

***VISUAL IDENTITY ANGKRINGAN MINTUO
TALAWI***

KARYA AKHIR

***Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang Untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program
Sarjana Desain Komunikasi Visual***



**LIA GUSRIANTI
17027137**

**PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

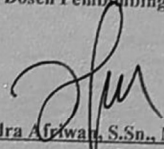
HALAMAN PERSETUJUAN KARYA AKHIR
VISUAL IDENTITY ANGKRINGAN MINTUO TALAWI

Nama : Lia Gusrianti
NIM/BP : 17027137 / 2017
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 16 Agustus 2023

Disetujui dan Disahkan oleh:

Dosen Pembimbing

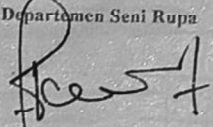


Hendra Afrawan, S.Sn., M.Sn.

NIP: 19770401200812.1.002

Mengetahui:

Kepala Departemen Seni Rupa



Eliva Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.

NIP: 198302012009122001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji

Karya Akhir

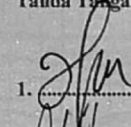
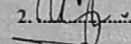

Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Padang

Judul : *Visual Identity Angkringan Mintuo Talawi*
Nama : Lia Gusrianti
NIM/BP : 17027137 / 2017
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

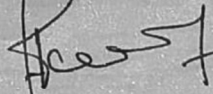
Padang, 21 Agustus 2023

Tim Penguji:

	Nama/NIP	Tanda Tangan
1. Pembimbing	: <u>Hendra Afriwan, S.Sn., M.Sn.</u> NIP: 19770401.200812.1.002	1. 
2. Penguji 1	: <u>Drs. Ariusmedi, M.Sn.</u> NIP: 19620602.198903.1.003	2. 
3. Penguji 2	: <u>Aditya Hanum Widarsa, S.Ds., M.Sn.</u> NIP: 19920601.201903.1.012	3. 

Mengetahui:

Kepala Departemen Seni Rupa



Eliva Pebriveni, S.Pd., M.Sn.

NIP: 198302012009122001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, *Skripsi/Karya Akhir dengan judul
Visual Identity Angkringan Mintuo Talawi

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, 16 Agustus 2023

Saya yang menyatakan,



LIA GUSRIANTI

NIM.17027137

VISUAL IDENTITY ANGKRINGAN MINTUO TALAWI

Lia Gusrianti¹ Hendra Afriwan²

Progam Studi Desain Komunikasi Visual
Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

Email: liagusrianti70@gmail.com

Abstrak

Angkringan *Mintuo* merupakan sebuah angkringan yang identitasnya masih berupa papan merek sederhana bertuliskan Angkringan *Mintuo* saja. Hal ini menjadi permasalahan sehingga membuatnya belum memiliki identitas visual berupa logo yang dapat meningkatkan daya tarik dan mewakili citra serta ciri khas dari angkringan ini. Tujuan dari pembuatan identitas visual angkringan ini agar memiliki ciri khas tersendiri bagi angkringan ini sehingga dapat dikenali dengan mudah oleh target audiens. Penciptaan identitas visual ini berupa sebuah merek, logotype dan tagline.

Glass Box merupakan metode perancangan yang sedang digunakan. Glass Box merupakan desain yang dibuat secara logis dan rasional dengan menggunakan informasi dari pengumpulan data, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Metode analisis yang digunakan disebut analisis 5W+1H (*what, where, when, why, who, how*).

Perancangan merek angkringan akan ditampilkan dalam manual book sebagai media utama dan media pendukung yaitu *x banner, sticker, t-shirt, apron, kemasan, kartu nama, dll* yang bertujuan untuk memperkuat media utama.

