

**PERANCANGAN VISUAL BRANDING
GAME BAKSO SIMULATOR**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

PERANCANGAN VISUAL BRANDING
***GAME* BAKSO SIMULATOR**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh

DANNY ACHMAD RAMADHAN

NIM: 1812525024

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa Institut Seni
Indonesia Yogyakarta sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S – 1 dalam Bidang Desain Komunikasi Visual

Tugas akhir perancangan berjudul:

PERANCANGAN VISUAL BRANDING GAME BAKSO SIMULATOR diajukan oleh Danny Achmad Ramadhan, NIM 1812525024, Program studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji tugas akhir pada 15 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

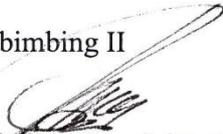
Pembimbing I



Dr. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.

NIP 19660404 199203 1 002 / NIDN 0001046616

Pembimbing II



Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19801125 200812 1 003 / NIDN 0025118007

Cognate/anggota



Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.

NIP 19740730 199802 2 001 / NIDN 0030077401

Ketua Program Studi



Daru Tunggul Aji, SS., MA.

NIP 19870103 201504 1 002 / NIDN 0003018706

Ketua Jurusan



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Prof. Dr. Fimbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116906

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Danny Achmad Ramadhan

NIM : 1812525024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN VISUAL BRANDING GAME BAKSO SIMULATOR**, dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 15 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,



Danny Achmad Ramadhan

NIM 1812525024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Danny Achmad Ramadhan

NIM : 1812525024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi mengembangkan ilmu pengetahuan di bidang Desain Komunikasi Visual, dengan ini saya memberikan karya perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN VISUAL BRANDING GAME BAKSO SIMULATOR**, kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk menyimpan, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dan saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 15 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,

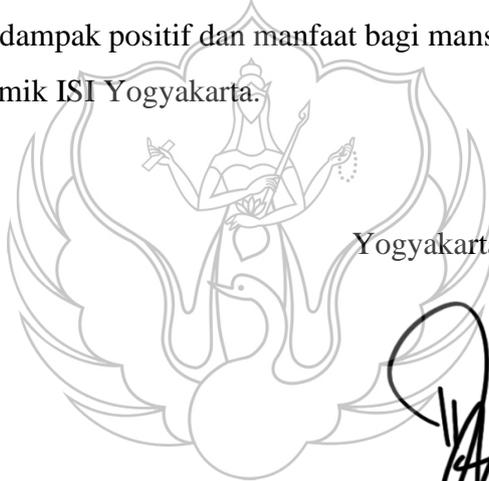


Danny Achmad Ramadhan

NIM 1812525024

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunianya sehingga selesainya Tugas Akhir yang berjudul “PERANCANGAN VISUAL BRANDING GAME BAKSO SIMULATOR”. Penulis Menyusun Tugas Akhir ini untuk memenuhi tugas mata kuliah Tugas Akhir pada semester 10 tahun ajaran 2022/2023. Penulis menyadari masih banyak kesalahan serta kekurangan dari segi penulisan dan pengkayaan. Maka dari itu, penulis menghargai kritik dan saran yang membangun dari para pembaca agar dapat memperbaiki kesalahan di karya tulis lainnya di masa mendatang. Penulis berharap perancangan ini dapat memberikan dampak positif dan manfaat bagi masyarakat terutama civitas akademik ISI Yogyakarta.



Yogyakarta, 15 Juni 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Danny Achmad Ramadhan'. The signature is stylized and fluid.

Danny Achmad Ramadhan

NIM 1812525024

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya Tugas Akhir yang berjudul “PERANCANGAN VISUAL BRANDING *GAME* BAKSO SIMULATOR”. Tugas Akhir ini penulis susun untuk memenuhi tugas mata kuliah Tugas Akhir pada semester 10 tahun ajaran 2022/2023.

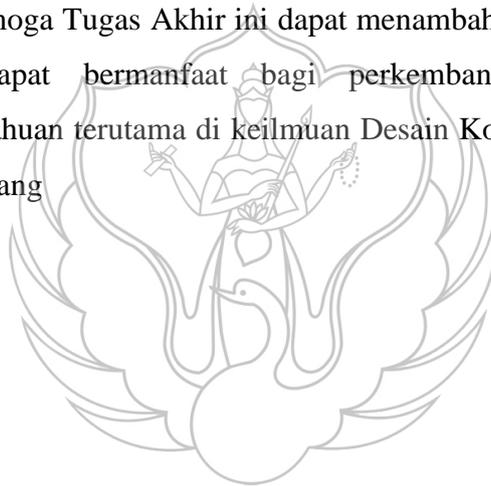
Banyak berbagai pihak telah membantu penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Daru Tunggul Aji, S.S., M.A. selaku ketua prodi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Drs., Isidorus Tyas Sumbo Tinarbuko , M.Sn. selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberikan arahan, masukan serta pencerahan pada proses bimbingan hingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Andy Haryanto S.sn M.Sn. selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam Tugas Akhir ini hingga terselesaikan dengan baik.
5. Mama yang selalu mendukung serta memberikan doa kepada penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik tanpa kendala.
6. Andy Lukito serta pihak Akhir Pekan Studio yang telah membantuk pada perancangan ini.
7. Seluruh teman-teman DKV ISI Yogyakarta Angkatan 2018 yang telah membantu memenuhi beberapa kebutuhan pada perancangan Tugas Akhir ini.

