

PERANCANGAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UNTUK SINSSIHWARO INDONESIA

Sandika Irsa Adha

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jl.

Nusa Indah, Sumerta, Denpasar Timur, Kota Denpasar, 80235, Indonesia.

shwa@gmail.com

Abstrak

Perancangan media desain komunikasi visual merupakan elemen krusial dalam membangun identitas dan citra sebuah perusahaan, yang pada akhirnya mempengaruhi cara perusahaan tersebut dipersepsikan oleh konsumen. Laporan tugas akhir ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan memaparkan proses kreatif dalam perancangan media komunikasi visual untuk PT. Sinssihwaro Indonesia, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang makanan dan minuman dengan spesialisasi pada hidangan khas Korea. Perancangan ini tidak hanya berfokus pada aspek estetika, tetapi juga pada penguatan identitas merek melalui penerapan prinsip-prinsip desain yang konsisten dan strategis. Identitas visual yang dirancang bertujuan untuk mencerminkan nilai-nilai perusahaan, meningkatkan daya tarik estetis, membangun kepercayaan pelanggan, serta menciptakan kesan yang kuat dan mudah dikenali di pasar yang kompetitif. Proses perancangan mencakup pengembangan elemen-elemen visual seperti logo, menu, serta desain ilustrasi yang digunakan pada berbagai media komunikasi perusahaan. Setiap elemen dirancang dengan pendekatan yang mempertimbangkan keunikan brand dan preferensi target audiens untuk memastikan hasil akhir yang relevan, fungsional, dan efektif dalam menyampaikan pesan merek. Hasil dari perancangan ini diharapkan mampu meningkatkan citra perusahaan, memperkuat pengalaman pelanggan, serta memberikan dampak positif terhadap strategi pemasaran PT. Sinssihwaro Indonesia.

Kata Kunci: Desain Komunikasi Visual, Identitas Visual, PT. Sinssihwaro Indonesia, Branding

Abstract

The design of visual communication media is a crucial element in building the identity and image of a company, ultimately influencing how the company is perceived by consumers. This final project report aims to explore and present the creative process of designing visual communication media for PT. Sinssihwaro Indonesia, a company operating in the food and beverage industry specializing in Korean cuisine. The design process focuses not only on aesthetic aspects but also on strengthening brand identity by applying consistent and strategic design principles. The visual identity created aims to reflect the company's values, enhance aesthetic appeal, build customer trust, and establish a strong, recognizable presence in a competitive market. The design process includes developing visual elements such as logos, menus, stickers, and illustration designs used across various corporate communication media. Each element is crafted with an approach that considers the brand's uniqueness and the preferences of the target audience to ensure a final result that is relevant, functional, and effective in conveying the brand's message. The outcome of this design process is expected to enhance the company's image, strengthen customer experience, and positively impact the marketing strategy of PT. Sinssihwaro Indonesia.

Keywords: Visual Communication Design, Visual Identity, PT. Sinssihwaro Indonesia, Branding

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang terus menerus belakangan ini seolah tak ada hentinya yang membuat setiap manusia harus mengikuti arus kemajuan tersebut. Salah satunya merupakan Desain Grafis. Dalam era digital ini, desain grafis menjadi salah satu bidang yang penting di era modern ini. Desain grafis tidak hanya mencakup estetika, tapi juga penyampaian pesan dan informasi secara efektif kepada target audiens. Dengan meningkatnya penggunaan platform digital dan media sosial, kebutuhan akan konten visual yang menarik dan informatif menjadi semakin vital bagi bisnis dan organisasi untuk menarik perhatian publik. Menurut Danton Sihombing desain grafis adalah mempekerjakan berbagai elemen seperti marka, simbol, uraian verbal yang divisualisasikan lewat tipografi dan gambar, baik dengan teknik fotografi ataupun ilustrasi.

Desainer Grafis memainkan peran penting dalam menciptakan sebuah *brand identity*, dan membangun daya tarik visual yang konsisten. Seperti logo, brosur, iklan, poster, dll. desainer grafis juga bertanggung jawab untuk menciptakan sebuah elemen visual yang tidak hanya estetis tetapi juga sesuai dengan strategi pemasaran dan branding perusahaan. Gobe (2010) menyatakan, "Identitas visual yang kuat mampu menciptakan pengalaman emosional bagi konsumen, yang berujung pada loyalitas merek yang lebih tinggi."

