

TUGAS AKHIR

***REDESIGN IDENTITAS VISUAL KAMPOENG NOPIA MINO
SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN BRAND AWARENESS***



MOHAMAD ALFIN NAUFAL

19105074

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**

2023

TUGAS AKHIR

REDESIGN IDENTITAS VISUAL KAMPOENG NOPIA MINO SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN *BRAND AWARENESS*

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Desain
Komunikasi Visual



Mohamad Alfin Naufal

19105074

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**

2023

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

***REDESIGN IDENTITAS VISUAL
KAMPOENG NOPIA MINO SEBAGAI
UPAYA PENINGKATAN BRAND
AWARENESS***

Dipersiapkan dan Disusun oleh
Mohamad Alfin Naufal 19105074

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Desain Komunikasi Visual

Pada Hari Jumat, 16 Juni 2023

Pembimbing I,



Gusnita Linda, S.Sn., M.Hum.
NIDN. 0618088504

Pembimbing II,



Alfiandi Eka Kusuma, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0627049002

LEMBAR PENETAPAN PENGUJI

REDESIGN IDENTITAS VISUAL KAMPOENG NOPIA MINO SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN BRAND AWARENESS

Dipersiapkan dan Disusun oleh
Mohamad Alfin Naufal 19105074

Tugas Akhir Telah Diuji dan Dinilai Panitia Penguji
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain
Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Pada Tanggal : 16 Juni 2023

Ketua Sidang Tugas Akhir
Gusnita Linda, S.Sn., M.Hum.
NIDN. 0618088504

Sekretaris Sidang Tugas Akhir
Alfiandi Eka Kusuma, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0627049002

Penguji I
Gladi Pawestri Utami, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0610099201

Penguji II
Robert Hendra Yudianto, S.Sn.,
M.Sn. NIDN. 0611068604

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain

Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T
NIDN. 0619029102

Kaprodi
Desain Komunikasi Visual

Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0621018503

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : Mohamad Alfin Naufal
NIM : 19105074
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut :

Redesign Identitas Visual Kampong Nopia Mino Sebagai Upaya Peningkata Brand Awareness

Dosen Pembimbing Utama : Gusnita Linda, S.Sn., M.Hum.
Dosen Pebimbing Pendamping : Alfiandi Eka Kusuma, S.Sn., M.Sn.

1. Karya ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwoketo maupun Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab Saya, bukan tanggung jawab Instititu Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 12 Juni 2023



(Mohamad Alfin Naufal)

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan YME atas berkat rahmat dan karunia nya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “**Redesign Identitas Visual Kampoeng Nopia Mino Sebagai Upaya Peningkatan Brand Awareness**”. Tujuan penelitian ini disusun untuk memenuhi persyaratan kelulusan program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Rekayasa Industri dan Desain, Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

Pada kesempatan ini, penulis juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih atas motivasi dan bantuannya kepada semua pihak, sehingga penulis mampu menyelesaikan penelitian ini. Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga yang hebat selalu memberikan doa dukungan yang sangat baik berupa moril, materi, solusi, inspirasi, serta sebagai teman berdiskusi dan pendengar yang baik.
2. Dr. Arfianto Fahmi, S.T., M.T., IPM selaku rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
3. Bapak Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T selaku Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
4. Ibu Gusnita Linda, S.Sn., M.Hum. selaku pembimbing pertama yang sangat menginspirasi dan membantu mencari solusi ketika ada hambatan pada proses perancangan ini.
5. Bapak Alfiandi Eka Kusuma, S.Sn., M.Sn. selaku pembimbing kedua yang sangat sabar membimbing penulis sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
6. Seluruh Bapak dan Ibu dosen DKV yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan sampai penulis berhasil menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Bapak Agus Silo Witranso selaku narasumber utama dari Kampoeng Nopia Mino.
8. Teman-teman yang lain tidak bisa disebutkan Namanya satu persatu,

yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam proses penulisan dan penyusunan tugas akhir ini. Namun, hal tersebut telah diusahakan semaksimal mungkin sesuai dengan batas kemampuan yang ada.

Akhir kata semoga Allah SWT selalu melimpahkan ridho-Nya dan membalas segala kebaikan dan amal kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penulisan perancangan ini, dan semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak yang membutuhkan.

Purwokerto, 12 Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	i
TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENETAPAN PENGUJI	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	1
ABSTRAK	3
ABSTRACT.....	4
BAB I PENDAHULUAN	5
1.1 Latar Belakang.....	5
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Perancangan.....	7
1.4 Batasan Perancangan	7
1.5 Manfaat Perancangan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Studi Pustaka	9
2.2 Referensi Perancangan.....	11
2.3 Dasar Teori	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	17
3.1 Metode Penelitian	17
3.2 Identifikasi Data.....	20
3.3 Studi Kompetitor	27
3.4 Analisis SWOT, USP dan <i>Positioning</i>	34
3.5 Kerangka Penelitian.....	37
3.6 Jadwal Penelitian	38
BAB IV KONSEP PERANCANGAN KARYA	39
4.1 Ide Dasar Perancangan	39
4.2 Konsep Perancangan.....	39
4.3 Media	54

