

**BUDAYA BANJAR DAN JAWA SEBAGAI IDE
PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL RUMAH MAKAN BU
MAMIE UNTUK MENJANGKAU PASAR GENERASI MUDA
KOTA BALIKPAPAN**

TUGAS AKHIR KARYA

Sebagai syarat guna mencapai gelar Sarjana Strata-1 (S-1)

Desain Komunikasi Visual

Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta



OLEH

RIFHANI RAHMAN

NIM. 15151136

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA

SURAKARTA

2022

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR KARYA

**BUDAYA BANJAR DAN JAWA SEBAGAI IDE PERANCANGAN
IDENTITAS VISUAL RUMAH MAKAN BU MAMIE UNTUK
MENJANGKAU PASAR GENERASI MUDA KOTA BALIKPAPAN**

Oleh

RIFHANI RAHMAN

NIM. 15151136

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
pada tanggal, 16 Juni 2022

Tim Penguji

Ketua Penguji	: Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum.
Penguji Bidang	: Dr. Handriyotopo, S.Sn., M.Sn.
Pembimbing/Penguji	: Dr. Taufik Murtono, S.Sn., M.Sn.

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana desain (S.Ds.) pada Institut Seni
Indonesia Surakarta

Surakarta, 16 Juni 2022
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Dr Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum.
NIP. 197705312005012002

PERNYATAAN

Yang Bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rifhani Rahman

NIM : 15151136

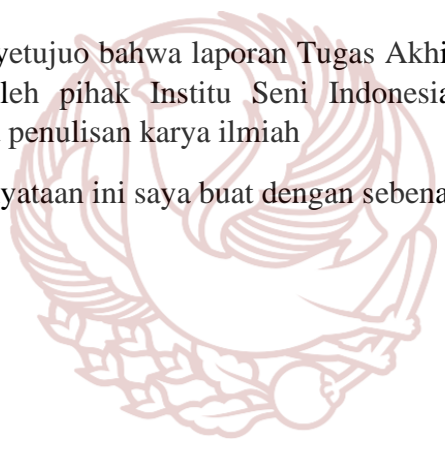
Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya yang berjudul:

BUDAYA BANJAR DAN JAWA SEBAGAI IDE PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL RUMAH MAKAN BU MAMIE UNTUK MENJANGKAU PASAR GENERASI MUDA KOTA BALIKPAPAN

Adalah karya saya sendiri dan bukan hasil dari menjiplak atau plagiasi dari karya orang lain. Dan apabila dikemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiasi, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui bahwa laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh pihak Institut Seni Indonesia Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.



Surakarta, 13 Juni 2022
Yang menyetujui

Rifhani Rahman
NIM. 15151136

ABSTRAK

Balikpapan merupakan kota yang dihuni oleh berbagai keragaman budaya etnis, dikarenakan banyaknya dihuni oleh pendatang, Banyaknya pendatang, otomatis membawa resep makanan dari daerahnya masing – masing, Ibu Sulasmi dan bapak Misran merupakan pemilik rumah makan Ibu Mamie yang telah berdiri sejak tahun 2007. Hasil riset kuisioner mayoritas pelanggan Rumah Makan Ibu Mamie adalah pelanggan lama yang sudah menjadi langganan, dari jawaban usia dari 48 pelanggan yang dikumpulkan, 54% berumur 40 - 60 tahun, sedangkan mayoritas generasi Balikpapan pada tahun 2020 adalah generasi millennial dan Z. Dibutuhkan identitas visual baru dan media promosi untuk membantu Rumah Makan Bu Mamie, meluaskan jangkauan pembeli. Metode penciptaan yang digunakan adalah *design thinking*, Ide visual logo yang diambil adalah bumbu empon – empon (budaya jawa), bumbu habang (budaya banjar), serta motif ukir flora banjar. Media promosi yang dihasilkan adalah media sosial, *packaging*, menu, nota, dan *sign box*.

