

REDESAIN BUKU MENU KAFE CUBITCX SEBAGAI MEDIA INFORMASI

Oleh:

Kartika Fitriandary¹

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
kartika210498@gmail.com¹*

Rika Hindraruminggar²

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
rika.hindraruminggar@mercubuana.ac.id²*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi tidak hanya merubah gaya hidup masyarakat, namun juga berdampak pada keberadaan kafe-kafe berkonsep kekinian, salah satunya adalah kafe CubitCX yang berada di kawasan Mustika Jaya, Bekasi. Menjual berbagai macam *dessert* dan minuman, konsep feminim dan unik yang ditawarkan sayangnya kurang didukung oleh desain buku menu yang dimilikinya. Oleh karena itu solusi yang dapat ditawarkan adalah melakukan redesain buku menu dengan tujuan untuk meningkatkan keefektifan dari desain menu yang dimiliki kafe, baik dari segi visual maupun teknis. Perancangan ini ditujukan kepada target audiens yaitu pengunjung kafe yang sebagian besar merupakan kaum remaja dan kawula muda. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara dengan narasumber pemilik kafe dan beberapa orang pegawai, kemudian mencari referensi dan data tambahan melalui media cetak dan digital. Harapan dari hasil perancangan ini adalah dapat memberikan citra positif kafe di mata pengunjung, memberi visual yang jelas dan sesuai sehingga *brand awareness* pengunjung terhadap kafe akan semakin meningkat, dan tentunya membuat pemesanan hidangan menjadi lebih singkat dan efektif.

Kata Kunci: Menu, kafe, tata letak

ABSTRACT

Development of information technology not only has changed societies' lifestyle, but also impacted on high-end looking cafés, and one of them is CubitCX café which is situated in Mustika Jaya, Bekasi. Selling kinds of desserts and drinks, the feminine and unique concept isn't much supported by its menu design. The only solution that could be offered is to do redesign with the goal of increasing the design's effectiveness, both visually and technically. This design is intended to target the café's common guests, which are teenagers and young adults. Data were collected by interviews with the café owner and waiters, then references were collected both from printed and digital media. This design is expected to give positive images for the guests, provide clear and correct visual that eventually will increase the guests' brand awareness, and the order will take shorter duration and therefore effective.

Keywords: Menu, café, layout

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: August 14th, 2020

Revised: August 14th, 2020

Accepted: July 13th, 2021

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Redesain merupakan proses perancangan kembali suatu karya atau benda dengan tujuan untuk menghasilkan manfaat atau estetika yang lebih baik atau untuk menghasilkan fungsi yang berbeda dari desain semula (Nugroho, 2011). Menu atau buku menu adalah sebuah daftar makanan yang telah dilengkapi dengan harga masing-masing yang disediakan dan ditampilkan untuk menarik pelanggan serta memberikan nilai sejumlah uang terhadap makanan yang ditawarkan (Kinton dan Ceserani dalam Tarigan, 2013). Media informasi adalah alat untuk mengumpulkan dan mengolah sebuah informasi sehingga menjadi lebih bermanfaat bagi penerima informasi (Sasmita, 2015). Dari ketiga pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa "Redesain Buku Menu Kafe CubitCX sebagai Media Informasi" adalah melakukan perancangan ulang terhadap buku menu kafe CubitCX agar menjadi media informasi yang lebih efektif dan lebih menarik.

Perkembangan teknologi di bidang informasi memunculkan berbagai media sosial yang telah mengubah gaya hidup masyarakat khususnya kaum remaja dan kawula muda menjadi selalu ingin terlihat eksis dan *up-to-date*. Hal ini dimanfaatkan oleh para pengusaha yang bergerak di bidang kuliner terutama kafe yang menawarkan tempat bersantai yang nyaman dan makanan

yang memiliki estetika menarik dengan harapan akan disebarakan oleh pengunjung dan kemudian menaikkan popularitas kafe di dunia maya. Melihat fenomena tersebut, daftar menu memiliki peran yang krusial sebagai penyedia informasi tentang hidangan yang disediakan kafe.