8. Shilfi Alma Nurhaliza yang selalu menemani memberikan dukungan pada saat proses skripsi ini berlangsung.
9. Seluruh teman-teman Jewans yang telah membantu pada proses skripsi di Lampung.
10. Satrio, Krisna Budi, Prasta, dan Hilmy yang memberikan bantuan serta pandangan pada proses skripsi di Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir yang penulis susun ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pembaca guna menjadi acuan, agar penulis bisa memperbaiki pada kesempatan penyusunan karya tulis yang lain di masa yang akan datang.

Semoga Tugas Akhir ini dapat menambah wawasan, bagi pembaca dan dapat bermanfaat bagi perkembangan peningkatan ilmu pengetahuan terutama di keilmuan Desain Komunikasi Visual di masa mendatang



ABSTRAK

Bakso Simulator merupakan *game* tentang menjalankan bisnis sebagai pedagang bakso yang dapat dimainkan dalam berbagai gawai. Sayangnya identitas visual dari bakso simulator belum dapat ditampilkan dengan baik sehingga potensi yang dimiliki belum dapat tersampaikan. Perancangan ini bertujuan merancang *visual branding* yang dapat diaplikasikan ke dalam *game store*. Sehingga nantinya diharapkan Bakso Simulator dapat meningkatkan identitas visualnya serta mengangkat potensi ciri khas yang dimiliki oleh Bakso Simulator.

Pada perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif yang dilakukan melalui wawancara, observasi, serta dokumentasi. Selain itu metode analisis yang digunakan adalah metode SWOT. Perancangan ini mengangkat konsep mendekati antara realitas dan digital yang nantinya diaplikasikan ke dalam berbagai media yang digunakan oleh Bakso Simulator. *Game store* menjadi media utama yang digunakan pada perancangan ini, *game store* dipilih karena merupakan berisikan detail informasi tentang *game* serta tempat pengunduhan berbagai *game* serta aplikasi. Hasil dari perancangan ini meliputi tampilan *game store*, desain maskot, tampilan media sosial, asset *game* serta *merchandise*. Berbagai temuan dari perancangan ini ditemukannya konsep pendekatan realitas yang diangkat menjadi ciri khas dan identitas visual. Melalui perancangan ini diharapkan Bakso Simulator dapat menampilkan identitas visualnya sehingga dapat bersaing dalam industri *game* dalam negeri.

Kata kunci: Visual Branding, *Game Store*, Bakso.

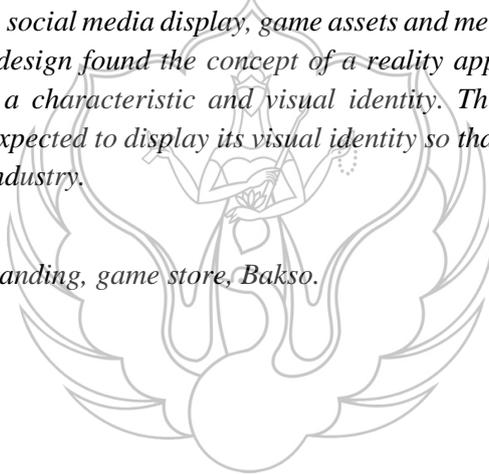


ABSTRACT

Bakso Simulator is a game about running a business as a meatball merchant that can be played on various devices. Unfortunately, the visual identity of Bakso Simulator has not been properly represented, so its potential has not been conveyed. This design aims to create a visual branding that can be applied to the game store. In this way, it is expected that Bakso Simulator can later improve its visual identity and enhance the potential of the features that Bakso Simulator possesses.

This design uses qualitative data collection methods through interviews, observation and documentation. In addition, the method of analysis used is the SWOT method. This design raises the concept of bringing the real and the digital closer, which will be applied to various media used by Bakso Simulator. The game store is the main media used in this design, the game store was chosen because it contains detailed information about the game and a place to download various games and applications. The results of this design include the look of the game store, mascot design, social media display, game assets and merchandise. Various outcomes from this design found the concept of a reality approach, which was elevated to become a characteristic and visual identity. Through this design, Bakso Simulator is expected to display its visual identity so that it can compete in the domestic game industry.

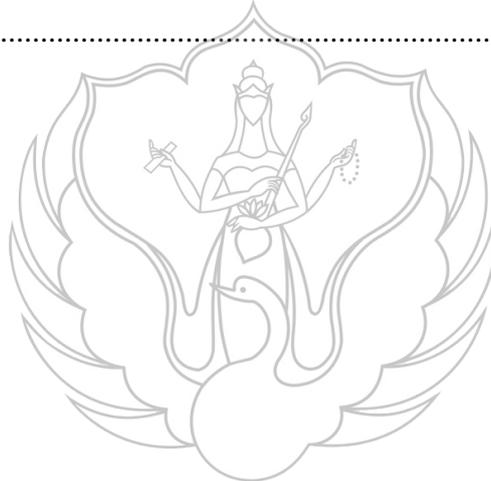
Keywords: Visual branding, game store, Bakso.