Di era digital yang semakin berkembang, keberadaan desainer grafis telah menjadi elemen penting dalam mensupport kebutuhan bisnis, termasuk di industri restoran atau F&B. Perubahan perilaku konsumen yang semakin terhubung dengan teknologi digital membuat restoran harus mampu menyampaikan identitas dan informasi mereka dengan cara yang menarik dan efektif. Desain grafis berperan sebagai medium komunikasi visual yang strategis dan untuk memenuhi kebutuhan ini.

Restoran tidak lagi hanya bergantung pada kualitas makanan dan layanan, tetapi juga pada bagaimana mereka menyampaikan pesan visual melalui berbagai media. Menu, logo, stiker, dan elemen desain lainnya menjadi representasi identitas merek yang harus mampu menarik perhatian, memberikan informasi, serta menciptakan pengalaman yang berkesan bagi konsumen. Dalam konteks ini, desainer grafis memiliki peran krusial untuk menciptakan desain yang tidak hanya estetis, tetapi juga fungsional dan sesuai dengan target pasar.

Selain itu era digital juga menghadirkan tantangan baru di mana restoran tidak hanya berkompetisi secara lokal tetapi juga di ranah global. Platform media sosial dan layanan pesan antar berbasis aplikasi menjadikan tampilan visual sebagai faktor penting dalam menarik perhatian pelanggan. Desainer grafis harus memahami kebutuhan ini dengan memanfaatkan elemen visual yang inovatif, seperti ilustrasi kreatif, tipografi menarik, dan tata letak yang memudahkan konsumen untuk memahami informasi.

Dengan semakin beragamnya kebutuhan desain di industri restoran, seperti desain untuk promosi digital, stiker kemasan, hingga konsep menu interaktif, kehadiran desainer grafis menjadi esensial untuk mendukung daya saing restoran di pasar. Laporan ini bertujuan untuk mengeksplorasi kebutuhan desainer grafis di era modern sebagai perancang media komunikasi visual yang relevan untuk restoran.

Dengan perkembangan alat dan teknologi desain yang semakin canggih, Desainer Grafis saat ini memiliki akses ke berbagai perangkat lunak dan platform yang memungkinkan untuk menghasilkan karya yang lebih kompleks dan berkualitas tinggi. Adobe Creative Suite, CorelDRAW, hingga aplikasi desain berbasis web seperti Canva dan Figma, telah menjadi standar di bagi seorang Desainer. Hal ini membuat para desainer untuk terus meningkatkan keterampilan teknis, dan kreativitas mereka agar tetap relevan di pasar yang sangat kompetitif.

Melalui studi independen ini, penulis berfokus pada pengembangan kemampuan teknis dan kreatif dalam bidang desain grafis. Desain logo, menu, stiker, desain Ilustrasi dan berbagai elemen visual lain merupakan bagian dari eksplorasi yang akan dilakukan untuk memperkuat keterampilan dan menghadapi tantangan desain yang beragam. Selain itu, studi ini juga bertujuan untuk memahami dinamika kerja seorang graphic designer dalam menghadapi permintaan pasar yang terus berubah, baik dalam ranah digital maupun cetak di restoran tempat penulis melakukan Studi Independen yaitu Sinssihworo Indonesia.

Dengan demikian, diharapkan studi Independen ini tidak hanya memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang profesi desain grafis, tetapi juga menjadi fondasi yang kokoh dalam membangun karir sebagai desainer profesional yang siap beradaptasi dengan tuntutan industri yang semakin dinamis

METODE

Metode penciptaan desain dalam artikel ini mengadopsi pendekatan sistematis yang dirancang untuk menghasilkan karya visual yang optimal. Metodologi ini mengikuti kerangka yang diusulkan oleh Alma M. Hawkins, yang terdiri dari tiga tahap utama: eksplorasi, improvisasi, dan pembuatan. Setiap tahap memiliki tujuan spesifik yang mendukung pengembangan ide hingga na.