Sebagai seorang kawula muda, penulis juga sering menghabiskan waktu di kafe, salah satunya adalah kafe CubitCX yang berada di kawasan Mustika Jaya, Bekasi, Jawa Barat. Kafe ini memiliki hidangan berbagai menu *dessert*, variasi mie dan pasta, serta berbagai macam minuman. Konsep yang dimiliki kafe sangat jelas terlihat pada buku menu, namun sayangnya desain yang dimiliki terlihat kurang baik. Oleh karena itu, penulis ingin melakukan redesain pada buku menu tersebut dengan harapan hasil redesain tersebut dapat menaikkan citra kafe di mata pelanggan. Berbekal referensi yang didapat dari kafe-kafe serupa, perancangan buku menu kafe CubitCX pun akhirnya dilaksanakan.

2. Rumusan Masalah

Bagaimana caranya agar buku menu kafe CubitCX terlihat lebih efektif secara teknis dan menarik secara visual?

3. Orisinalitas

Dalam penciptaan karya ini, perancangan ini dimulai dari interpretasi konsep ke dalam media, pembuatan sketsa, perancangan elemen-elemen visual, sampai pengaturan *layout* yang dilakukan secara mandiri. Namun

tentunya dalam pencarian inspirasi karya, penulis mengambil referensi dari buku menu kafe lainnya dan karya desain lainnya, berikut adalah referensi yang paling banyak berpengaruh dalam perancangan ini:

- 1) Buku menu kafe Warunk Upnormal oleh Citra Rasa Prima Group
Memiliki berbagai variasi Indomie dan kopi yang menjadi *signature dish*, kafe tersebut menampilkan buku menu yang berkesan minimalis baik dari penggunaan warna hitam putih serta *layout* yang digunakan. Dari daftar menu ini penulis terinspirasi untuk mengambil konsep buku menu layaknya majalah yang dimiliki oleh kafe. Selain itu penggunaan daftar pesanan untuk memuat seluruh menu kafe dirasa dapat menjadi solusi dalam memuat buku menu yang lebih singkat, padat, efektif, namun tetap berestetika.



Gambar 1. Contoh Isi Buku Menu dan Daftar Pesanan Kafe Warunk Upnormal

- 2) *Dummy* buku menu oleh 1PTeam
Dari referensi berikut penulis mendapat inspirasi dalam pengaturan tata letak agar buku menu dapat terlihat lebih padat, namun tetap terlihat rapi, konsisten, dan arah bacanya mudah diikuti oleh audiens. Hal ini bertujuan untuk mengurangi jumlah halaman dengan banyaknya variasi menu yang disediakan.



Gambar 2. Contoh Isi Buku Menu Dummy (Sumber: <https://www.graphicriver.net/item/restaurant-menu--vol-19/13917432?ref=ksioks>)

4. Tujuan dan Manfaat

1) Tujuan

Merancang desain buku menu kafe CubitCX yang sesuai dengan identitas visual kafe yang tidak hanya lebih menarik secara visual, namun lebih efektif secara teknis.

- 2) Manfaat
 - a) Menambah wawasan penulis serta mengasah kepekaan visual yang berkaitan dengan penerapan identitas usaha dan pengaturan tata letak pada suatu media informasi
 - b) Meningkatkan *public awareness* terhadap pentingnya desain sebuah menu, khususnya bagi mereka yang memiliki usaha kuliner atau ingin membuka usaha kuliner
 - c) Sebagai referensi bagi kalangan akademika atau desainer yang ingin membuat karya yang berhubungan dengan desain menu.

B. KONSEP PERANCANGAN

Setelah referensi dan data didapatkan, barulah perancangan dapat dimulai. Sebelum membuat sketsa perancangan, menu terlebih dahulu ditelaah dan dikelompokkan berdasarkan data yang ada. Analisis menu bertujuan untuk memisahkan mana menu yang dipajang di buku menu dan mana yang hanya akan dimasukkan ke dalam daftar pesanan. Proses ini memakan waktu cukup panjang karena adanya kontradiksi informasi dari pemilik dan pegawai. Setelah pembagian menu terlaksana, maka konten atau isi perhalaman mulai dirumuskan.