Keyword : Visual Identity, Merek, Angkringan Mintuo

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah dengan mengucapkan segala puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan berkah, rahmat dan hidayah-Nya perancangan karya yang berjudul “Identitas Visual Angkringan Mintuo” ini telah diselesaikan dengan baik guna memenuhi salah satu persyaratan program sarjana Desain Komunikasi Visual Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan karya akhir ini banyak mengalami masalah dan hambatan dari dalam maupun dari luar. Namun atas berkah dari Allah serta bantuan, bimbingan dan kerjasama dari berbagai pihak sehingga kendala-kendala dapat diatasi. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan dan masukan yang sangat berarti bagi perancangan ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih pada pihak-pihak yang telah membantu dalam penulisan dan perancangan karya akhir ini, ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Pertama terimakasih kepada kedua orang tua tercinta yang telah bahagia di surga. Terimakasih atas segenap cinta dan kasih sayang yang telah diberikan kepada penulis.
2. Terimakasih kepada keluarga besar yang selalu mendukung, mendoakan dan membantu disetiap suka maupun duka. Terkhusus

untuk kakak-kakak tersayang Novi Hendri A. Md, Tra dan Maizul Hendri.

3. Bapak Hendra Afriwan, S.Sn, M.Sn. selaku dosen pembimbing karya akhir yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, pengarahan dan masukannya selama penulisan dan perancangan karya akhir.
4. Bapak Drs. Ariusmedi, M. Sn. selaku dosen penguji I dan Bapak Aditya Hanum Widarsa, S.Ds., M.Sn. selaku dosen penguji II yang telah bersedia memberikan arahan, saran dan motivasi dalam penulisan karya akhir ini.
5. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
6. Sahabat yang selalu ada dan memberikan dorongan moril kepada penulis yang telah berjuang bersama.
7. Terimakasih kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang sudah membantu penulis selama proses penulisan karya akhir ini.
8. Terakhir, terimakasih untuk diri sendiri karena telah berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Terimakasih telah mampu mengendalikan diri dari berbagai cobaan hidup dan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan karya akhir ini.

Akhir kata, penulis berharap karya ini dapat berguna bagi penulis dan pembaca dari berbagai kalangan. Penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya

apabila terdapat salah kata atau kalimat. Semoga Allah SWT melimpahkan keberkahan-Nya yang setimpal kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan selama penulisan karya akhir ini. Aamiin ya rabbal ‘alamin.

Wassalamu’alaikum Wr. Wb.

Padang, Agustus 2023

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Orisinalitas	4
F. Tujuan Perancangan	4
G. Manfaat Perancangan	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Praksis	6
1. Data Verbal	6
2. Data Visual.....	7
B. Kajian Teoritis.....	9
1. <i>Visual Identity</i>	9
2. Desain Komunikasi Visual.....	10
3. Teori Logo.....	12

4. Teori Gestalt.....	17
5. Tipografi.....	20
6. Teori <i>Layout</i>	24
7. Teori Warna	26
C. Karya yang Relevan	31
D. Kerangka Konseptual	33
BAB III METODE PERANCANGAN.....	35
A. Metode Perancangan <i>Glass Box</i>	35
B. Metode Pengumpulan Data.....	36
1. Data Primer	36
2. Data Sekunder.....	38
C. Metode Analisis Data.....	38
D. Pendekatan Kreatif.....	41
1. Tujuan Kreatif.....	41
2. Strategi Kreatif.....	42
3. Program Kreatif.....	43
E. Media Utama dan Media Pendukung.....	44
1. Karya Utama Sebagai Identitas Visual	44
2. Media Utama.....	45
3. Media Pendukung	45
BAB IV PERANCANGAN VISUAL	48
A. Teori Media.....	48

