM) sendiri masih banyak yang belum memerhatikan visual identitas dari suatu usaha sehingga banyak dari usaha (UMKM) ini masih belum di kenali oleh masyarakat umum.

Khususnya di Sumatera Barat kabupaten Padang Pariaman kecamatan vii koto sungai sarik, simpang kampung bendang, salah satu usaha kecil menengah (UMKM) bergerak dibidang makanan dan minuman kedai tersebut bernama Pondok Jus dengan produk yang dijual adalah sandwich dan juga jus buah.

Sandwich merupakan makanan ringan yang terdiri dari satu buah roti yang di potong dua buah bagian yang mengandung menu sayur, tomat, mentimun, daging atau telur dan saus, kemudian di panaskan dan dikasih mentega memakai alat panggang, kemudian Pondok jus juga menjual jus buah.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 23 januari 2022 usaha Pondok Jus ini didirikan oleh Ibu Irat sejak tahun 2014 silam. Awal berdirinya pondok jus ini yaitu karna ekonomi yang kurang mencukupi maka didirikan lah usaha ini, alasan diambilnya nama pondok jus karena kedai yang didirikan oleh ibu Irat ini berbentuk pondok dan kata jus sendiri itu diambil dari jus buah. Sedangkan omset yang didapatkan dari penjualan hasil pondok jus ini dalam satu hari mencapai kurang lebih Rp 200.000-300.000 kemudian omset yang didapatkan dalam satu minggu kurang lebih Rp 1.000.000-1.2000.000. sedangkan omset yang didapatkan selama satu bulan kurang lebih Rp.3.500.000-4.000.000. itupun tidak tetap kadang ada naik dan turun nya dari hasil penjualan tersebut.

Dilihat dari target audience hanya mengandalkan anak sekolah dan masyarakat sekitar sehingga masih belum luas cakupannya namun, pendapat anak sekolah tentang produk makanan sandwich ini mendapat respon positif yang baik karena sandwich sangat digemari oleh anak sekolah kemudian masyarakat sekitar juga senang membeli sandwich sambil duduk dan menikmati di kedai Pondok Jus karena tempatnya yang nyaman berbentuk pondok sehingga membuat pelanggan nyaman saat menyantap Sandwich dari kedai Pondok Jus dan harganya pun terjangkau Rp.5000 namun, Visual Identity Pondok Jus belum begitu dikenal oleh masyarakat umum.

Jika dilihat dari Logo Kedai Pondok Jus hanya menggunakan nama dari Pondok Jus itu sendiri sehingga tidak memiliki ciri khas dari identitas visual yang digunakan ini terkait wawancara dengan owner 24 Januari 2022.

Namun seiring dengan perkembangannya, Pondok Jus memiliki kendala seperti tidak adanya pembeda antar kedai Pondok Jus (UMKM) pada umumnya, bahkan belum terlalu dikenalnya nama Pondok Jus di kalangan masyarakat. Oleh karena itu perlu dilakukan perancangan identitas dan promosi yang lebih kuat berdasarkan permintaan owner untuk memiliki sebuah identitas berupa logo untuk meningkatkan brand loyalty-nya. Brand royalty yang diharapkan yaitu berupa logo yang dapat meningkatkan pembeda dan mengenalkan Pondok Jus kepada para target audience.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan penulis tertarik membahas permasalahan Tugas Akhir sehubungan dengan ini tempat usahanya menjadi salah satu pertimbangan bagi penulis untuk mengangkat ini menjadi Tugas Akhir yang berjudul **“Visual Identity Pondok Jus Kampung Bendang VII Koto Sungai Sarik Pariaman”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah kedai Pondok Jus yang telah dikemukakan di atas dari masalah yang diidentifikasi sebagai berikut:

1. Belum adanya identitas visual berupa logo yang dapat mendukung usaha tersebut.
2. Belum adanya media promosi yang informatif, Komunikatif, efektif yang dapat mendukung kemajuan brand tersebut.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penulis membatasi permasalahan pada perancangan visual identity berupa logo Pondok Jus yang informatif, komunikatif, efektif dan memiliki nilai estetika dalam bentuk Logo.

D. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah maka penulis mencoba merumuskan masalah yaitu bagaimana perancangan visual identity berupa logo kedai Pondok Jus.

E. Orisinalitas

Dalam merancang identitas visual (visual identity) penulis akan mengangkat permasalahan baru yang belum pernah dibuat sebelumnya dalam bentuk Logo dari payung yang disederhanakan dan juga produknya melalui dengan tahap mind mapping kemudian dilanjutkan dengan tahap stilasi terhadap gambar produk Sandwich sebagai objek utama kemudian menggunakan nama Pondok Jus sebagai logo type atau letter mark, sehingga lebih informatif, komunikatif, efektif dan memiliki nilai estetika agar dapat dipahami oleh masyarakat sekaligus menjadi pembeda terhadap kompetitor, kemudian jauh dari penduplikasian atau penjiplakan.

F. Tujuan Perancangan

1. Menciptakan Visual Identity berupa logo agar umkm ini lebih dikenal lagi tidak hanya dari segi produknya saja tapi juga dari segi visual identity nya sehingga dapat mencapai brand loyalty nya.
2. Dalam memasarkan produk bisa lebih komunikatif.
3. Agar bisa menciptakan Visual Identity Promosi yang efektif dan memiliki nilai estetika sehingga bisa dipahami oleh masyarakat.
4. Dengan adanya identitas visual Pondok Jus akan mudah dikenal dan diingat oleh target audience.