Tahap selanjutnya adalah pembuatan sketsa yang bertujuan untuk memberikan gambaran singkat atas desain yang akan tercipta nantinya. Pada tahap ini juga mulai melakukan berbagai eksperimen, seperti

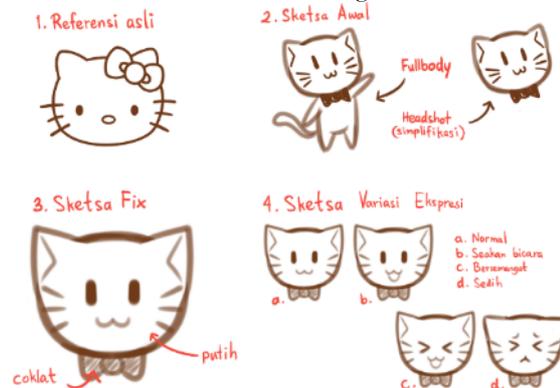
peletakan elemen visual dan pengaplikasian warna. Eksperimen dimulai dengan membuat beberapa sketsa alternatif untuk bagian *cover*, dilanjutkan dengan sketsa bagian isi buku menu. Kemudian sketsa untuk elemen-elemen visual seperti ilustrasi dan karakter juga mulai dikembangkan.



Gambar 3. Sketsa Ilustrasi Hidangan



Gambar 4. Sketsa Awal Perancangan



Gambar 5. Sketsa Perancangan Karakter

Kemudian dimulailah tahap produksi, yaitu pembuatan karya dan pengaplikasian sketsa ke dalam bentuk tetap. Secara garis besar, tahap ini terdiri dari proses desain *doodle* untuk latar belakang buku menu, desain elemen visual seperti bentuk bingkai atau *frame*, ilustrasi, dan karakter, pengaplikasian tipografi, proses fotografi, dan penyatuan elemen-elemen *layout*. Pada pelaksanaannya

banyak improvisasi yang dikembangkan dari sketsa, terutama dari segi *layout*. Tahap terakhir adalah penyuntingan karya untuk menemukan adakah kesalahan penulisan atau elemen desain dan melakukan berbagai macam revisi sebelum karya siap dipamerkan.

C. METODE/ PROSES PERANCANGAN

1. Metode

Pada perancangan ini, metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif-studi kasus, di mana desain buku menu kafe CubitCX diteliti secara detail mulai dari segi *layout*, elemen visual, penggunaan warna, serta tipografi yang digunakan.

Data dikumpulkan melalui studi pustaka, observasi tempat, serta wawancara dengan pemilik dan pegawai kafe. Data yang telah didapat kemudian dijadikan acuan dalam proses perancangan desain agar hasil karya sesuai dengan konsep dan branding yang dimiliki oleh kafe.

2. Data

Secara garis besar, data perancangan dibagi dalam dua kategori, yaitu data internal dan eksternal. Data internal merupakan data yang didapat dari observasi dan wawancara narasumber, sedangkan data eksternal didapat dari studi pustaka dan referensi visual.

Melalui observasi dan wawancara dengan pemilik dan pegawai kafe, didapatkan data berupa preferensi desain, menu apa saja yang tersedia dan bagaimanakah

penyajianannya, serta penyediaan stok dari tiap-tiap menu tersebut. Data *list* menu secara lengkap telah dicatat dan selanjutnya akan dipilah.

Data yang didapat melalui studi pustaka banyak berkaitan tidak hanya dengan ilmu desain, namun juga ilmu perhotelan atau catering. Contohnya adalah kutipan dari Kalenjuk (2016) yang mengatakan bahwa ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam perencanaan desain menu yang berkaitan dengan aspek komunikasi, yaitu tentang pengaturan halaman dan deksripsi menu.

Pada ranah keilmuan desain, banyak studi literatur yang dijadikan acuan perancangan, pertama adalah tentang *branding*. Menurut Wheeler (2017), *branding* adalah disiplin proses dalam membangun kesadaran akan suatu *brand* tertentu (*brand awareness*). *Brand awareness* dicapai dengan identitas visual yang mudah untuk diingat dan dapat langsung dikenali. Oleh karenanya, hal tersebut sangat dipengaruhi oleh persepsi audiens. Urutan kognitif visual dari yang paling mudah dikenali adalah bentuk, dilanjutkan dengan warna, dan terakhir adalah teks.

Literasi kedua adalah tentang *layout*. *Layout* adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang pada media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya (Rustan, 2017). *Layout* memiliki empat prinsip, yaitu urutan atau hirarki, penekanan, keseimbangan, dan kesatuan.

Sedangkan elemen dalam *layout* secara garis besar terdiri dari elemen teks, elemen visual (ilustrasi, foto, *frame*, dsb.), serta elemen tak terlihat berupa *margin* dan *grid*.