Kata kunci: Balikpapan, Nasi Kuning, Identitas Visual, Media Promosi Rumah Makan, dan Design Thinking

KATA PENGANTAR

Segala Puja dan puji syukur dihaturkan atas kehadiran Allah SWT atas berkah dan rahmat yang senan tiasa dilimpahkan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul **“BUDAYA BANJAR DAN JAWA SEBAGAI IDE PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL RUMAH MAKAN BU MAMIE UNTUK MENJANGKAU PASAR GENERASI MUDA KOTA BALIKPAPAN”** sebagai syarat untuk menyelesaikan program sarjana (S1) program studi Desain Komunikasi Visual. Walau halangan rintangan membentakan dalam perancangan dan penulisan tugas akhir Tugas Akhir dari proses awal hingga akhir tak jadi masalah dan tak jadi beban pikiran karena mendapat bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis sampaikan terimakasih kepada:

1. Kedua Orang tua, dan keluarga yang selalu mendukung, mendoakan dan memberi dorongan, secara fisik, mental dan finansial, dari awal belajar hingga proses pengerjaan tugas akhir selesai.
2. Bapak Dr. Taufik Murtono, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing Tugas akhir yang senantiasa memberi arahan dalam proses pengerjaan laporan dan perancangan karya tugas akhir ini.
3. Bapak Asmoro Nurhadi P. S.Sn., M.Sn. selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi visual yang telah memberi dukungan dan “dorongan” serta masukan-masukan saat berdiskusi dalam penulisan tugas akhir karya vii
4. Ibu Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum. selaku dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa meluangkan waktunya dalam memberi asahan selama melaksanakan proses belajar di ISI Surakarta.
5. Bapak Ipung Kurniawan S.Sn., M.Sn. yang senantiasa meluangkan waktunya untuk diajak berdiskusi selama perancangan karya Tugas Akhir.

6. Seluruh Dosen Program Desain Komunikasi Visual yang serta membantu dan memberikan ilmu kepada penulis.
7. Teman-teman seangkatan dan seprodi yang telah memberi dukungan dan semangat berjuang dalam menempuh Pendidikan S1
8. Serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah turut memberi dukungan motivasi dalam proses perancangan dan penulisan laporan tugas akhir.

Penyusunan ini dibuat semaksimal mungkin oleh penulis, namun disadari bahwa dalam penulisan laporan Tugas Akhir Karya masih banyak kesalahan maupun kekurangan. Oleh karena itu penulis meharapkan mendapatkan daran dan kritik sebagai pengalaan yang dapat bersifat memgnagun untuk melengkapi ketidak sempuranan laporan ini tugas akhir karya ini.

Akhir kata, semoha laporan tugas akhir karya ini dapat bermanfaat bagi kita semua, atas perhatian dan apresiainnya penulis ucapkan terimakasih sebanyak- banyanya.

Surakarta, 27 Mei 2022

Penulis

Rifhani Rahman

DAFTAR ISI

PENGESAHAN	i
PERNYATAAN.....	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Gagasan Penciptaan.....	6
C. Tujuan Penciptaan	6
D. Manfaat Penciptaan	7
E. Tinjauan Sumber Penciptaan	7
F. Landasan Penciptaan.....	11
1. Desain Komunikasi Visual.....	11
2. Logo.....	13
3. Ilustrasi	20
4. Fotografi	21
G. Metode Penciptaan	21
1. <i>Define</i>	21
2. <i>Research</i>	22
3. <i>Ideate</i>	28
4. <i>Prototype</i>	30
5. <i>Select</i>	32
6. <i>Implement</i>	32
7. <i>Learn</i>	32
5. Bagan	34
H. Sistematika Penulisan.....	35
BAB II.....	37

HASIL PENGUMPULAN DATA.....	37
A. Tinjauan Rumah Makan Bu Mamie	37
B. Budaya Kuliner Balikpapan sebagai sumber inspirasi	41
C. Target Audience.	42
1. <i>Consumer Journey</i>	46
1. Analisis SWOT.....	55
2. Kompetitor.....	58
3. Matrik Kompetitor.....	63
D. <i>Creative Brief</i>	65
1. <i>Brand Statement</i>	65
2. <i>Project Background</i>	65
3. <i>Target Audience</i>	66
4. <i>Advertising Objective</i>	66
5. <i>Key Consumer Benefit</i>	66
6. <i>Benefit Support</i>	66
7. <i>Mandatory</i>	67
a. Menggunakan foto yang lebih menarik dan menggugah selera.	67
b. Penggunaan ilustrasi pada logo	67
c. Gunakan warna yang kontras.	67
8. Kompetitor.....	67
BAB III	68
PROSES PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL DAN PROMOSI RUMAH MAKAN BU MAMIE	68
A. <i>Ideate</i>	68
1. <i>Mindmap</i>	68
2. <i>Moodboard</i>	70
3. Logo.....	71
4. Warna	80
5. Tipografi.....	81
6. <i>Imagery</i>	81
B. <i>Prototype</i>	82
1. Logo.....	82