Eksplorasi adalah tahap awal yang eksekusi karya akhir yang fungsional dan bermakn mencakup pengumpulan informasi, observasi, dan riset mendalam. Dalam konteks desain logo, menu, stiker, dan kemasan, proses ini melibatkan analisis mendalam terhadap karakteristik brand, kebutuhan target audiens, dan tren desain terkini. Referensi visual diambil dari berbagai sumber untuk memperkaya ide, termasuk sketsa kasar dan mood

board yang membantu memvisualisasikan konsep awal.

Improvisasi berfokus pada eksperimen lebih lanjut terhadap ide-ide yang telah ditemukan. Desainer menggunakan perangkat digital seperti laptop dan iPad untuk menguji berbagai elemen desain, termasuk warna, tipografi, dan tata letak. Fleksibilitas dalam mencoba berbagai pendekatan visual memungkinkan solusi yang lebih kreatif dan efektif. Proses ini juga memperhatikan umpan balik dari klien untuk menyempurnakan hasil desain.

Pembuatan adalah tahap akhir yang menerjemahkan konsep menjadi karya desain konkret. Perangkat lunak seperti Adobe Illustrator, Photoshop, dan Procreate digunakan untuk menyempurnakan elemen visual. Pada tahap ini, desain disesuaikan dengan kebutuhan media cetak maupun digital, memperhatikan resolusi, ukuran file, dan konsistensi dengan identitas brand. Setiap detail dirancang untuk menciptakan pengalaman visual yang kuat dan relevan.

Selain metode penciptaan, pemilihan **medium dan media** memegang peran penting dalam memastikan kualitas hasil akhir. Medium yang digunakan mencakup laptop dan iPad untuk fleksibilitas dan efisiensi dalam proses desain. Media yang dihasilkan meliputi logo, desain menu, stiker, dan kemasan. Setiap media dirancang dengan mempertimbangkan fungsi komunikatif dan estetika, memperkuat identitas brand dan memaksimalkan pengalaman pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembuatan identitas visual Jinny's Garden, beberapa elemen utama telah dirancang untuk mencerminkan tema industrial green building dengan nuansa cozy, fun, dan playful. Karya yang dihasilkan meliputi desain logo, menu, dan box pizza, yang dirancang dengan mengutamakan nilai estetika, fungsionalitas, dan konsistensi identitas brand.

Eksplorasi

Tahapan eksplorasi merupakan langkah tahapan awal untuk menciptakan sebuah gagasan identitas brand. Penulis melakukan riset untuk menentukan benang merah konsep karya yang ingin diciptakan.

1. Konsep

Dalam konteks penciptaan konsep identitas brand Jinny's Garden, penulis mengumpulkan berbagai informasi terkait dengan karakteristik restoran, konsep interior, serta preferensi target audiens. Proses ini mencakup beberapa kegiatan, seperti menganalisis referensi mengenai desain identitas

brand, estetika restoran, dan tren desain yang sesuai dengan konsep "industrial green building" yang diusung oleh Jinny's Garden. Mengunjungi restoran untuk survey juga penting untuk mempelajari atmosfer, interior, dan nuansa yang ingin disampaikan, sehingga dapat menciptakan desain yang selaras dengan pengalaman pengunjung. Serta melakukan perbandingan dengan brand restoran serupa di internet untuk mengidentifikasi keunggulan Jinny's Garden dan mencari inspirasi dalam membangun identitas visual yang kuat.

proses penciptaan desain grafis, khususnya dalam pembuatan logo, desain menu, stiker, dan box, tahap eksplorasi sangat penting untuk menemukan ide dan konsep visual yang kuat. Menurut Alma M. Hawkins, eksplorasi adalah fase awal di mana desainer terlibat dalam pengumpulan informasi, observasi, dan riset mendalam terkait proyek yang dikerjakan. Sebagai seorang graphic designer, tahapan ini melibatkan analisis mendalam tentang brand, karakteristik target audiens, serta tren desain yang relevan. Melalui eksplorasi, desainer mendapatkan wawasan baru yang membantu mengembangkan konsep visual yang autentik dan sesuai dengan tujuan brand.

Pada tahap ini, penulis dapat mengumpulkan referensi dari berbagai sumber seperti kompetitor, tren desain terkini, hingga inspirasi visual. Eksplorasi visual juga dilakukan melalui sketsa kasar atau mood board untuk mengekspresikan ide-ide awal. Menurut Hawkins, eksplorasi yang efektif memungkinkan penulis sebagai desainer menemukan beragam pendekatan, memberikan kebebasan bagi desainer untuk bereksperimen dan mengeksplorasi kemungkinan ide-ide yang unik.