Selain studi pustaka di atas, terdapat juga berbagai literatur seputar ilmu desain, mulai dari tipografi (Rustan, 2014), warna (Sanyoto, 2009) dan pengaplikasiannya dalam *branding* (Monica & Luzar, 2011), *food photography* (Muharini & Listiana, 2019), serta ilustrasi (Patria, 2014; Utamy, 2019; dan Witabora, 2012).

3. Konsep

Berdasarkan data dan referensi yang telah didapatkan, dirumuskanlah konsep perancangan yang sesuai dengan *branding* kafe.

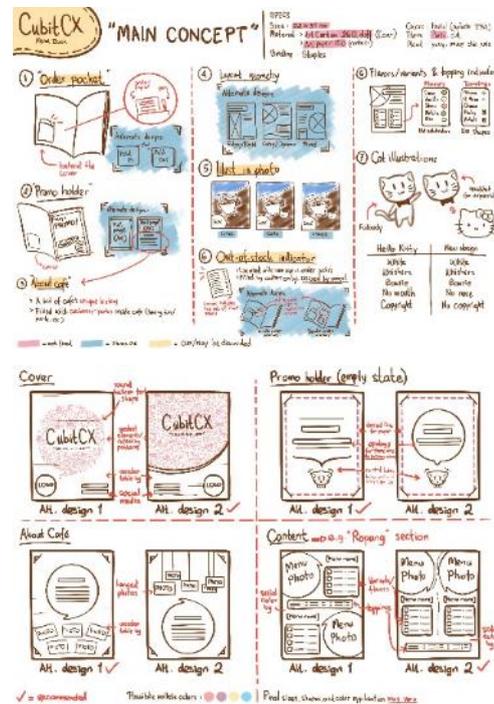
Buku menu hanya akan mencakup hidangan yang sering distok sehingga terjamin ketersediannya, sedangkan menu lainnya akan diimplementasikan ke dalam daftar pesanan yang memuat seluruh menu dan *topping* yang ada.

Bentuk yang digunakan untuk bingkai atau *frame* memiliki sudut tumpul untuk memberi kesan dinamis dan non-formal.

Tidak hanya foto, namun ilustrasi hidangan juga dihadirkan dalam bentuk gambar *vector* sebagai visualisasi dari varian dan rasa. Selain itu karakter kucing dapat menjadi alternatif bagi penggunaan citra karakter Hello Kitty pada desain sebelumnya.

Warna yang banyak dipakai pada desain menu sebelumnya seperti warna

merah muda dan ungu akan dipertahankan, namun dibuat menjadi warna pastel agar nyaman di mata dan mendukung citra imut yang dibawakan kafe.



Gambar 6. Ide dan Konsep Awal Perancangan

D. ULASAN KARYA DESAIN

Buku menu kafe CubitCX merupakan daftar menu yang berisi informasi mengenai hidangan apa yang disediakan beserta dengan daftar rasa, varian, dan *topping* yang didukung oleh ilustrasi berupa foto (untuk menu) dan gambar *vector* (untuk rasa, varian, dan *topping*). Buku menu ini memiliki 12 halaman serta didesain dengan bahan dan *layout* layaknya sebuah majalah agar berkesan unik, modern, dan memudahkan audiens saat membacanya.



Gambar 7. Cover Buku Menu Kafe CubitCX

Secara teknis, buku menu ini memiliki ukuran A4 (21x29,7 cm) dengan material *art carton* 260 gsm untuk *cover* dan lembar pertama serta *art paper* 150 gsm untuk bagian isi. Finalisasinya sendiri dilakukan dengan laminasi *doff* khusus *cover* dan jilid staples. Material tersebut dipilih agar karya dapat lebih terlindungi namun tetap praktis dan tidak membebani audiens dengan buku menu yang berat.



Gambar 8. Contoh Hasil Halaman Menu
Bentuk-bentuk pada *frame* atau bingkai memiliki bentuk lingkaran dan/atau persegi panjang bersudut tumpul untuk mendukung kesan dinamis dan non-formal.



Gambar 9. Bentuk dan Bingkai dalam Perancangan Buku menu dilengkapi dengan ilustrasi sebagai visualisasi dari tiap rasa atau varian dan *topping* yang tersedia untuk hidangan tertentu. Ilustrasi berikut dapat memudahkan audiens dalam menelaah menu, di mana bentuk dan warna lebih cepat dipahami ketimbang teks saja. Selain itu ilustrasi juga menambah nilai estetika pada desain dan membuat *layout* menjadi lebih menarik.