1. Media Utama.....	49
2. Media Pendukung	49
3. Rencana Anggaran Biaya.....	53
B. Program Kreatif.....	54
1. Pendekatan Verbal	54
2. Pendekatan Visual.....	54
C. Merek	57
1. Alternatif Merek.....	57
2. Alternatif Warna.....	57
3. Alternatif Tipografi	58
4. Alternatif <i>Layout</i> Merek.....	58
5. Alternatif <i>Layout</i> Komprehensif Merek.....	59
6. Final Desain Merek.....	60
D. <i>Layout</i> Media Utama.....	62
1. <i>Layout</i> Kasar Media Utama	62
2. <i>Layout</i> Eksekusi <i>Manual Book</i>	62
3. <i>Layout</i> Komprehensif <i>Manual Book</i>	62
E. <i>Layout</i> Media Pendukung	63
1. <i>Layout</i> Kasar	63
2. <i>Layout</i> Eksekusi	68
3. <i>Layout</i> Komprehensif.....	73
F. Final Desain	79

1. <i>Manual Book</i>	79
G. Final Desain Media Pendukung	88
BAB V PENUTUP.....	93
A. Kesimpulan	93
B. Saran.....	94
DAFTAR RUJUKAN.....	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Foto Owner Angkringan <i>Mintuo</i>	7
Gambar 2. Bagian Luar Angkringan <i>Mintuo</i>	8
Gambar 3. Daftar Menu Angkringan <i>Mintuo</i>	8
Gambar 4. Penyajian Angkringan <i>Mintuo</i>	9
Gambar 5. Teori Gestalt <i>Proximity</i> , Logo Unilever.....	18
Gambar 6. Teori Gestalt <i>Similarity</i> , Logo Ikon Burung dan Segitiga	18
Gambar 7. Teori Gestalt <i>Closure</i> , Logo WWF	19
Gambar 8. Teori Gestalt <i>Continuity</i>	19
Gambar 9. Teori Gestalt <i>Figure Ground</i>	20
Gambar 10. Contoh Huruf Roman	22
Gambar 11. Contoh Huruf Bodoni.....	22
Gambar 12. Contoh Huruf Egyptian	23
Gambar 13. Contoh Huruf Sans Serif	23
Gambar 14. Contoh Huruf Script.....	23
Gambar 15. Warna Primer	27
Gambar 16. Warna Sekunder	28
Gambar 17. Warna Tersier.....	28
Gambar 18. Warna Komplementer	29
Gambar 19. Logo Angkringan 88 Semarang	32
Gambar 20. Alternatif Merek	57
Gambar 21. Alternatif Warna.....	58

Gambar 22. Alternatif Tipografi	58
Gambar 23. Alternatif <i>Layout</i> Merek.....	59
Gambar 24. Alternatif <i>Layout</i> Komprehensif Merek.....	59
Gambar 25. Final Desain Merek	60
Gambar 26. Logo dalam Hitam dan Putih	61
Gambar 27. Skala Identitas	61
Gambar 28. Alternatif <i>Layout</i> Kasar Media Utama	62
Gambar 29. Alternatif <i>Layout</i> Eksekusi Media Utama.....	62
Gambar 30. Alternatif <i>Layout</i> Komprehensif Media Utama	63
Gambar 31. Alternatif <i>Layout</i> Kasar X-Banner	63
Gambar 32. Alternatif <i>Layout</i> Kasar Sticker.....	64
Gambar 33. Alternatif <i>Layout</i> Kasar Tshirt	64
Gambar 34. Alternatif <i>Layout</i> Kasar Apron.....	65
Gambar 35. Alternatif <i>Layout</i> Kasar Piring Plastik	65
Gambar 36. Alternatif <i>Layout</i> Kasar Kemasan	66
Gambar 37. Alternatif <i>Layout</i> Kasar Gerobak	66
Gambar 38. Alternatif <i>Layout</i> Kasar Kartu Nama	67
Gambar 39. Alternatif <i>Layout</i> Kasar Poster	68
Gambar 40. Alternatif <i>Layout</i> Eksekusi X-Banner	68
Gambar 41. Alternatif <i>Layout</i> Eksekusi Sticker	69
Gambar 42. Alternatif <i>Layout</i> Eksekusi Tshirt	69
Gambar 43. Alternatif <i>Layout</i> Eksekusi Apron.....	70

