

**011/DKV/FKOM-UNIKU/SKR/2024**

**DESAIN IDENTITAS VISUAL TOKO OLEH-OLEH BERKAH  
KABUPATEN KUNINGAN**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1



Oleh

**Muhammad Fauzy Nur Iskandar**

**20201810032**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS KUNINGAN**

**2024**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**DESAIN IDENTITAS VISUAL TOKO OLEH-OLEH BERKAH**  
**KABUPATEN KUNINGAN**

Disusun Oleh

**Muhammad Fauzy Nur Iskandar**

**20201810032**

**Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1**

Skripsi ini telah dibimbing kepada para pembimbing sesuai dengan SK bimbingan Skripsi/Tugas Akhir di Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada :

Tempat : Fakultas Ilmu Komputer

Hari : Kamis

Tanggal Bulan Tahun : 20 Juni 2024

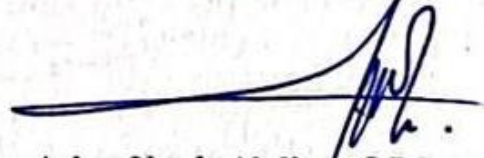
**DOSEN PEMBIMBING :**

**Pembimbing 1**

**Pembimbing 2**



Elin Herlina, M.I/Kom.  
NIK. 410 105 920 230



Azhar Natsir Ahdivat, S.Pd., M.Ds  
NIK. 410 102 950 255

**Mengetahui / Mengesahkan :**  
**Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual S1**



Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn.  
NIK. 410 107 740 228

**LEMBAR HASIL PENGUJIAN**  
**DESAIN IDENTITAS VISUAL TOKO OLEH-OLEH BERKAH**  
**KABUPATEN KUNINGAN**

Disusun Oleh

**Muhammad Fauzy Nur Iskandar**

**20201810032**

**Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1**

Skripsi ini telah Diujikan dan Dipertahankan di Depan Dosen Penguji Sidang Skripsi, Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada :

Tempat : Fakultas Ilmu Komputer

Hari : Kamis

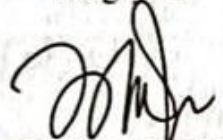
Tanggal : 20 Juni 2024

**DOSEN PENGUJI :**

Penguji I

  
Jerry Dounald R., M.Sn.  
NIK 410 107 740 228

Penguji II

  
Elin Herlina, M.I.Kom.  
NIK 410 105 920 230

Penguji III

  
Koni Nursvamsu, M.Pd.  
NIK 410 380 512 53

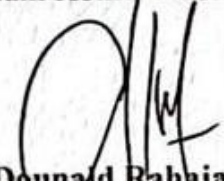
**Mengetahui/Mengesahkan**



Dekan  
Fakultas Ilmu Komputer

  
Tito Sugiharto, S.Kom., M.Eng.  
NIK 410 381 013 48

Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual

  
Jerry Dounald Rahjaan, M.Sn.  
NIK 410 107 740 228

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Fauzy Nur Iskandar

NIM : 20201810032

Tempat, Tanggal lahir : Kuningan, 14 Maret 2002

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Ilmu Komputer

Perguruan Tinggi : Universitas Kuningan

Menyatakan bahwa **Skripsi / Tugas Akhir** dengan judul sebagai berikut :

Judul : DESAIN IDENTITAS VISUAL TOKO OLEH-  
OLEH BERKAH KABUPATEN KUNINGAN

Dosen Pembimbing 1 : Elin Herlina, M.I.Kom.

Dosen Pembimbing 2 : Azhar Natsir Ahdiyat, S.Pd., M.Ds.

Adalah benar benar **ASLI** dan **BUKAN PLAGIAT** yakni tidak melakukan penjiplakan pada karya tulis ilmiah milik orang lain, kecuali yang dikembangkan dan diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi / Tugas Akhir ini.

Demikian pernyataan ini **SAYA** buat, apabila kemudian hari terbukti **SAYA** melakukan penjiplakan karya orang lain, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Kuningan, 01 Agustus 2024

Yang menyatakan.



Muhammad Fauzy Nur Iskandar



## PERNYATAAN ORIGINALITAS

*Bismillahirrahmanirrahim*

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul Desain Identitas Visual Toko Oleh-oleh Berkah beserta seluruh isinya adalah benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas dasar pernyataan ini saya siap menanggung resiko atau sanksi apa pun yang sesuai dengan peraturan yang berlaku apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi ini.