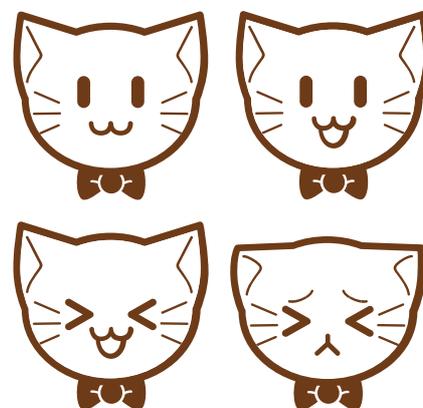


Gambar 10. Contoh Ilustrasi Hidangan

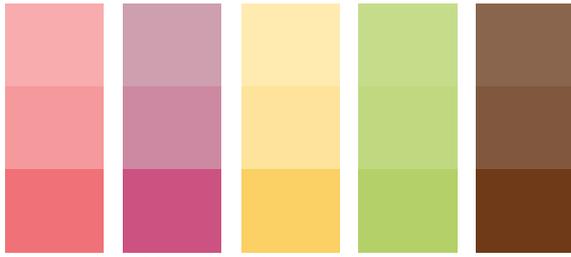


Gambar 11. Contoh Ilustrasi Variasi Menu Pasta

Selain ilustrasi hidangan, buku menu ini juga memunculkan karakter seekor kucing sebagai pengganti visual Hello Kitty yang sebelumnya dipakai oleh kafe. Desain kucing tersebut dibuat mirip dengan Hello Kitty agar dapat memberikan kesan yang serupa.



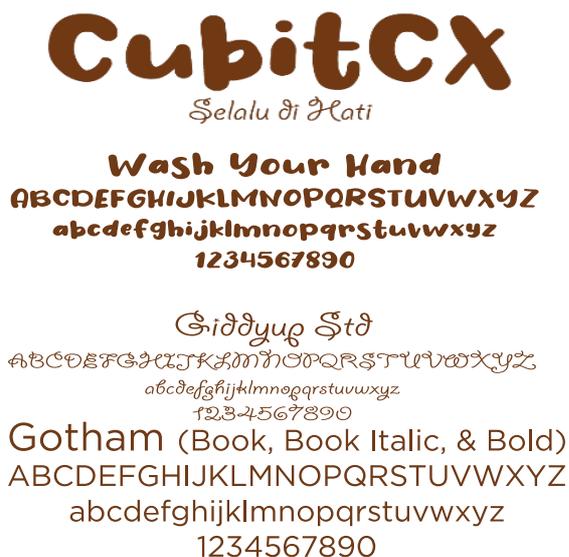
Gambar 12. Ilustrasi Karakter Kucing dan Variasi Ekspresi



Gambar 13. Konposisi Warna Perancangan

Warna yang digunakan pada perancangan adalah warna pastel dengan rona yang banyak dipakai pada desain menu sebelumnya. Pemilihan warna berikut dilakukan agar konsep kafe tetap terjaga namun warna yang dimunculkan dapat terlihat nyaman di mata.

Sementara tipografi yang digunakan pada perancangan ini terbagidua berdasarkan fungsinya yaitu *display type* (sebagai dekorasi atau estetika) dan *text type* (sebagai teks utama). Perpaduan *typeface* berjenis *decorative* dan *script* pada *display type* memberikan kesan unik, dinamis, dan feminim, sedangkan *typeface* berjenis *sans serif* digunakan untuk memberikan kesan rapi dan modern.



Gambar 14. Typeface Judul dan Tipografi Perancangan

Pada saat perancangan berlangsung, kafe sedang dalam keadaan tutup sehingga sesi fotografi hanya dapat dilakukan di rumah penulis dengan berdasar pada data yang telah didapat saat melakukan tahap observasi. Fotografi pada menu memiliki konsep penggunaan warna dominan coklat dan putih agar terlihat kontras dengan elemen visual lainnya yang menggunakan warna pastel. Beberapa foto juga menghadirkan latar belakang hitam agar audiens dapat langsung fokus pada visual hidangan. Setelah sesi fotografi dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah melakukan proses *editing* foto agar foto terlihat lebih menarik. Konsep yang diinginkan dari hasil *editing* adalah kesan hidangan dan terlihat hangat dan segar. Hal ini dicapai dengan mengedit beberapa parameter, seperti tingkat kecerahan dan kontras, saturasi, dan pemberian *warming filter*.