DAFTAR ISI

PENCIPTAAN/PERANCANGAN	0
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	i
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Perancangan.....	8
D. Batasan Masalah	8
E. Manfaat Perancangan.....	8
F. Definisi Operasional	9
G. Metode Perancangan.....	10
H. Metode Analisa Data	11
I. Tahapan Perancangan	12
J. Skema Perancangan	14
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	15
A. Landasan Teori	15
B. Identifikasi Data.....	32
C. Kajian Pustaka	37
D. Analisa Data.....	38
E. Kesimpulan	40
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	41
A. Konsep Komunikasi.....	41
B. Konsep Media	44
C. Konsep Kreatif.....	47

BAB IV VISUALISASI.....	59
A. Studi Visual Logo	59
B. Logo.....	60
C. Larangan Penggunaan Logo	67
D. Maskot	69
E. Elemen UI.....	72
F. Elemen Visual.....	74
G. Penerapan Logo	75
H. Konten Instagram.....	78
BAB V PENUTUP.....	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN.....	88



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	Bakso Simulator	2
Gambar 1. 2	Diagram Usia Responden	5
Gambar 1. 3	Diagram Jenis Kelamin Responden.....	5
Gambar 1. 4	diagram mengetahui tantang Bakso Simulator.....	5
Gambar 1. 5	Diagram Game dengan Nama Serupa	6
Gambar 1. 6	Diagram Tampilan Visual Bakso Simulator.....	6
Gambar 1. 7	Diagram Perlunya Dilakukan Perancangan.....	6
Gambar 1. 8	Diagram Rancangan Visual Branding	7
Gambar 1. 9	Total jumlah responden	7
Gambar 1. 10	Skema Perancangan.....	14
Gambar 2. 1	Tampilan Bakso Simulator	35
Gambar 2. 2	Tampilan Bakso Simulator	35
Gambar 2. 3	Tampilan Bakso Simulator	36
Gambar 2. 4	Tampilan Bakso Simulator	36
Gambar 2. 5	Tampilan Fast Food Manager	37
Gambar 2. 6	Tampilan Fast Food Manager	37
Gambar 2. 7	Tampilan Fast Food Manager	38
Gambar 3. 1	Diagram Kuisisioner	47
Gambar 3. 2	Diagram Kuisisioner	48
Gambar 3. 3	Diagram Kuisisioner	48
Gambar 3. 4	Referensi Mangkok Bakso	51
Gambar 3. 5	Gaya Visual Bakso Simulator	51
Gambar 3. 6	Gaya Visual Bakso Simulator	52
Gambar 3. 7	Moodboard Logo	52
Gambar 3. 8	Tipografi Gerobak Bakso.....	53
Gambar 3. 9	Mangkok Bakso.....	53
Gambar 3. 10	Referensi Warna	53
Gambar 3. 11	Tipografi Gerobak Bakso.....	54
Gambar 3. 12	gaya tipografi sans-serif	54
Gambar 3. 13	Referensi tukang bakso.....	55

Gambar 3. 14 referensi tukang bakso	56
Gambar 3. 15 Tampilan game store	56
Gambar 3. 16 referensi asset game.....	57
Gambar 3. 17 Pattern.....	58
Gambar 3. 18 Pattern.....	58
Gambar 4. 1 Mangkok Bakso.....	59
Gambar 4. 2 Tipografi Gerobak Bakso.....	59
Gambar 4. 3 Sketsa Logo	60
Gambar 4. 4 Konsep Logo Terpilih.....	61
Gambar 4. 5 Logo Final	61
Gambar 4. 6 Konsep Logo	62
Gambar 4. 7 Grid Logo	63
Gambar 4. 8 Clear Area Logo	63
Gambar 4. 9 Logomark & Wordmark.....	64
Gambar 4. 10 Wordmark.....	64
Gambar 4. 11 Positif & Negatif Logo.....	64
Gambar 4. 12 Ukuran Minimum Logo.....	65
Gambar 4. 13 Tipografi.....	65
Gambar 4. 14 Warna Primer.....	66
Gambar 4. 15 Warna Sekunder.....	66
Gambar 4. 16 Larangan Penggunaan Logo.....	67
Gambar 4. 17 Larangan Penggunaan Logo.....	67
Gambar 4. 18 Larangan Penggunaan Logo.....	67
Gambar 4. 19 Larangan Penggunaan Logo.....	68
Gambar 4. 20 Larangan Penggunaan Logo.....	68
Gambar 4. 21 Larangan Penggunaan Logo.....	68
Gambar 4. 22 Larangan Penggunaan Logo.....	69
Gambar 4. 23 Kang Bakso Simulator.....	69
Gambar 4. 24 Referensi Penjual Bakso.....	69
Gambar 4. 25 Sketsa Maskot.....	70
Gambar 4. 26 Sketsa Maskot.....	70
Gambar 4. 27 Maskot Final.....	71

Gambar 4. 28 Maskot Final	71
Gambar 4. 29 Ikon UI.....	72
Gambar 4. 30 Aset Visual UI.....	72
Gambar 4. 31 Menu UI.....	73
Gambar 4. 32 Menu Shop UI	73
Gambar 4. 33 Game Pause UI.....	74
Gambar 4. 34 Pattern.....	74
Gambar 4. 35 Super Graphic	75
Gambar 4. 36 Tampilan Game Store.....	75
Gambar 4. 37 Tampilan Game Store.....	76
Gambar 4. 38 Tampilan Game Store.....	76
Gambar 4. 39 Tampilan Game Store.....	76
Gambar 4. 40 Tampilan Game Store.....	77
Gambar 4. 41 Tampilan Game Store.....	77
Gambar 4. 42 Tampilan Game Store.....	78
Gambar 4. 43 Konten Instagram	78
Gambar 4. 44 Pengaplikasian Stationery	79
Gambar 4. 45 Pengaplikasian Topi Bucket.....	79
Gambar 4. 46 Pengaplikasian T-shirt.....	80
Gambar 4. 47 Pengaplikasian Stickers	80
Gambar 4. 48 Poster Pameran	81
Gambar 4. 49 Katalog Pameran	82