Kuningan, 01 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,



**Muhammad Fauzy Nur Iskandar**

## **MOTTO**

“Seseorang tidak akan paham susahnyanya berjuang dimasa sulit kita, yang mereka ingin tau hanyalah bagian ketika kita sukses. Berjuang untuk diri kita sendiri walaupun tidak ada yang peduli. Kelak diri kita dimasa yang akan datang akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan pada saat ini”

## **PERSEMBAHAN**

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kerendahan hati dan kesabaran yang luar biasa.

Keberhasilan dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari berbagai bantuan pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Diri saya sendiri karena telah mampu berusaha keras serta berjuang sampai sejauh ini, tidak menyerah dan terus berusaha sampai akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga saya terus rendah hati, karena ini merupakan awal dari semuanya.
2. Kedua orang tua tercinta Bapak Agus Gunawan dan Ibu N.Anis yang selalu mendoakan untuk kebaikan anak-anaknya, selalu memberikan kasih sayang, cinta, dukungan, dan motivasi. Sehingga saya dapat mendapatkan pembelajaran dalam selama perkuliahan ini, dan selalu sabar dalam menghadapi saya. Terimakasih sudah menjadi orang tua yang baik dan selalu memberikan *support* kepada anaknya sehingga bisa menyelesaikan studi sampai sarjana, serta kelak semoga dapat melihat anakmu ini sukses.
3. Kakak saya yang sudah memberikan motivasi dan dukungan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
4. Dosen pembimbing saya Ibu Elin Herlina, M.I.Kom dan Bapak Azhar Natsir Ahdiyati, S.Pd., M.Ds. yang telah banyak memberikan arahan, koreksi serta pengetahuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Teman-teman kontrakan yang telah berjuang bersama dalam menyelesaikan skripsi ini sehingga saya selalu mendapatkan dorongan serta semangat untuk bisa menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh teman angkatan 2020 yang banyak memberikan pengalaman dan pembelajaran selama perkuliahan ini.

## **ABSTRAK**

Toko Oleh-oleh Berkah merupakan satu usaha yang bergerak di bidang makanan keripik yang telah bergerak sejak tahun 2011, basis produksi berlokasi Kabupaten Kuningan, Jawa Barat. Sebagai salah satu usaha yang bergerak pada bidang makanan ringan berupa keripik, usaha Toko Oleh-oleh Berkah membutuhkan identitas visual yang baik, yang berguna sebagai pembeda dengan toko yang memiliki nama yang serupa dan agar lebih mudah dikenali oleh audiens. Maka dari itu usaha Toko Oleh-oleh Berkah memerlukan penguatan dari segi identitas visual yang melalui proses perancangan desain logo dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif dan dengan teori Alina Wheeler serta serta menggunakan teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi, wawancara, dan studi literatu. Serta dengan metode analisis data yaitu menggunakan SWOT, yang pada akhirnya menghasilkan desain logo bagi Toko Oleh-oleh Berkah dengan beberapa media penunjang untuk memperkuat identitas visual dari Toko Oleh-oleh Berkah serta diharapkan dapat lebih mudah dikenal oleh audiens serta dapat menjadi pembeda dengan nama usaha yang serupa.

**Kata Kunci** : Identitas Visual, Logo, Toko Oleh-oleh Berkah.

## **ABSTRACT**

*Berkah Souvenir Shop is a business operating in the field of chips that has been operating since 2011. The production base is located in Kuningan Regency, West Java. As a business that operates in the snack food sector in the form of chips, the Berkah Souvenir Shop business requires a good visual identity, which is useful as a differentiator from shops that have a similar name and so that it is more easily recognized by the audience. Therefore, the Berkah Souvenir Shop business requires strengthening in terms of visual identity through the logo design process using descriptive qualitative methods and Alina Wheeler's theory and using data collection techniques, namely observation, interviews, and literary studies. And with the data analysis method, namely using SWOT, which ultimately produces a logo design for the Berkah Souvenir Shop with several supporting media to strengthen the visual identity of the Berkah Souvenir Shop, it is expected to be more easily recognized by the audience and it can be different from the business name. similar.*

**Keywords:** *Visual Identity, Logo, Berkah Souvenir Shop.*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan proposal skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi kita Muhammad SAW, kepada para sahabatnya, kepada keluarganya serta kepada kita selaku umatnya yang Insha Allah taat pada ajaran agama dan senantiasa mengamalkannya. Aamiin. Adapun judul proposal skripsi yang peneliti ambil adalah **“DESAIN IDENTITAS VISUAL TOKO OLEH-OLEH BERKAH KABUPATEN KUNINGAN”**.