Tahap eksplorasi ini membuka jalan menuju fase berikutnya, yaitu improvisasi, di mana ide-ide yang telah ditemukan dikembangkan lebih lanjut dalam bentuk visual yang lebih konkret dan terarah.

2. Eksplorasi Elemen Visual

Jinny's Garden mengambil konsep campuran antara industrial dan green building untuk konsep desain interior nya. Hal ini yang membuat jinnys garden bernuansa cozy atau nyaman serta memiliki keunggulan estetika yang menyerupai restoran di film kartun ghibli, oleh karena itu Jinys Garden cukup populer di antara turis mancanegara maupun turis lokal terutama di kalangan anak muda.

Dengan mengusung tema cozy, fun, dan unik, yang terinspirasi oleh desain interior bernuansa

industrial dan green building, serta estetika yang menyerupai restoran dalam film kartun Ghibli, konsep penciptaan dirancang untuk membangun brand yang memiliki daya tarik visual sekaligus memberikan kesan mendalam kepada pengunjung.

Elemen utama yang membentuk konsep penciptaan ini meliputi: Nuansa Visual yang Estetis visualisasi konsep akan mengutamakan gaya desain yang simple, tetapi juga dengan sentuhan ilustrasi yang artistik untuk menghadirkan kesan estetis yang unik untuk membuat konsep lebih fun dan hidup. Palet warna monochrome dipadukan dengan aksent hijau, merepresentasikan keseimbangan antara elemen natural dan industrial yang menjadi ciri khas Jinny's Garden. Keselarasan dengan Identitas Brand setiap elemen desain, mulai dari logo hingga menu, didesain agar selaras dengan konsep restoran. Desain ilustrasi yang unik dengan detail yang halus akan digunakan untuk memperkuat karakter fun dan playful yang mencerminkan suasana fun dan cozy Jinny's Garden.

Salah satu awal tahap eksplorasi adalah pembuatan mood board yang berisi kumpulan gambar, palet warna, tipografi, dan elemen visual lain yang mencerminkan suasana dan konsep brand. Mood board ini membantu memperjelas arah desain dan memastikan semua elemen tetap harmonis.



Gambar 1 Moodboard Design
(Sumber: Pribadi & Pinterest, 2024)

Moodboard yang disusun menggunakan inspirasi dari berbagai sumber di Pinterest ini bertujuan untuk memberikan gambaran visual mengenai suasana, gaya desain, dan elemen kreatif yang akan digunakan untuk menciptakan identitas visual Jinny's Garden. Fokus dari moodboard ini adalah mencerminkan tema natural tetapi juga cozy dan playful yang sejalan dengan konsep restoran brunch bertemakan industrial green building.

Setelah moodboard sudah jadi tahap selanjutnya adalah pengumpulan bahan. Tahapan pengumpulan bahan merupakan langkah penting dalam proses penciptaan identitas brand, penulis

mulai mengumpulkan elemen-elemen pendukung yang akan digunakan dalam proses desain. Bahan-bahan ini mencakup segala sesuatu yang dapat membantu mewujudkan konsep menjadi karya visual yang konkret dan sesuai dengan tema Jinny's Garden.

Untuk logo, font Poppins dipilih karena tampilannya yang modern dan minimalis, didukung warna hitam yang memberikan kesan elegan serta hijau yang melambangkan keasrian. Inspirasi logogram berbentuk kerangka rumah diambil dari desain geometris yang sederhana namun ikonik.