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Muhammad Bayhaq'i (15 Tahun).....	43
Tabel 2. 2 Vitalis Quanta Satrio (24 Tahun).....	44



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Industri *game* menjadi salah satu industri yang sangat menjanjikan, berdasarkan data statistik yang dikumpulkan oleh SocialPeta terbukti di tahun 2020 khususnya industri *game mobile* meraup total pendapatan sebesar 77,2 miliar USD atau sekitar 1000 Triliun Rupiah. Dan ditahun selanjutnya semakin menunjukkan peningkatan. Peningkatan jumlah pemain pun meningkat sebanyak 2,5 miliar lebih pemain. Hal ini mendorong pengembang *game* lokal ikut terjun dalam industri ini, salah satunya adalah Studio Akhir Pekan yang membuat konsep ide *game* yang mengikuti tren pada tahun 2022 yaitu *game* berbasis simulasi. Pada *game* ini menawarkan para pemain untuk membangun usaha sebagai seorang penjual bakso. Hal yang terdengar cukup unik dan terbukti per tanggal 10 September 2022 *game* ini sudah menarik sebanyak 1 juta pemain. Angka yang cukup hebat untuk sebuah *game* lokal selama kurang lebih 3 bulan waktu perilisannya.

Menurut Agustinus Nilwan (1995) *game* merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Jika ingin mendalami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan *game*. Atau jika ingin membuat *game*, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan. *Game* sendiri menjadi salah satu bentuk rekreasi atau kegiatan yang bersifat *entertainment* atau hiburan bagi banyak orang, dengan sifatnya tersebut *game* menjadi mudah untuk diminati orang. Namun dengan berkembangnya waktu *game* saat ini bukan hanya sebagai pelepas penat ataupun hiburan namun, *game* hadir dengan berbagai pilihan mulai dari yang membutuhkan kecerdasan berpikir ada juga yang kini hadir dalam bentuk kompetitif sehingga banyak orang dapat bersaing satu sama lain.

Seiring berjalannya waktu, perkembangan *game* semakin bertambah pesat dengan banyaknya *game* yang sudah dirilis diluar sana, semakin banyaknya jenis *game*, hal ini membuat developer harus lebih kreatif untuk

menarik para pemain, mulai dari gimik ataupun *gameplay* yang ditawarkan disajikan secara unik, selain faktor konsep yang unik, tampilan menjadi salah satu faktor yang berpengaruh untuk menarik pemain, mulai dari tampilan grafis *game* maupun identitas visual harus dirancang sedemikian rupa untuk mendapatkan perhatian para penikmat *game*.

Menurut Pusat Bahasa Depdiknas (2005) simulasi adalah satu metode pelatihan yang memperagakan sesuatu dalam bentuk tiruan yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya; simulasi: penggambaran suatu sistem atau proses dengan peragaan memakai model statistik atau pemeran. dari pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa *game* simulasi merupakan permainan yang menghadirkan tiruan yang berupa pengalaman yang terjadi di dunia nyata. Dengan hal ini simulasi bisa menjadi alternatif untuk merasakan berbagai pengalaman yang belum pernah didapatkan sebelumnya di dunia nyata di dalam sebuah *game* yang dapat dimainkan oleh siapa saja.



Gambar 1. 1 Bakso Simulator
(Sumber: <https://youtube.com/@AndyLukito/>)

Bakso Simulator adalah *game* tentang membangun bisnis bakso, game ini sendiri dirilis pada 3 juni 2022 yang dikembangkan oleh *developer* lokal Indonesia yaitu Andy Lukito melalui studio pribadinya yaitu Akhir Pekan Studio, game ini sendiri dirilis kedalam banyak perangkat baik melalui perangkat *computer* maupun *mobile* (*Android & IOS*). Game ini hadir dalam bentuk 3 grafis 3d dengan menggunakan *engine* 3d Unity dengan tampilan

grafis minimalis. Bakso Simulator mampu menarik para pemain dalam negeri dengan keunikannya, antusias yang besar dari para pemain membuat *game* ini menjadi cukup populer di kalangan *gamers* Indonesia. Dalam 3 bulan awal perilisannya *game* ini mampu mendapatkan sebanyak 1 juta unduhan. Hal yang cukup membanggakan untuk sebuah *game* lokal atas antusias para penikmat *game* lokal.

Perkembangan *game* juga diikuti dengan perkembangan visual yang ditampilkan di dalam setiap *game*. Visual *game* yang pada awal kemunculannya masih berbentuk pixel dan hanya dapat dimainkan di perangkat yang sangat terbatas, kini *game* sudah berevolusi ke dalam banyak bentuk mulai dari yang masih bertahan dengan bentuk 2 dimensi maupun 3 dimensi yang bahkan sudah disajikan dengan tampilan yang sederhana hingga realistis. Semakin maraknya industri *game* mendorong para pengembang *game* untuk menjadi lebih kreatif dalam membuat *game*. Faktor penting seperti *gameplay*, grafis, serta faktor unik lainnya harus mampu menarik atensi para pemain *game*. Salah satunya faktor grafis yang meliputi tampilan *game*, sampai ke identitas visual *game* harus ditampilkan secara menarik dan juga kreatif. Sehingga nantinya *game* dapat melekat di benak para pemain.