2.	Warna	84
3.	<i>Supergraphic</i>	86
4.	Tipografi	88
5.	Imagery	89
C.	<i>Select</i>	95
1.	Logo	95
2.	Warna	95
3.	<i>Supergraphic</i>	96
4.	Tipografi	97
D.	<i>Implement</i>	98
1.	Sketsa	98
2.	<i>Mockup</i>	101
E.	<i>Learn</i>	105
BAB IV	107
DESKRIPSI DESAIN	107
A.	Deskripsi Logo	107
1.	Arti Logo	107
2.	Unsur Visual Logo	108
3.	<i>Color Pallette</i>	111
4.	Logo Dalam Warna Hitam, Putih dan <i>Greyscale</i>	112
5.	Penerapan yang Salah Pada Logo	112
6.	Implementasi logo	114
B.	Deskripsi Media Promosi	115
1.	Media Sosial	115
2.	<i>Packaging</i>	117
3.	Menu	120
4.	<i>Receipt</i>	121
5.	<i>Name Sign</i>	122
BAB V	123
KESIMPULAN	123
A.	Saran	124
DAFTAR PUSTAKA	1

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Nasi Kuning di Balikpapan	2
Gambar 2. Persentase langganan data riset kuisisioner	4
Gambar 3 Pie chart data umur pelanggan dari riset kuisisioner	4
Gambar 4. Logo Rotten Egg	9
Gambar 5. Konten sosial media IG Rotten Egg	9
Gambar 6. Desain poster iklan Dapur Mahastudent	10
Gambar 7 Logo dapur mahastudent	11
Gambar 8. “Rumah Makan Nasi Kuning Bu Mamie”, tahun 2018	22
Gambar 9. “Rumah Makan Nasi Kuning Bu Mamie”, tahun 2018	23
Gambar 10. Bagan metode penciptaan	34
Gambar 11. Beras dan ketan yang sudah siapkan	38
Gambar 12. Panci dandang yang berisi air dan panci yang berisi santan yang telah dibumbui	39
Gambar 13 Campuran beras yang akan dikukus hingga masak menjadi nasi kuning	40
Gambar 14. Proses campuran beras yang dimasukkan ke dalam panci santan.....	40
Gambar 15 Rangkuman data umur Rumah Makan Bu Mamie.....	42
Gambar 16. Peningkatan jumlah warga Balikpapan	43
Gambar 17. Pie cart komposisi penduduk menurut generasi tahun 2020	44
Gambar 18. Kategori generasi.....	44
Gambar 19. Pie cart komposisi penduduk menurut kelompok umur tahun 2020.	45
Gambar 20. Nasi Kuning HJ DAUD.....	59
Gambar 21. Depot Miki	60
Gambar 22. Bubur Ayam Samarinda Antasari	61
Gambar 23. Mindmap	68
Gambar 24. moodboard.....	70
Gambar 25. Sketsa bentuk daun salam	72
Gambar 26. Sketsa bentuk daun serai/sereh.....	72
Gambar 27. sketsa bentuk laos/lengkuas	73
Gambar 28. Sketsa bentuk daun salam	74
Gambar 29. Sketsa bentuk kunyit	74
Gambar 30. sketsa bentuk cabai kering.....	75
Gambar 31. Sketsa bentuk cabai rawit.....	75
Gambar 32. Sketsa bentuk kelapa santan.....	76
Gambar 33. Sketsa konsep logo rumah makan bu mamie	77
Gambar 34. Motif ukir banjar flora.....	79
Gambar 35. Identitas visual rumah makan bu mamie.....	80
Gambar 36. Layout logotype Rumah Makan Bu Mamie.....	81