Gambar 44. Alternatif <i>Layout</i> Eksekusi Piring Plastik.....	70
Gambar 45. Alternatif <i>Layout</i> Eksekusi Kemasan.....	71
Gambar 46. Alternatif <i>Layout</i> Eksekusi Gerobak.....	71
Gambar 47. Alternatif <i>Layout</i> Eksekusi Kartu Nama.....	72
Gambar 48. Alternatif <i>Layout</i> Eksekusi Poster.....	73
Gambar 49. Alternatif <i>Layout</i> Komprehensif X-Banner.....	73
Gambar 50. Alternatif <i>Layout</i> Komprehensif Sticker.....	74
Gambar 51. Alternatif <i>Layout</i> Komprehensif Tshirt.....	75
Gambar 52. Alternatif <i>Layout</i> Komprehensif Apron.....	75
Gambar 53. Alternatif <i>Layout</i> Komprehensif Piring Plastik.....	75
Gambar 54. Alternatif <i>Layout</i> Komprehensif Kemasan.....	76
Gambar 55. Alternatif <i>Layout</i> Komprehensif Gerobak.....	76
Gambar 56. Alternatif <i>Layout</i> Komprehensif Kartu Nama.....	77
Gambar 57. Alternatif <i>Layout</i> Komprehensif Poster.....	78
Gambar 58. Final Desain Manual Book.....	79
Gambar 59. Final Desain X-Banner.....	88
Gambar 60. Final Desain Sticker.....	88
Gambar 61. Final Desain Tshirt.....	89
Gambar 62. Final Desain Apron.....	90
Gambar 63. Final Desain Piring Plastik.....	90
Gambar 64. Final Desain Kemasan.....	91
Gambar 65. Final Desain Gerobak.....	91

Gambar 66. Final Desain Kartu Nama.....92

Gambar 67. Final Desain Poster.....92

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Makna Warna.....	30
Tabel 2. Rencana Anggaran Biaya.....	53
Table 3. Alternatif Tipografi.....	55
Table 4. Warna CMYK.....	56

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu usaha yang cukup menjanjikan adalah usaha kuliner seperti angkringan. Angkringan ini semacam warung makan yang menggunakan gerobak kayu dan ditutupi dengan terpal yang banyak ditemukan di daerah Jawa khususnya Yogyakarta. Angkringan ini biasanya mulai buka dari sore hingga dini hari dengan penerangan yang sangat sederhana, seperti obor dengan botol kaca dengan bahan bakarnya minyak tanah. Makanan yang dijual di angkringan ini berbagai macam, seperti nasi bakar, sate-satean, dan lain-lain. Tidak hanya makanan, angkringan juga menyediakan berbagai macam minuman, seperti kopi, jahe, teh, jeruk, susu, dan lain-lain dengan harga yang sangat terjangkau, sehingga tak heran jika pengunjungnya juga sangat bervariasi. Angkringan dengan harganya yang murah dan tempatnya yang santai membuatnya cukup populer dan menjadi pilihan sebagai tempat persinggahan atau hanya sekedar mengusir rasa lapar ataupun sebagai tempat tongkrongan.

Angkringan *Mintuo* merupakan angkringan sederhana yang menyediakan tempat berkumpul, berbincang dan bernostalgia milik Ilham Kamil. Angkringan *Mintuo* berdiri pada pertengahan tahun 2021 di Talawi tepatnya di depan makam M. Yamin. Angkringan ini buka dari jam 16.00-00.00 dengan menu andalan berbagai macam sate seafood. Selain itu, Angkringan *Mintuo* juga menyediakan