Kepopuleran *game* Bakso Simulator yang meningkat tidak sejalan dengan identitas visual yang dimiliki oleh Bakso Simulator, belum adanya identitas visual berupa logo dan elemen visual yang mampu merepresentasikan Bakso Simulator menjadi kekurangan tersendiri. Identitas visual yang belum ada juga berdampak nantinya *game* ini menjadi kurang dapat dikenali dan juga kurang dapat membekas bagi para pemain. Faktor yang membuat belum adanya *Brand Identity* dalam *game* Bakso Simulator adalah permasalahan yang dialami oleh sebagian besar developer lokal hal itu meliputi dana, sumber daya manusia dan juga infrastruktur yang belum memadai. Hal ini terbukti dari pangsa pasar *game* di Indonesia masih dibawah angka 1% hal yang cukup mengejutkan sebab Indonesia berada di peringkat ke-16 sebagai penikmat *game* paling banyak di dunia. Seharusnya ini bisa menjadi peluang besar untuk para developer sebab market yang masih sangat besar. Dari beberapa faktor tadi tentunya menjadi alasan utama belum adanya yang dimiliki oleh Bakso

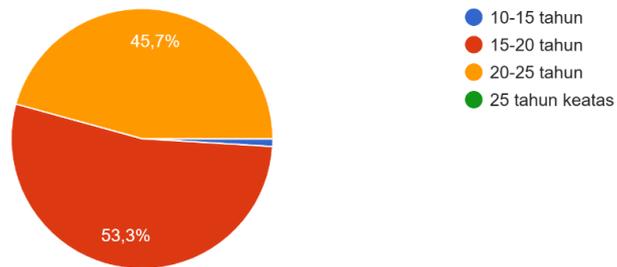
Simulator. Hal ini menjadi sangat krusial sehingga diperlukan adanya perancangan visual branding untuk meningkatkan identitas visual dari game ini serta dapat menarik lebih banyak pemain untuk memainkan Bakso Simulator.

Menurut Landa (2006) pengertian *branding* tidak selalu terkait dengan merek dagang sebuah produk ataupun jasa dari perusahaan tersebut. Akan tetapi, *branding* itu sendiri juga tidak terbatas diferensiasi produk, namun juga berkaitan dengan merek dagang, ciri visual, kredibilitas, persepsi, logo, citra, kesan, karakter dan juga anggapan dari konsumen itu sendiri atas produk tersebut.

Penelitian ini menggunakan teori *branding* sebagai teori utama dan sebagai teori pendukung menggunakan teori *brand awareness*, *brand identity*, *app store*, *visual branding*, dan juga *game*. Teori tersebut dipilih karena berkaitan dan dapat mendukung dalam menentukan landasan teori untuk penelitian. Penelitian dalam perancangan ini dilakukan dengan cara melakukan wawancara, kuisisioner, observasi, dokumentasi sebagai data primer, untuk data sekunder menggunakan sumber berupa literatur. Lalu nantinya dilakukan analisa menggunakan metode kualitatif yaitu metode analisa SWOT yang menekankan kepada kekuatan serta kelemahan yang dimiliki oleh produk serta situasi kesempatan dan juga ancaman dari lingkungan produk itu sendiri.

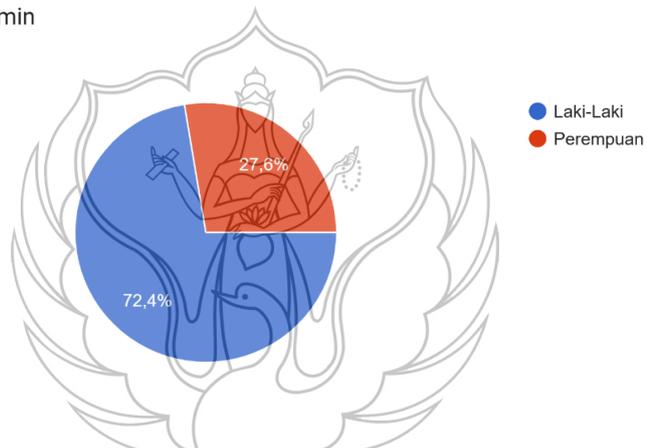
Dalam perancangan ini peneliti sudah melakukan pengumpulan data responden yang berguna untuk mengetahui seberapa penting perancangan ini untuk dilakukan dan menjadi acuan. Dalam kuisisioner ini peneliti menekankan agar data subjektif dapat ditekan sehingga mendapatkan data yang bersifat objektif. berikut data yang didapatkan dari sebaran responden yang dilakukan melalui google form data yang didapat diantaranya sebagai berikut:

Usia
105 jawaban



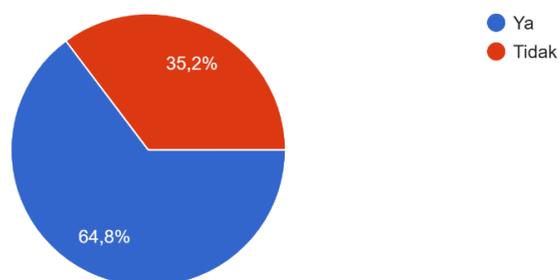
Gambar 1. 2 Diagram Usia Responden
(Sumber: Danny Achmad Ramadhan, 2023)

Jenis Kelamin
105 jawaban



Gambar 1. 3 Diagram Jenis Kelamin Responden
(Sumber: Danny Achmad Ramadhan, 2023)

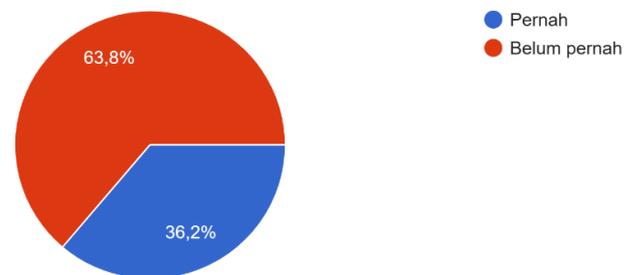
Apakah anda mengetahui Game Bakso Simulator?
105 jawaban



Gambar 1. 4 diagram mengetahui tentang Bakso Simulator
(Sumber: Danny Achmad Ramadhan, 2023)

Apakah anda sudah pernah mendengar game dengan nama serupa?