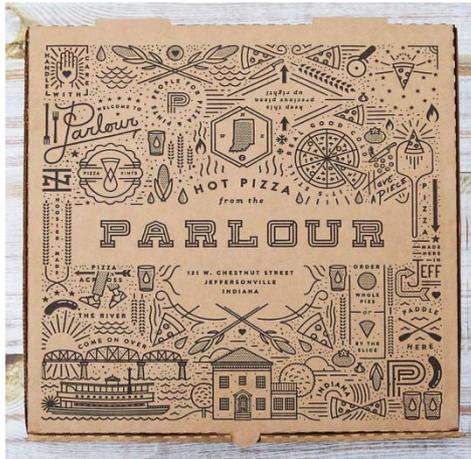
Gambar 2 Font Design
(Sumber: Pinterest, 2024)

Pada menu, font Cocogoose digunakan untuk judul karena tegas dan menarik perhatian, sedangkan Frutiger Condensed digunakan untuk deskripsi karena mudah dibaca. Ilustrasi bergaya gambar tangan dengan tema playful, seperti pizza dan daun, menambahkan sentuhan estetis.



Gambar 3 Font cocogoose dan frutiger condensed
(Sumber: Pinterest, 2024)

Desain box pizza menggunakan warna coklat sesuai bahan dasar box, dengan ilustrasi dan stiker yang menjaga konsistensi visual. Proses ini memastikan elemen desain selaras dengan konsep playful dan natural yang menjadi ciri khas Jinny's Garden.



Gambar 4 Inspirasi Desain Box Pizza
(Sumber: Pinterest, 2024)

Improvisasi

Tahapan improvisasi merupakan proses penggalian elemen desain dengan menerapkan prinsip ekspresi kreatif terhadap bahan-bahan yang telah dikumpulkan sebelumnya. Pada tahapan ini, ide dan konsep mulai dikembangkan menjadi visual yang lebih jelas dan konkrit, dengan mengeksplorasi berbagai kemungkinan kreatif agar elemen desain yang dihasilkan dapat memberikan kesan yang kuat dan unik sesuai identitas brand Jinny's Garden.

Improvisasi

Tahapan improvisasi merupakan proses penggalian elemen desain dengan menerapkan prinsip ekspresi kreatif terhadap bahan-bahan yang telah dikumpulkan sebelumnya. Pada tahapan ini, ide dan konsep mulai dikembangkan menjadi visual yang lebih jelas dan konkrit, dengan mengeksplorasi berbagai kemungkinan kreatif agar elemen desain yang dihasilkan dapat memberikan kesan yang kuat dan unik sesuai identitas brand Jinny's Garden.

A. Logo

Dalam mendesain logo, penulis memulai dengan membuat sketsa kasar dengan bentuk kerangka rumah sebagai logogram. Bentuk ini dieksplorasi menjadi berbagai sketsa sederhana, mulai dari garis geometris tegas hingga kombinasi bentuk-bentuk yang lebih jelas.



Gambar 5 Sketsa Logo
(Sumber: Pribadi, 2024)

Ekspresi kreatif muncul melalui penempatan logogram dengan font Poppins yang sudah dipilih, di mana font tersebut diuji dengan berbagai ukuran, ketebalan, dan tata letak. Kombinasi warna hitam dan hijau juga digunakan dalam berbagai proporsi untuk menemukan keseimbangan yang tepat antara elegan dan natural.

B. Menu

Dalam proses mendesain menu, improvisasi berfokus pada pengolahan elemen ilustrasi, tipograf, dan Lay out. Ilustrasi yang telah dikumpulkan sebelumnya dikembangkan dengan digambar ulang dan di improvisasi dengan menambahkan gambar ilustrasi yang serupa dengan menambahkan detail kecil agar lebih bernyawa dan selaras dengan identitas brand.

Sebelum Ilustrasi di buat, penulis merancang layout terlebih dahulu dengan menambah gambar makanan pada menu dan font.

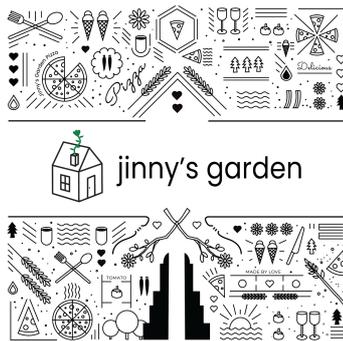
Font Cocogoose untuk judul dan Frutiger Condensed untuk deskripsi makanan diuji dalam berbagai layout, dengan eksplorasi hierarki teks agar informasi mudah dibaca dan tetap estetis. Penulis juga bermain dengan warna-warna aksen dari palet hijau dan hitam untuk membagi fokus visual secara harmonis.