Gambar 37. Logo alternatif	82
Gambar 38. Pengembangan dari logo yang terpilih.....	83
Gambar 39. Alternatif tipografi logo	83
Gambar 40. Color Pallete	84
Gambar 41. Color Pallete	85
Gambar 42. konsep supergraphic	86
Gambar 43. Alternatif supergraphic.....	87
Gambar 44 Alternatif tipografi untuk media promosi.....	88
Gambar 45. Foto nasi kuning lauk telur.....	89
Gambar 46. Foto nasi kuning lauk ayam	89
Gambar 47. Foto nasi kuning lauk ikan	90
Gambar 48. Foto nasi kuning lauk daging	90
Gambar 49. Foto nasi pecel lauk ikan.....	91
Gambar 50. Foto nasi pecel lauk daging.....	91
Gambar 51. Foto nasi pecel lauk telur	92
Gambar 52. Foto nasi pecel lauk ayam	92
Gambar 53. Foto lontong sayur lauk telur	93
Gambar 54. Foto lontong sayur lauk ikan.....	93
Gambar 55. Foto lontong sayur lauk ayam	94
Gambar 56. Foto lontong sayur lauk daging.....	94
Gambar 57. Final logo.....	95
Gambar 58. Implementasi warna pada logo.....	96
Gambar 59. Supergraphic yang dipilih	96
Gambar 60. Tipografi yang dipilih.....	97
Gambar 61. Sketsa kotak makan.....	98
Gambar 62. Sketsa bento.....	98
Gambar 63. Sketsa nota.....	99
Gambar 64. Sketsa menu.....	99
Gambar 65. Sketsa layout profile instagram	100
Gambar 66. Mockup menu makanan	101
Gambar 67. Mockup kotak nasi	101
Gambar 68 Mockup nota.....	102
Gambar 69. Mockup kotak nasi 2	102
Gambar 70 Mockup sign rumah makan	103
Gambar 71 Mockup layout profile instagram	103
Gambar 72 Layout profile instagram	104
Gambar 73 Persentase jenis kelamin.....	105
Gambar 74 Persentase hasil desain poster	106
Gambar 75 Persentase hasil foto	106
Gambar 76. Logo rumah makan Bu Mamie	107
Gambar 77. Unsur visual logo rumah makan bu mamie.....	108
Gambar 78. Unsur visual logo Rumah Makan Bu Mamie.....	109
Gambar 79. Unsur visual logo Rumah Makan Bu Mamie.....	110

Gambar 80. Color Pallette identitas visual.....	111
Gambar 81. penerapan pada warna hitam, putih, dan greyscale.....	112
Gambar 82. Penerapan yang salah pada logo.....	113
Gambar 83. Implementasi logo Rumah Makan Bu Mamie	114
Gambar 84. Layout profil media sosial.....	115
Gambar 85. Layout profil media sosial.....	115
Gambar 86. Poster promosi media sosial.....	116
Gambar 87. Poster promosi media sosial.....	116
Gambar 88. Desain kotak nasi Rumah Makan Bu Mamie.....	117
Gambar 89. Desain kotak nasi Rumah Makan Bu Mamie.....	117
Gambar 90. Desain kotak nasi Rumah Makan Bu Mamie 2.....	118
Gambar 91. Desain kotak nasi Rumah Makan Bu Mamie 2.....	119
Gambar 92. Desain menu Rumah Makan Bu Mamie	120
Gambar 93. Desain receipt Rumah Makan Bu Mamie	121
Gambar 94. Desain name sign Rumah Makan Bu Mmie.....	122



DAFTAR PUSTAKA

- Alfisyah. 2019. “Tradisi Makan Urang Banjar.” *Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi* 1 (3): 97–109.
- Ambrose, Gavin, and Paul Harris. 2016. *Design Thinking: Coleção Design Básico*. Bookman Editora.
- Balikpapan, BPS Kota. 2021. “Hasil Sensus Penduduk 2020 Kota Balikpapan.” 2021. <https://balikpapankota.bps.go.id/pressrelease/2021/01/21/161/hasil-sensus-penduduk-2020-kota-balikpapan.html>.
- Bengtsson, Maria, and Sören Kock. 2000. “” Coopetition” in Business Networks—to Cooperate and Compete Simultaneously.” *Industrial Marketing Management* 29 (5): 411–26.
- Canhenha, Pedro. 2020. “Sketching and Quick Ideation in the Design Process.” 2020. <https://uxplanet.org/sketching-and-quick-ideation-in-the-design-process-e2f043bc18bf>.
- Craig, James, and Irene Korol Scala. 2012. *Designing with Type: The Essential Guide to Typography*. Watson-Guptill.
- Dimitrova, Tatyana. 2021. “Giving Birth to the Brand Story of a Tourist Brand—the Know How.” *World Wide Journal of Multidisciplinary Research and Development* February.
- Fitri, Ayuk. 2016. “Nikmatnya Sarapan Nasi Kuning Legendaris Haji Daud Di Kota Lama - Tribunkaltim.Co.” 2016.