Dalam proses penyelesaian proposal skripsi ini, peneliti memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak baik berupa bimbingan, arahan secara tertulis maupun secara lisan sehingga proposal dapat diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. H. Dikdik Harjadi, M.Si., selaku Rektor Universitas Kuningan.
2. Bapak Tito Sugiharto, S.Kom., M.Eng. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
3. Bapak Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn. selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
4. Ibu Elin Herlina, M.I.Kom. selaku Pembimbing I yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.

5. Bapak Azhar Natsir Ahdiyati, S.Pd., M.Ds. selaku Pembimbing II yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.
6. Orang tua yang telah memberikan do'a, arahan dan dukungan baik material maupun moral.
7. Rekan-rekan Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
8. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penyusunan ini peneliti menyadari adanya kekurangan dalam pembuatan proposal ini. Semoga proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti, tempat/objek penelitian, Institusi dan bagi para pembaca pada umumnya. Atas dukungan dan bantuannya, peneliti mengucapkan banyak terimakasih.

Kuningan, 01 Agustus 2024

Peneliti

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR HASIL PENGUJIAN	
SURAT PERNYATAAN	
PERNYATAAN ORIGINALITAS	
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	
ABSTRAK .....	i
<i>ABSTRACT</i> .....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	3
1.3 Rumusan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Perancangan.....	4
1.5 Batasan Lingkup Perancangan .....	4
1.6 Manfaat Perancangan .....	5
1.7 Metode Perancangan .....	5
1.7.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7.2 Metode Analisis Data.....	6
1.7.3 Metode Penyelesaian Masalah .....	7
1.7.4 Kerangka Perancangan .....	10
1.8 Sistematika Penulisan.....	11
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS.....</b>	<b>14</b>
2.1 Kajian Teori dan Studi Literatur.....	14
2.1.1 Oleh-oleh.....	14
2.1.2 Identitas Visual.....	18
2.1.3 Desain Komunikasi Visual.....	32
2.2 Tinjauan Perancangan Terdahulu .....	37

2.3	Kerangka Teoretis.....	40
<b>BAB III ANALISIS DATA DAN KONSEP PERANCANGAN .....</b>		<b>41</b>
3.1	Data dan Objek Perancangan.....	41
3.1.1	Sejarah .....	41
3.1.2	Tentang Perusahaan .....	42
3.1.3	Kompetitor Perusahaan.....	42
3.2	Hasil Analisis Data .....	46
3.2.1	Analisis SWOT .....	46
3.3	Konsep Kreatif.....	48
3.3.1	Tujuan Kreatif.....	51
3.3.2	Strategi Kreatif.....	52
3.4	Konsep Visual.....	54
3.4.1	Teknik Visual.....	54
3.4.2	Gaya Visualisasi .....	55
3.4.3	Logo.....	55
3.4.4	Warna.....	56
3.4.5	Tipografi .....	57
3.5	Konsep Media.....	58
3.5.1	Target Audiens.....	58
3.5.2	Konsep Media Utama .....	59
3.5.3	Konsep Media Penunjang .....	61
3.6	Program Kreatif.....	68
3.6.1	Jadwal Perancangan.....	68
3.6.2	Biaya Perancangan.....	69
<b>BAB IV VISUALISASI HASIL PERANCANGAN .....</b>		<b>70</b>
4.1	Pengolahan Ide .....	70
4.1.1	Keripik .....	71
4.1.2	Tipe Huruf.....	71
4.1.3	Warna.....	72
4.2	Eksekusi Visual .....	73
4.2.1	Media Utama.....	73
4.2.2	Media Penunjang .....	81
4.3	Penerapan pada Media.....	89
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>96</b>