Gambar 6 ilustrasi dan layout menu (Sumber: Pribadi, 2024)

C. Box Pizza

Improvisasi pada box pizza dilakukan dengan menjaga konsistensi visual. Yang dimana Ilustrasi yang digunakan pada menu kembali diimprovisasi dengan ukuran, dan penempatan yang berbeda agar desain tetap menarik meskipun formatnya berubah. improvisasi terjadi dengan mengatur tata letak ilustrasi dan mengubah sedikit ilustrasi nya sesuai keinginan atasan tetapi juga dengan mempertahankan jenis illsutasi yang sama agar tetap terlihat selaras dan menambahkan logo Jinny's Garden untuk menekankan identitas brand.

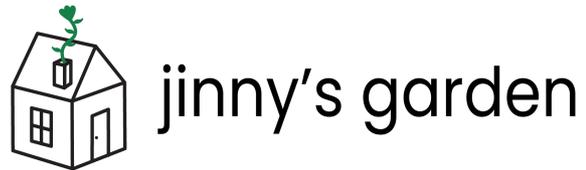


Gambar 7 ilustrasi Box Pizza (Sumber: Pribadi, 2024)

Pembentukan

Tahap pembentukan merupakan proses akhir dari rangkaian tahapan penciptaan, di mana desain yang telah melewati proses eksplorasi dan improvisasi dipoles dan difinalisasi. Pada tahap ini, fokus utama

adalah memastikan bahwa setiap elemen desain memiliki kualitas visual yang optimal, konsistensi, dan kesiapan sebelum diluncurkan sebagai representasi identitas brand Restoran Jinny's Garden. Sebelum melakukan proses peluncuran, penulis melakukan beberapa revisi akhir guna memastikan agar hasil konsisten dan konkret. Berikut merupakan hasil akhir desain logo, menu, dan box pizza:



Gambar 8 Logo Akhir Jinny's Garden (Sumber: Pribadi, 2024)

Logo Jinny's Garden dirancang dengan desain minimalis namun tetap mencerminkan karakteristik ikonik dan modern yang sesuai dengan identitas restoran. Desain ini menggabungkan elemen tipografi dan logogram yang mencerminkan konsep "industrial green building", suasana cozy, dan fun yang menjadi ciri khas brand.



Gambar 9 Menu Jinny's Garden (Sumber: Pribadi, 2024)

Menu Jinny's Garden dirancang dengan perpaduan elemen visual ilustrasi yang dilukis tangan sehingga menciptakan sebuah visual yang unik dan bernyawa. Pembuatan ilustrasi ini dibuat dengan acuan moodboard yang telah dibuat, sehingga menciptakan menu yang ceria, playful,



Gambar 10 Desain Akhir Box Pizza
(Sumber: Pribadi, 2024)

Begitu juga dengan desain ilustrasi box pizza yang dibuat dengan melakukan improvisasi pada ilustrasi tetapi tetap mengikuti acuan contoh pada moodboard yang telah dibuat. Dengan demikian, hasil akhir dari proses ini tidak hanya berupa desain yang siap untuk diluncurkan, akan tetapi juga merupakan sebuah karya yang mampu mewakili karakter brand Jinny's Garden secara utuh dan menyampaikan kesan yang diinginkan kepada audiens.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pemaparan dalam Penjelasan di atas, dapat diambil kesimpulannya dengan Melalui keterlibatan langsung dalam proyek pengembangan restoran baru, Jinny's Garden, penulis dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan desain untuk menciptakan identitas visual yang otentik dan relevan dengan konsep brand. Selama proses ini, penulis berhasil mengembangkan desain logo, menu, stiker, dan box pizza yang mencerminkan nilai-nilai Jinny's Garden sebagai restoran brunch dengan nuansa industrial green building yang simple, cozy, dan playful. Setiap elemen desain dirancang untuk menciptakan kesan profesional, menarik, dan sesuai dengan identitas restoran, dengan mempertimbangkan aspek estetika, fungsionalitas, dan branding.

DAFTAR RUJUKAN

Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Panduan untuk Pemula*. Nuansa Cendekia.

Suyanto, M. (2004). *Aplikasi desain grafis untuk periklanan*. Penerbit Andi.

Tjiptono, F. (2011). *Brand registration and usage in selected FMCG markets in Indonesia 1914 to 2007: a study of brands s*