Gambar 15. Foto menu "Indomie" Sebelum dan Sesudah Editing

Selain fitur-fitur yang telah disebutkan di atas, pada karya ini juga terdapat sebuah inovasi di mana terdapat sebuah halaman khusus yang disebut "halaman promo" atau "*promo page*". Pada halaman ini, keempat sudutnya memiliki sayatan diagonal dan memiliki ketebalan kertas yang sama dengan *cover*. Sayatan tersebut memungkinkan suatu kertas berukuran 20 x 28,7 cm untuk dapat

diletakkan pada halaman tersebut yang sewaktu-waktu dapat dicopot dan diganti dengan kertas lain berukuran serupa. Halaman khusus ini cocok untuk halaman promosi atau penawaran terbatas yang sifatnya sementara.



Gambar 16. Preview Halaman Promo

Karena situasi pandemi yang melarang khalayak untuk berkumpul dan berkerumun, maka pameran tahun ini dilaksanakan dengan cara berbeda, yaitu secara virtual melalui situs resmi galeri Fakultas Desain dan Seni Kreatif (FDSK). Masing-masing pameran yang tergabung dalam program studi Desain Komunikasi Visual, Desain Produk, dan Desain Interior diberikan kesempatan untuk mengunggah konsep pamerannya dalam situs tersebut mulai dari deskripsi karya secara naratif (permasalahan, tujuan, dan manfaat desain), pertimbangan penggunaan bentuk atau corak, warna, dan tipografi, *mockup* karya, sampai media pendukung karya, serta menghias situs pamer masing-masing.

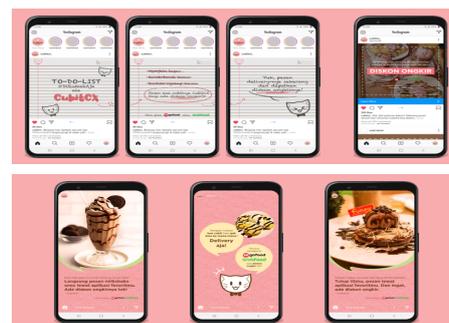


Gambar 17. Preview Pameran Virtual

Pada pameran virtual ini, penulis mejabarkan konsep yang dimiliki buku menu, *preview* karya dalam situs Issuu.com, serta pemaparan media pendukung karya, di antaranya adalah daftar pesanan dan media promosi berbentuk konten Instagram untuk fitur *feed post* dan *story*. Tidak lupa audiens juga diajak untuk mengisi kuisisioner berkaitan dengan pameran karya serta memberikan kritik dan saran.



Gambar 18. Tampilan Mockup Daftar Pesanan



Gambar 19. Media Promosi Instagram melalui Feed Post (atas) dan Story (bawah)

E. KESIMPULAN

1. Kesimpulan

Berawal dari minat dan simpati terhadap desain buku menu kafe CubitCX, kini telah diwujudkan dengan karya nyata berupa perancangan ulang dari karya desain tersebut. Dalam perancangan buku menu ini, banyak urutan proses yang telah dilakukan demi terciptanya karya yang dapat menjadi solusi bagi permasalahan yang ada. Mulai dari observasi, wawancara, dan riset, pencarian ide dan penuangan konsep ke dalam sketsa, perancangan elemen-elemen *layout*, sampai tahap akhir berupa revisi desain.

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil uji desain adalah hasil karya tugas akhir dapat membawakan konsep kafe yang feminim dan unik dengan baik dengan menyuguhkan perpaduan ilustrasi, warna, dan tipografi yang bersinergi untuk membawakan persepsi tersebut. Namun desain tidak lepas dari kekurangan, salah satunya adalah peletakan menu “Mie dan Pasta” yang berada di satu halaman dengan menu “Minuman” serta penggunaan ukuran *font* yang tidak konsisten.

2. Saran

Saran yang dapat diberikan pada desain ini adalah pengaturan *layout* agar dapat dibuat lebih dinamis dan lebih memanfaatkan ruang yang ada. Untuk menciptakan kesan yang sesuai dengan target audiens, *layout* tidak melulu harus selalu terpaku dengan *grid*, yang penting tetap terlihat rapi dan konsisten.

Kemudian ke depannya diharapkan dapat memberikan deskripsi yang lebih detail pada tiap hidangan, seperti apa bahan dan bagaimana cara pembuatannya. Hal ini dapat memberikan *insight* tersendiri bagi audiens.