5.1 Kesimpulan.....	96
5.2 Saran.....	97
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>100</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>101</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>102</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tahapan Proses Identitas Merek Universal .....	8
Gambar 1. 2 Kerangka Perancangan.....	10
Gambar 2. 1 Non movable Souvenir.....	17
Gambar 2. 2 Souvenir Movable .....	17
Gambar 2. 3 Logo Nike.....	23
Gambar 2. 4 Logo Google.....	25
Gambar 2. 5 Logo Suzuki .....	26
Gambar 2. 6 Logo vuitton .....	26
Gambar 3. 1 Kompetitor perusahaan .....	43
Gambar 3. 2 Nama Toko Yang Serupa .....	43
Gambar 3. 3 Wawancara dengan pemilik usaha .....	44
Gambar 3. 4 Ruangan Produksi keripik .....	45
Gambar 3. 5 Tempat penjualan keripik .....	46
Gambar 3. 6 Strategi Kreatif Alina Wheeler .....	52
Gambar 3. 7 Referensi logo Picture Mark dan LetterMark .....	56
Gambar 3. 8 Pemilihan warna.....	56
Gambar 3. 9 Amaranth Font.....	57
Gambar 3. 10 Montserrat Font.....	58
Gambar 3. 11 Referensi Logo .....	60
Gambar 3. 12 Referensi Logo guideline .....	61
Gambar 3. 13 Referensi X-Banner.....	62
Gambar 3. 14 Referensi T-Shirt .....	63
Gambar 3. 15 Referensi Desain Kemasan.....	64
Gambar 3. 16 Referensi Desain Kemasan.....	65
Gambar 3. 17 Referensi Stiker .....	66
Gambar 3. 18 Referensi kantong plastik .....	66
Gambar 3. 19 Referensi Flyer .....	67
Gambar 3. 20 Referensi Signage.....	68
Gambar 3. 21 Montserrat Font.....	73
Gambar 4. 1 Skema Pengolahan Ide .....	71
Gambar 4. 2 Keripik.....	72
Gambar 4. 3 Amarant Font.....	73
Gambar 4. 4 color pallate .....	74
Gambar 4. 5 Sketsa Logo .....	75
Gambar 4. 6 Tracing Logo .....	75
Gambar 4. 7 Tampilan Logo .....	76
Gambar 4. 8 Logo Terpilih.....	77
Gambar 4. 9 Elemen.....	77
Gambar 4. 10 Siluet Keripik .....	78
Gambar 4. 11 Membentuk Huruf B .....	78
Gambar 4. 12 Logo Awal .....	79
Gambar 4. 13 Logo Monokrom .....	79



Gambar 4. 14 Variasi Warna.....	80
Gambar 4. 15 Ukuran Minimum Logo .....	81
Gambar 4. 16 Logo Grid .....	81
Gambar 4. 17 Minimum Clear Area.....	82
Gambar 4. 18 Layout X-Banner.....	83
Gambar 4. 19 Hasil X-Banner.....	83
Gambar 4. 20 Layout T-Shirt .....	84
Gambar 4. 21 Hasil Desain T-Shirt .....	84
Gambar 4. 22 Layout Desain Kemasan.....	85
Gambar 4. 23 Hasil Desain Kemasan .....	85
Gambar 4. 24 Layout Desain Kantong Kertas .....	86
Gambar 4. 25 Hasil Desain Kertas .....	86
Gambar 4. 26 Layout Desain Kantong plastik .....	87
Gambar 4. 27 Desain plastik .....	87
Gambar 4. 28 Layout Stiker.....	88
Gambar 4. 29 Hasil Desain Stiker.....	88
Gambar 4. 30 Layout Flyer .....	89
Gambar 4. 31 Hasil Desain Flyer.....	89
Gambar 4. 32 Layout Signage.....	90
Gambar 4. 33 Desain Signage.....	90
Gambar 4. 34 Logo Toko Oleh-oleh Berkah.....	91
Gambar 4. 35 Mockup Pedoman Logo Toko Oleh-oleh Berkah.....	91
Gambar 4. 36 Mockup Pedoman Logo Toko Oleh-oleh Berkah.....	92
Gambar 4. 37 Mockup X-Banner Toko Oleh-oleh Berkah.....	92
Gambar 4. 38 Mockup T-Shirt Toko Oleh-oleh Berkah.....	93
Gambar 4. 39 Mockup Kantong Kertas Toko Oleh-oleh Berkah.....	93
Gambar 4. 40 Mockup Kantong plastik .....	94
Gambar 4. 41 Desain Kemasan.....	94
Gambar 4. 42 Desain Stiker .....	95
Gambar 4. 43 Desain FLayer .....	96
Gambar 4. 44 Mockup Signage.....	96

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2. 1 Tinjauan Peneliti Terdahulu.....	37
Tabel 3. 1 Jadwal Perancangan .....	68
Tabel 3. 2 Rincian Biaya .....	69

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 SK Bimbingan .....	102
Lampiran 2 Kartu Bimbingan .....	104
Lampiran 3 Tabel Rangkuman Hasil Wawancara .....	106
Lampiran 4 Dokumentasi Wawancara .....	108