4.4 Strategi Media.....	58
4.5 Produksi.....	59
BAB V VISUALISASI KARYA.....	60
5.1 Media Utama	60
5.2 Media Pendukung	61
BAB VI PENUTUP	70
6.1 Kesimpulan.....	70
6.2 Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Bakpia Kukus Tugu Jogja.....	11
Gambar 2. 2 Logo Desa Wisata Pujon Kidul.....	12
Gambar 2. 3 Ikat Seamless Pattern	12
Gambar 3. 1 Proses pemasakan Nopia Mino dalam gentong.....	22
Gambar 3. 2 Halaman Kampoeng Nopia Mino	22
Gambar 3. 3 Logo Kampoeng Nopia Mino	23
Gambar 3. 4 Banner Kampoeng Nopia Mino	23
Gambar 3. 5 Papan Plang Kampoeng Nopia Mino	23
Gambar 3. 6 Papan Penunjuk Arah	24
Gambar 3. 7 Demo pembuatan Nopia Mino	24
Gambar 3. 8 Kebun Teh Telang	25
Gambar 3. 9 Sesi Foto dengan caping.....	25
Gambar 3. 10 Pengetahuan masyarakat terkait Kampoeng Nopia Mino	25
Gambar 3. 11 Akun Instagram Kampoeng Nopia Mino	26
Gambar 3. 12 Profil Akun Facebook Kampoeng Nopia Mino	26
Gambar 3. 13 Kanal Youtube Kampoeng Nopia Mino.....	27
Gambar 3. 14 Kerajinan Kepala Monyet Azacraft.....	28
Gambar 3. 15 Objek Wisata Masjid Saka Tunggal.....	28
Gambar 3. 16 Tradisi Rewanda Boejana.....	28
Gambar 3. 17 Logo Desa Wisata Cikakak	29
Gambar 3. 18 Website Desa Wisata Cikakak	29
Gambar 3. 19 Instagram Desa Wisata Cikakak	30
Gambar 3. 20 Wisata Religi Ragan Tali	31
Gambar 3. 21 Wisata Kuliner Pasar Ragan Tali	31
Gambar 3. 22 Logo POKDARWIS Desa Gerduren.....	31
Gambar 3. 23 Banner Objek Wisata Petapan.....	32
Gambar 3. 24 Gapura Objek Wisata Petapan.....	32
Gambar 3. 25 Akun Youtube Desa Wisata Gerduren	33
Gambar 3. 26 Halaman Facebook Desa Wisata Gerduren.....	33
Gambar 3. 27 Akun Twitter Desa Wisata Gerduren	33

Gambar 4. 1 Brainstorming.....	40
Gambar 4. 2 Nopia Mino	42
Gambar 4. 3 Gentong Tanah Liat.....	42
Gambar 4. 4 Rumah	43
Gambar 4. 5 Pensil	43
Gambar 4. 6 Stilasi	44
Gambar 4. 7 Sketsa Logo	44
Gambar 4. 8 Typeface Font Payton	45
Gambar 4. 9 Typeface Font Mukta	45
Gambar 4. 10 Studi Warna.....	46
Gambar 4. 11 Alternatif Logo	47
Gambar 4. 12 Alternatif Logo.....	47
Gambar 4. 13 Alternatif Logo.....	48
Gambar 4. 14 Alternatif Logo.....	48
Gambar 4. 15 Final Logo	49
Gambar 4. 16 Makna Logo	50
Gambar 4. 17 Grid Logo	50
Gambar 4. 18 Logo Horizontal	51
Gambar 4. 19 Logo Vertikal	51
Gambar 4. 20 Logogram	51
Gambar 4. 21 Area aman logo horizontal	52
Gambar 4. 22 Area aman logo vertikal	52
Gambar 4. 23 Ukuran Logo	52
Gambar 4. 24 Supergrafis	53
Gambar 4. 25 Supegrafis.....	53
Gambar 4. 26 Unacceptable Usage Logo.....	54
Gambar 5. 1 Final Logo	60
Gambar 5. 2 Brand Guideline	61
Gambar 5. 3 Papan Plang Nama	61
Gambar 5. 4 Baliho	62
Gambar 5. 5 X Banner	62
Gambar 5. 6 Wayfinding.....	63
Gambar 5. 7 Signage	63
Gambar 5. 8 Kaos Polo	64
Gambar 5. 9 Apron.....	64
Gambar 5. 10 Kemasan	65
Gambar 5. 11 Totebag.....	65
Gambar 5. 12 Pin Button.....	66
Gambar 5. 13 Keychain.....	66
Gambar 5. 14 Stiker	67
Gambar 5. 15 Stampel.....	67
Gambar 5. 16 Kop Surat.....	68
Gambar 5. 17 Amplop.....	68
Gambar 5. 18 Notebook	69
Gambar 5. 19 Feed Instagram	69