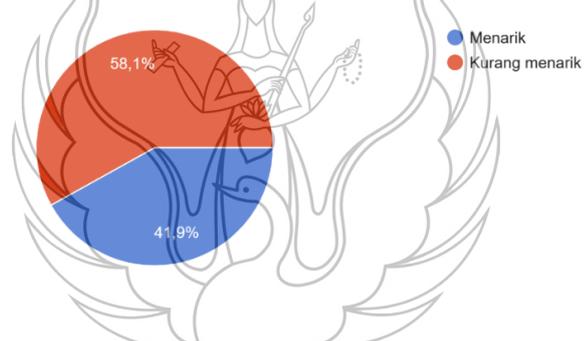
105 jawaban



Gambar 1. 5 Diagram Game dengan Nama Serupa
(Sumber: Danny Achmad Ramadhan, 2023)

Menurut anda apakah tampilan visual gamestore bakso simulator menarik? Bakso Simulator - Aplikasi di Google Play

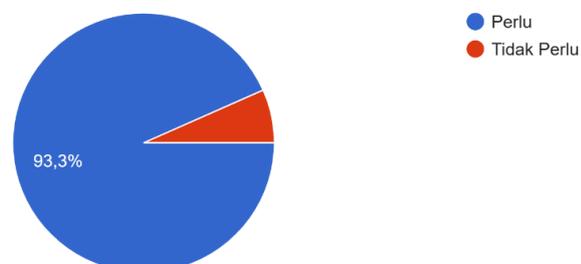
105 jawaban



Gambar 1. 6 Diagram Tampilan Visual Bakso Simulator
(Sumber: Danny Achmad Ramadhan, 2023)

Apakah perlu dilakukan perancangan visual untuk tampilan pada game store Bakso Simulator?

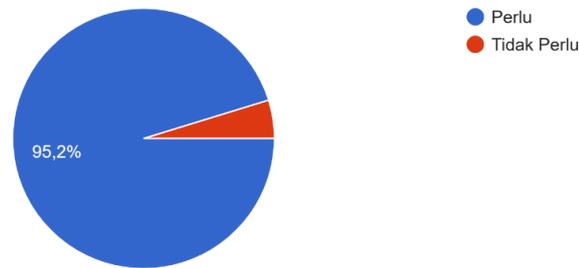
105 jawaban



Gambar 1. 7 Diagram Perlunya Dilakukan Perancangan
(Sumber: Danny Achmad Ramadhan, 2023)

Apakah perlu adanya rancangan Visual Branding salah satunya berupa Logo yang mampu mewakili visual Bakso Simulator?

105 jawaban



Gambar 1. 8 Diagram Rancangan Visual Branding
(Sumber: Danny Achmad Ramadhan, 2023)



Gambar 1. 9 Total jumlah responden
(Sumber: Danny Achmad Ramadhan, 2023)

Dari data yang sudah dikumpulkan dari total 105 responden dengan mayoritas usia 15-20 tahun dan juga 20-25 tahun dengan didominasi oleh responden pria dengan total presentase sebesar 72,4% dari hasil data yang didapat dapat disimpulkan bahwa hampir sebagian besar responden sudah mengenal Bakso Simulator dengan presentase sebesar 64%, lalu 63,8% menjawab belum pernah mendengar atau mengetahui game dengan nama serupa, tampilan visual pada gamestere Bakso Simulator belum begitu menarik, dan juga dari 105 responden sekitar 93,3% berpendapat perlu untuk melakukan rancangan visual untuk tampilan game store Bakso Simulator, dan 95,2% dari seluruh responden berpendapat untuk perlu dilakukannya perancangan visual *branding*.

Kebaruan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian yang sudah pernah ada ialah penelitian ini mengangkat tentang visual *branding* yang berfokus kepada *game*.

Perancangan yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat teoretis yang dapat dijadikan sumber informasi serta kajian khususnya yang berhubungan dengan visual *game*, yang bisa diterapkan pada media app store. Agar penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi Desain Komunikasi Visual dimasa mendatang.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang visual *branding* yang dapat diaplikasikan ke dalam *Game Store* Bakso Simulator?

C. Tujuan Perancangan

Merancang visual *branding* yang dapat diaplikasikan kedalam *Game Store* Bakso Simulator.

D. Batasan Masalah

1. Meliputi media utama berupa logo, GSM, Poster, dan konten *Game Store* berupa Playstore, Appstore, dan Steam.
2. *Target Audience* dituju kepada penikmat *game*, konten kreator *game*, dan masyarakat umum yang memiliki ketertarikan dalam kepada *game*.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat teoretis

- a. Sebagai sumber informasi dan juga kajian berupa perancangan visual *branding* khususnya yang berkaitan dengan industri *game*. Sehingga nantinya dapat menjadi referensi keilmuan dalam Desain Komunikasi Visual selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi Asosiasi & Komunitas
Menjadikan Bakso Simulator menjadi *game* lokal yang memiliki visual *branding* yang lebih jelas, menarik serta menonjolkan ciri

khasnya. Sehingga nantinya Bakso Simulator bisa lebih dikenal oleh penikmat *game* di Indonesia maupun masyarakat secara umum dan sebagai bentuk memajukan industri *game* lokal di Indonesia.

