

## KATA PENGANTAR

Identitas visual merupakan sebuah tanda pengenal suatu brand untuk mempresentasikan karakteristik dari sebuah usaha dan bermanfaat untuk memudahkan masyarakat dalam mengingat suatu usaha dengan usaha lainnya. Identitas visual meliputi logo sebagai lambang suatu usaha tertentu. Oleh karena itu, identitas visual sangatlah penting dalam proses berjalannya suatu usaha.

Kini memang jaman *branding* yang selain membuka peluang, juga ternyata membawa tantangan bagi bidang desain komunikasi visual. *Brand* terdiri dari aspek-aspek tidak berwujud (meliputi misalnya *brand value*, *brand loyalty*, *brand equity* dan sebagainya) dan aspek berwujud (identitas visual). Meskipun di antara aspek tidak berwujud dan berwujud itu terdapat kesaling terkaitan, pertanyaannya memang adalah seberapa jauh prioritas pada aspek-aspek tidak berwujud dapat memberi jawaban bagi pada desainer akan persoalan-persoalan bagaimana mengkreasi wujud identitas visual yang optimal.

Samudera Indah merupakan UKM yang bergerak dibidang produk olahan makanan yaitu *frozen food*.

Samudera Indah sudah berdiri sejak Maret 2020 disaat pandemic covid-19 dan melakukan ekspansi usaha secara *online*. Ekspansi usaha yang dilakukan memiliki target market didaerah Jakarta yang berusia 18-50 tahun dan memiliki status social SES A-B (menengah-atas). Ekspansi yang dilakukan melalui media *online*, seperti Instagram, Tokopedia dan Shopee.

Ekspansi usaha ini dilakukan untuk memudahkan masyarakat dalam berbelanja *online*. Samudera Indah memiliki logo yang terlalu menonjolkan elemen ikan, sehingga logo menjadi tidak adil. Maka dari itu, Samudera Indah membuat *brand* baru yang bernama Omeat yang memiliki konotasi dengan meat dan memiliki persepsi sebagai toko daging.

Dan *brand* Omeat belum memiliki identitas visual, maka dari itu dibutuhkan identitas visual yang mencerminkan karakteristik Omeat dan agar dapat mendapatkan kepercayaan dari masyarakat. Berdasarkan dari hasil penelitian, lalu brain storming dan diterapkan pada *mindmapping* didapatkan *tone and manner* yang *simple and playful*.

Penulis berharap agar penulisan ini dapat berguna, menambah wawasan dan pengetahuan serta dapat menjadi acuan dalam proses perancangan identitas visual bagi pembaca. Penulisan laporan ini jauh dari kata sempurna sehingga penulis sangat terbuka untuk menerima kritik, saran, serta masukan agar penulis dapat meningkatkan kualitas penulisan dikemudian hari. Demikian laporan ini penulis buat, kiranya penulisan laporan ini dapat berguna bagi pembaca.

Jakarta, 05 Januari 2021

Jessica Evelline

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam pembuatan laporan tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan secara tulus dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik, tepat waktu dan lancar.

2. Bapak Kurnia Setiawan, S.Sn., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara.

3. Bapak Edy Chandra, S.Sn., M.Ikom, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.

4. Bapak Agus Danarto, S.Sn., selaku dosen pembimbing I Tugas Akhir yang bersedia memberikan arahan, saran dan meluangkan waktu bimbingan untuk penulis dalam menempuh proses perancangan Tugas Akhir.

5. Bapak Irwan Harnoko, M.Ds., selaku dosen pembimbing II Tugas Akhir yang bersedia memberikan arahan, saran dan meluangkan waktu bimbingan untuk penulis dalam menempuh proses perancangan Tugas Akhir.

6. Bapak Dr. Iwan Zahar selaku dosen penguji I Tugas Akhir yang bersedia memberikan masukan, dan meluangkan waktu untuk melakukan sesi evaluasi Tugas Akhir.

7. Bapak Tri Hadi Wahyudi, M.Sn., selaku dosen penguji II Tuga Akhir yang bersedia memberikan masukan, dan meluangkan waktu untuk melakukan sesi evaluasi Tugas Akhir.

8. Reynald Antonoius, S.Kom., selaku pemilik usaha Samudera Indah yang telah meluangkan waktu dan menemani ketika mengerjakan Tugas Akhir ini sehingga Tugas Akhir telah selesai dengan tepat waktu.

9. Cassey dan Irenne, selaku teman seperjuangan dalam mengerjakan Tugas Akhir.

10. MYNJ (Melita, Yeni, dan Natalya) yang telah membantu memberikan dukungan kepada penulis agar laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

11. Orang tua, teman, dan saudara penulis yang telah mendukung proses perancangan ini secara materil maupun immaterial.

12. Pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pengerjaan laporan Tugas Akhir ini.