Terakhir adalah pelaksanaan sesi fotografi yang lebih baik. Keadaan kali ini memang memaksa untuk melakukan fotografi yang seadanya, sehingga hasilnya kurang maksimal. Harapan ke depannya mudah-mudahan dapat lebih kreatif dalam beradaptasi dengan keadaan genting yang sedang terjadi.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Gusti (2020, 25 Maret). Wawancara *Menanyakan perihal stok dan ketersediaan menu*.
- Kalenjuk, B., Tesanovic, D., Banjac, M., Gagic, S., dan Radivojevic, G. (2016). Offer Structure and Design of the Menu in Hospitality Industry. *Tourism & Hospitality Industry, Congress Proceeding*, 131-143.
DOI:<https://doi.org/10.5937/turpos1618091k>
- Melina, N. (2020, 21 Maret). Wawancara *Menanyakan perihal konsep kafe dan preferensi desain*.
- Monica & Luzar, L. C. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084-1096.
DOI:<https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3158>
- Muharini & Listiana S. (2019). *Belajar Fotografi Makanan untuk Pemula*. Yogyakarta: Trans Idea Publishing.
- Nugroho, A.D. (2011). “*Redesign Kantor Wilayah Kementerian Agama Jawa Tengah*”. [Skripsi]. Fakultas Teknik, Program

- Studi Arsitektur, Universitas Diponegoro
- Patria, A.S. (Oktober, 2014). Gambar Ilustrasi Buku Sekolah Dasar Ditinjau dari Teori Psikologi Persepsi. *Reorientasi Pendidikan Seni di Indonesia*. (Oktober, 15-16). *Seminar Nasional Pendidikan Seni #2*. Hal 207-213
- Pearlman, A. (2015). *Restaurant Menu Design*. Dalam Ken Albalas (Ed); *The SAGE Encyclopedia of Food Issues*. California: SAGE Publications, Inc.
- Rustan, S. (2014). *Font & TIPOGRAFI*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Rustan, S. (2017). *LAYOUT Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Sanyoto, S.E. (2009). *NIRMANA Elemen Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra
- Sasmita, G.G. (2015). "Rancang Bangun Media Informasi Bis Umum Di Terminal Purwokerto Berbasis Android". [Skripsi]. Purwokerto: Fakultas Teknik, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Tarigan, N.I. (2013). "Sistem Pelayanan Breakfast pada The Kitchen Restaurant Hotel Aryaduta Medan". [Skripsi]. Medan: Fakultas Ilmu Budaya, Program Studi D3 Pariwisata, Universitas Sumatera Utara.
- Utamy, C.D. (2019). "Perancangan Desain Buku "Beauty Hacks Ala Javanese". [Skripsi]. Jakarta: Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Program Desain Komunikasi Visual, Universitas Mercu Buana.
- Wheeler, A. (2018). *Designing brand identity: an essential guide for the whole branding team*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
1. Allah SWT yang tanpa hentinya memberikan anugrah dan kekuatan sehingga penulis dapat terus berusaha dan bersyukur dengan segala ketetapan-Nya.
 2. Keluarga penulis khususnya ibu yang tanpa lelah terus memberikan dukungan, usaha, dan doa yang terus menyertai penulis hingga dapat sampai ke tahap ini.
 3. Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn M.Sn sebagai Kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana Jakarta, Koordinator Tugas Akhir serta dosen pembimbing yang telah memberikan banyak bimbingan, arahan, saran, dan semangat bagi penulis selama pembuatan laporan dan karya Tugas Akhir ini.
 4. Teman-teman di Desain Komunikasi Visual, khususnya Gusti Idvan Jimmy, Veneranda Ramadhani, Kinanti Annisa M., dan sahabat penulis Cindyo D. Pratama yang telah memberikan dukungan serta motivasi pada saat penulisan ini.
 5. Dosen-dosen Universitas Mercu Buana yang telah membekali penulis dengan ilmu serta memberikan saran bagi pembuatan karya dan pengembangan tulisan.
 6. Ibu Melina selaku pemilik kafe CubitCX yang telah mengizinkan propertinya dijadikan sebagai objek desain dan Mas Gusti selaku pegawai kafe CubitCX yang telah meluangkan waktunya untuk

G. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada:

memberika data-data yang penulis
butuhkan.

7. Beberapa pihak lain yang tidak bisa
penulis sebutkan satu persatu.