b. Manfaat bagi Akademik

Sebagai bahan studi perancangan visual *branding* yang diharapkan dapat menemukan alternatif dalam penggunaan maupun penciptaan visual branding dalam sebuah *game*.

c. Manfaat untuk Industri Kreatif

Menambah sumber referensi tentang perancangan visual *branding* terutama yang berkaitan dengan industri *game*. Sehingga diharapkan mampu membantu mendorong perkembangan industri kreatif.

d. Manfaat bagi Pemerintah

Sebagai sumber acuan bagi pemerintah dalam pengambilan keputusan khususnya dalam bidang *branding*. Sehingga dapat menemukan metode secara efektif melalui bahasa visual yang tepat.

e. Manfaat bagi media masa

Mampu menjadi topik ataupun sumber informasi bagi media masa khususnya dalam bidang *game* yang erat kaitannya dengan visual *branding*,

F. Definisi Operasional

Definisi Operasional berisikan tentang istilah yang ada dalam penelitian supaya pembaca dapat memahami maksud ataupun definisi yang digunakan. Definisi yang digunakan umumnya merujuk kepada pakar-pakar atau peneliti lainnya sebagai landasan suatu penelitian. Definisi-definisi yang digunakan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. *Visual branding*

Menurut Edward F. McQuarrie, Barbara J. Phillips (2016) *Visual branding* mencakup segala upaya untuk mengidentifikasi serta mempromosikan merek dagang menggunakan gambar, elemen visual, dan konfigurasi visual. Dalam konfigurasi visual memiliki beberapa elemen berupa warna, karakter visual *typeface* menjadi salah satu bentuk dalam elemen visual

dan juga verbal yang menjadi salah satu hal yang sangat penting dalam visual *branding*.

2. *Game Store*

Game Store merupakan *platform* yang menyediakan *game* secara digital dan dapat diakses melalui perangkat digital seperti PC, *smartphone* serta konsol. Pada era digital *game store* juga bisa ditemukan pada *platform* penyedia aplikasi secara umum. pemain dapat membeli ataupun mengunduh berbagai judul *game* yang disediakan oleh pihak *developer* pada *game store*.

3. Simulator

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kemendikbud, 2016) simulator memiliki arti (1) program yang berfungsi untuk menyimulasikan suatu peralatan, tetapi kerjanya agak lambat daripada keadaan yang sebenarnya; (2) alat untuk melakukan simulasi; alat yang dapat menyimulasikan sehingga dapat didefinisikan bahwa Simulator merupakan program atau alat yang dapat melakukan simulasi yang dapat ditampilkan secara nyata beserta sekelilingnya.

G. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan meliputi

a. Data primer

Data yang didapatkan bersifat kualitatif yang didapatkan secara langsung dari pihak yang terkait, dalam hal ini yaitu pihak *developer* Bakso Simulator. Data yang didapatkan dapat melalui wawancara, observasi, survei maupun dokumentasi.

b. Data sekunder

Data sekunder berupa data yang didapatkan tidak langsung melalui sumber terkait. Bertujuan untuk mendapatkan data-data yang sulit dijangkau untuk kebutuhan perancangan juga untuk melengkapi data primer yang didapat melalui literatur yang berkaitan dengan topik perancangan.

2. Metode pengumpulan data

a. Dokumentasi

Sumber data dokumentasi dapat didapatkan berupa dokumen dalam bentuk rekaman foto maupun video yang berkaitan langsung dengan *game* Bakso Simulator.

b. Wawancara

Data yang paling dibutuhkan adalah melalui sumber utamanya. Oleh sebab itu wawancara menjadi salah satu metode pengumpulan data yang paling memungkinkan untuk menggali segala jenis informasi yang diharapkan secara mendalam dan terperinci.

c. Observasi

Observasi ditujukan untuk melakukan pengamatan baik secara umum maupun hanya kepada objek penelitian. Observasi diperlukan agar dapat lebih memahami secara langsung permasalahan yang berada di sekitar objek penelitian.

d. Survei

Survei merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyebarkan pertanyaan yang berkaitan dengan topik penelitian. Tujuannya adalah untuk mengetahui respon baik hanya khusus kepada target *audience* maupun masyarakat pada umumnya.

e. Pustaka.

Pengumpulan data melalui pustaka diambil melalui referensi-referensi berupa buku, jurnal, skripsi, maupun karya tulis lainnya yang berkaitan dengan objek penelitian dan nantinya mampu untuk menunjang penelitian itu sendiri.

H. Metode Analisa Data

Menurut Ferrel dan Harline (2005), fungsi dari Analisis SWOT yaitu untuk mendapatkan informasi dari analisis situasi dan memisahkannya dalam pokok persoalan internal (kekuatan dan kelemahan) dan pokok persoalan eksternal (peluang dan ancaman). Perancangan ini menggunakan metode analisa SWOT, analisa SWOT merupakan metode untuk menganalisa *strength*

(kekuatan), *weaknesses* (kelemahan), *opportunities* (peluang), dan *threat* (ancaman). Tujuannya adalah untuk mengetahui kekurangan serta kelebihan yang dimiliki oleh Bakso Simulator sehingga dapat meminimalisir kesalahan dan dapat memaksimalkan hasil yang akan dicapai. Sedangkan menurut Kottler & Armstrong (2008) analisis SWOT terdiri dari :

1. *Strenghts*

Strenght atau kekuatan adalah sumber daya, factor situasi yang bersifat positif, Faktor ini merupakan faktor untuk mengetahui kekuatan yang dimiliki oleh perusahaan khususnya kelebihan apa saja yang dimiliki oleh Bakso Simulator.