<https://kaltim.tribunnews.com/2016/11/06/nikmatnya-sarapan-nasi-kuning-legendaris-haji-daud-di-kota-lama>.

French, Katy. 2021. "How to Create a Brand Strategy (Free Guide & Toolkit)." 2021. <https://www.columnfivemedia.com/how-to-create-a-brand-strategy/>.

Haekal, Mirza M. 2020. "Apa Itu Customer Journey? Bagaimana Cara Menerapkannya Ke Bisnis?" 2020. <https://www.niagahoster.co.id/blog/customer-journey/>.

Hanindharputri, Made Arini, and A A Sagung Intan Pradnyanita. 2018. "ELEMEN VISUAL SEBAGAI PEMBENTUK KEKUATAN LOGO." In *SENADA (Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur)*, 1:161–66.

Klimchuk, Marianne Rosner, and Sandra A Krasovec. 2007. *Desain Kemasan: Perencanaan Merek Produk Yang Berhasil Mulai Dari Konsep Sampai Penjualan*. Penerbit Erlangga.

Kotler, Philip, and Kevin Lane Keller. 2009. "Manajemen Pemasaran Edisi 13 Jilid 1 Dan 2." *Jakarta. Penerbit Erlangga*.

"Mind Mapping Dalam Desain Grafis." 2010. 2010. <http://www.desainstudio.com/2010/07/mind-mapping-dalam-desain-grafis.html>.

Moleong, Lexy J. 2021. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.

Novitasari, Lisa. 2021. "9 Tempat Makan Di Balikpapan Yang Enak & Legendaris - Kuliner Kota - Referensi Lengkap Kuliner Khas Di Indonesia." 2021.

<https://kulinerkota.com/tempat-makan-balikpapan/>.

Pearce II, John A, and Ricard B Robinson Jr. 1997. "Manajemen Strategis Formulasi, Implementasi, Dan Pengendalian Jilid 1."

Pierrus, Grant. 2015. "What Is a Moodboard and How to Create One?" 2015.
<https://interiorstylehunter.com/what-is-a-moodboard-and-how-to-create-one/>.

Rangkuti, Freddy. 1998. *Analisis SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis*. Gramedia Pustaka Utama.

Rhenald, Kasali. 1994. "Manajemen Public Relations Konsep Dan Aplikasinya Di Indonesia." *Jakarta: Pustaka Utama*.

Riduwan, M B A. 2010. "Metode Dan Teknik Menyusun Tesis." *Bandung: Alfabeta*.

Rustan, Surianto. 2009. "Mendesain Logo." *Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama*.

Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2006. "Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan." Yogyakarta: Dimensi Press.

"Selayang Pandang." 2011. 2011. <http://web.balikpapan.go.id/detail/read/98>.

Seman, Syamsiar. 1982. *Rumah Adat Banjar*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Proyek Penerbitan Buku Sastra

Sugiyono, Prof Dr. 2013. "Metode Penelitian Manajemen." *Bandung: Alfabeta, CV*.

Suleiman, Amir Hamzah. 1978. *Teknik Kamargelap Untuk Fotografi*. gramedia.

Suptandar, J Pamudji. 2018. "Teori Dasar Desain Komunikasi Visual." *BUKU*

DOSEN-1997.

Sutanto, Tarcisius. 2005. "Sekitar Dunia Desain Grafis/Komunikasi Visual." *Pura-Pura Jurnal DKV ITB Bandung* 2: 15–16.

Widagdo, Menurut Desain. 1993. "Teori, Dan Praktek." *Seni Jurnal Pengetahuan Dan Penciptaan Seni. BP ISI Yogyakarta* 3 (03).

Witabora, Joneta. 2012. "Peran Dan Perkembangan Ilustrasi." *Humaniora* 3 (2): 659–67. <https://doi.org/10.21512/HUMANIORA.V3I2.3410>.