makanan dan minuman lainnya khas angkringan. Awal terbentuknya angkringan ini pemilik terinspirasi dari media sosial, kemudian pemilik ingin mencoba mendirikan angkringan yang diidentik dengan daerah Jawa, melihat di daerah Talawi belum ada angkringan jadi pemilik Ilham Kamil tertarik membuka usaha angkringan ini. Alasan pemilik menamai Angkringan *Mintuo* ini, yaitu pastinya orang-orang tahu angkringan berasal dari Jawa sedangkan *mintuo* merupakan istilah mertua dalam bahasa Minang. Jadi karena angkringan ini ada di Minangkabau, sehingga pemilik menamainya Angkringan *Mintuo*, angkringan versi minang. Makanan yang dijual di angkringan umumnya seperti sate-satean, namun di Angkringan *Mintuo* ini sate-sateannya berbeda dengan angkringan pada umumnya, angkringan ini menyediakan sate-satean seafood dan minuman.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan owner Angkringan *Mintuo*, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa untuk sebuah angkringan yang cukup dikenal dikalangan masyarakat, belum optimal jika angkringan ini tidak memiliki merek yang dapat mewakili identitas visualnya terutama dalam pengaplikasian media promosi. Identitas angkringan ini hanya sebuah papan merek sederhana bertuliskan "*Angkringan Mintuo*", jika dimuat dalam sebuah prinsip keilmuan desain komunikasi visual, tulisan seperti ini masih belum dapat mewakili karakter usaha angkringannya. Maka dari itu owner angkringan membutuhkan sebuah merek yang bisa menjadi identitas visual angkringannya dan dapat meningkatkan daya tarik audiens yang memberi citra dan karakter baik untuk angkringan ini seterusnya.

Perancangan identitas visual tersebut dirancang dengan menggunakan prinsip-prinsip desain. Merek termasuk bentuk visual pendukung dalam membangun identitas sebuah usaha. Sebuah merek yang baik akan dapat menimbulkan sugesti yang kuat, membangun kepercayaan, dan dapat meningkatkan daya tarik pembeli atau audiens.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa owner membutuhkan sebuah identitas visual berupa merek untuk angkringannya, maka dari itu penulis ingin mengambil sebuah tema tugas akhir “**Visual Identity Angkringan Mintuo Talawi**”. Untuk mendukung suksesnya perancangan promosi tersebut, penulis menggunakan media pendukung berupa *x-banner*, *poster*, *t-shirt*, *apron*, *piring saji*, *stiker*, dll.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Belum ada sebuah merek yang optimal untuk mewakili identitas visual Angkringan *Mintuo*

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalahnya adalah belum adanya identitas produk berupa merek yang optimal dari Angkringan *Mintuo Talawi*.

D. Rumusan Masalah

Dari uraian-uraian yang telah dijelaskan penulis dapat merumuskan bahwa masalah yang dihadapi oleh Angkringan *Mintuo* tersebut ialah, Bagaimana merancang identitas visual berupa merek yang akan menjadi tanda pengenal atau ciri dari angkringan tersebut. Menggunakan elemen visual untuk meningkatkan daya tarik audiens.

E. Orisinalitas

Angkringan *Mintuo* sebelumnya belum memiliki identitas visual seperti merek yaitu hanya sebuah tulisan sederhana, sehingga membuat angkringan ini terlihat biasa saja. Perancangan identitas visual berupa merek Angkringan *Mintuo* ini merupakan ungkapan visual yang dibuat oleh penulis berdasarkan data-data yang dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dari sumber lainnya.

F. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan identitas visual Angkringan *Mintuo* adalah untuk merancang sebuah merek sebagai identitas dari angkringan tersebut agar dapat dikenal masyarakat luas dan menjadi ciri khas dari Angkringan *Mintuo*.

G. Manfaat Perancangan

a. Manfaat Akademik

Perancangan identitas visual berupa merek Angkringan *Mintuo* Talawi diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kreatifitas serta kualitas desainer dalam menghasilkan sebuah karya-karya yang lebih baik dan komunikatif, serta designer mendapatkan pengalaman untuk memecahkan suatu masalah yang ada.

b. Manfaat Praktis

Perancangan identitas visual berupa merek Angkringan *Mintuo* yang dibuat menarik dan komunikatif diharapkan dapat mengangkat citra dari angkringan tersebut dan bermanfaat bagi owner dalam mempromosikan usahanya sehingga mampu menarik minat konsumen.