2. *Weaknesses*

Faktor *weakness* atau kelemahan adalah faktor situasi yang bersifat negatif dan keterbatasan dari dalam yang dapat mengurangi ataupun menghambat performa dari Bakso Simulator.

3. *Opportunities*

Opportunities atau peluang adalah tren atau faktor yang berada pada lingkungan luar perusahaan atau dalam kasus ini adalah Bakso Simulator faktor ini merupakan faktor yang digunakan untuk memberi keuntungan bagi Bakso Simulator.

4. *Threat*

Faktor ini merupakan faktor untuk mengetahui ancaman yang berasal dari luar Bakso Simulator yang dianggap mampu merugikan ataupun menjadi menentang peforma dari Bakso Simulator itu sendiri.

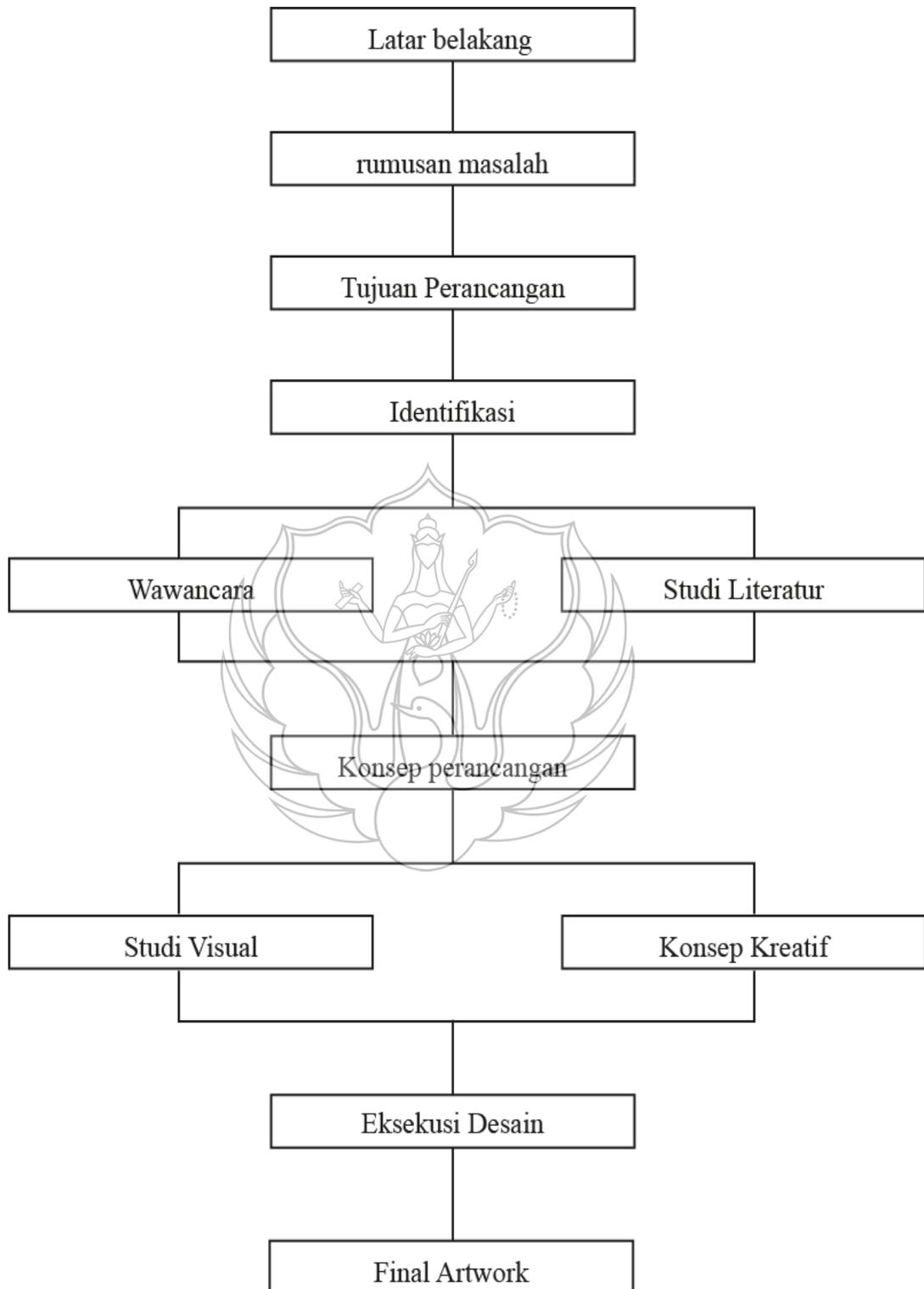
I. Tahapan Perancangan

1. Melakukan pengumpulan data melalui studi pustaka serta mencari referensi melalui buku, jurnal, tinjauan, internet, wawancara, dan juga pengumpulan data visual dan non visual.
2. Melakukan Analisa terhadap data yang sudah diperoleh.
3. Menyusun data yang sudah dianalisa dari data berupa data visual dan data verbal
4. Melakukan studi visual serta perancangan visual.

5. Memulai pengerjaan sketsa.
6. Melakukan pengolahan Visual Branding.
7. Penyelesaian proses finishing desain dan produksi media.
8. Mempublikasikan desain sesuai dengan media yang dipilih.



J. Skema Perancangan



Gambar 1. 10 Skema Perancangan
(Sumber: Danny Achmad Ramadhan, 2023)