

## **Bab II**

### **Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Perancangan *font* sebagai identitas visual Salon Aster ini membutuhkan tinjauan pustaka berupa jurnal artikel ilmiah dan buku referensi yang didapat dari beberapa media. Berikut adalah kumpulan jurnal artikel ilmiah dan buku referensi yang dipilih.

##### **2.1.1 Jurnal Artikel Ilmiah**

Jurnal artikel pertama adalah *Pentingnya Typeface sebagai Identitas Visual Kawasan Wisata Pantai Parang Dowo* oleh Aileena Solicitor C.R.E.C, Diana Aqidatin Nisa, Alfian Candra Ayuswantana, Handy Octoriawan Sumitro, dan Candra Ayuswantana (2020). Perancangan ini menjelaskan tentang tempat wisata bernama Pantai Parang Dowo di Kabupaten Malang yang masih belum banyak pengunjung yang datang, meskipun pantai tersebut terdapat keindahan alam dan area yang belum diketahui banyak orang. Faktor lainnya adalah kurangnya sosialisasi identitas visual dan minimnya promosi kawasan tersebut kepada masyarakat. Tujuan perancangan ini adalah merancang visual identitas berupa *typeface* untuk Pantai Parang Dowo agar informasi mengenai keindahan alam di Pantai Parang Dowo dapat disampaikan ke masyarakat luas serta untuk dijadikan bahan pembicaraan tentang pentingnya identitas visual bagi masyarakat. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif dengan melakukan tahap observasi dan wawancara mendalam. Untuk merancang *typeface* menggunakan konsep perancangan ikonik, kreatif, dan *environmental conservation*. Hasil dari perancangan ini meliputi konsep visual *typeface*, konsep dan implementasi identitas visual Parang Dowo berupa *landmark*, *identity sign*, dan *wayfinding*, dan kegiatan sosialisasi ke masyarakat sekitar dan pengelola wisata.

Jurnal artikel kedua adalah *Perancangan Typeface Berdasarkan Motif Ukiran Minangkabau Pucuak Rabuang* oleh Hasnul Hamdi (2021). Perancangan ini menjelaskan tentang motif pucuak rabuang, motif ukiran asal Minangkabau

belum dikenal oleh masyarakat. Tujuan perancangan *typeface* ini tidak hanya memperkenalkan masyarakat tentang motif ukiran tersebut, tetapi juga meningkatkan dan mewariskan nilai kebudayaan Minangkabau. Metode penelitian yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi yang kemudian diolah melalui metode analisis SWOT. Data yang diperoleh dari metode penelitian dibuat secara manual dan digital. Konsep perancangan yang digunakan adalah konsep pelestarian melalui konservasi. Hasil dari perancangan ini berupa *font* yang terdiri dari huruf alfabet besar dan kecil serta tanda baca. Media pendukungnya terdiri dari poster, desain undangan, kaos, buku *type specimen*, huruf timbul, CD *installer*, stiker, *flyer*, *motion graphic*, dan *x-banner*.

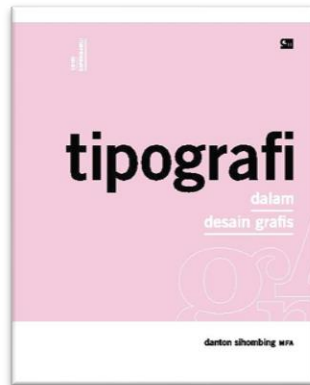
Jurnal artikel ketiga adalah *Perancangan Tipografi Kreasi dari Ornamen Melayu Deli Terali Biola* oleh Alhafizul Chair dan Muhammad Sabri (2022). Perancangan ini menjelaskan tentang hampir punahnya warisan budaya Melayu Deli di kota Medan, Sumatra Utara karena perkembangnya budaya di era sekarang. Perancangan ini bertujuan untuk mempopulerkan kerajinan lokal tersebut untuk kalangan muda. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan konsep perancangan menggunakan metode *pipeline* (tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi) dengan mengadaptasi dari ornamen Melayu Deli. Metode yang digunakan dalam perancangan ini membantu untuk memantau, mengeksplor, dan memahami situasi di kota Medan. Selain itu, perancangan ini juga menjelaskan langkah-langkah proses perancangan, strategi kreatif, dan produksi tipografi Melayu Deli. Hasil dari perancangan ini adalah *font* yang terdiri dari huruf *uppercase*, *lowercase*, dan *numeral*.

Jurnal artikel keempat adalah *Perancangan Typeface “Mantingan Font” dan Sign System Berbasis Ornamen Masjid Mantingan di Kabupaten Jepara* oleh Agus Setiawan dan Hening Yanuarsari (2022). Perancangan ini menjelaskan tentang masjid Mantingan yang merupakan tempat wisata sekaligus warisan peninggalan sejarah Islam di Kabupaten Jepara dimana ornamen-ornamen di masjid tersebut mempunyai unsur motif khas budaya Jawa, Hindu, Buddha, dan Cina sehingga dijadikan sebagai tempat wisata yang historikal. Masalah yang dihadapi adalah tempat wisata modern saat ini lebih diminati oleh wisatawan dibandingkan tempat wisata historikal dan beredukasi. Maka, peneliti merancang *typeface* yang

diadaptasi dari motif masjid Mantingan untuk mengenalkan dan menjaga kearifan lokal Kabupaten Jepara. Selain itu, tujuan perancangan ini adalah membantu memberikan sistem informasi (*sign system*) wisata religi masjid Mantingan. Perancangan ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan didukung dengan catatan lapangan dan riset menggunakan pendekatan ATUMICS, serta konsep perancangannya didapat dari responden di bidang desain. Hasil dari perancangan ini berupa *font* bernama “Mantingan *Font.otf*” dan *sign system* untuk pintu masuk, penunjuk area makam, arah toilet, arah pintu masuk dan tempat wudhu, informasi waspada dan larangan, dan denah lokasi.

Jurnal artikel kelima adalah *Perancangan Ulang Identitas Visual Pemangkas Rambut Ko Tang* oleh Hendono Sorick, Trihadi Wahyudi, dan Retno Widya Hapsari (2019). Perancangan ini menjelaskan tentang tempat pangkas rambut tertua bernama Ko Tang di daerah Glodok yang mempunyai keberagaman keunikan dalam keahlian. Masalah yang dihadapi adalah Ko Tang sebagai tempat pangkas rambut tertua memiliki identitas visual yang cocok. Maka, tujuan perancangannya adalah untuk merancang identitas visual Ko Tang yang berpedoman pada *brand cue* agar kesan yang ingin disampaikan melalui identitas visual tersebut tidak jauh dari yang telah tersedia. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan melakukan studi literatur dan wawancara bersama narasumber dan target sasaran. Hasil dari perancangan ini adalah perancangan identitas visual baru Ko Tang dengan adaptasi gaya pecinan tahun 1930-an dan media yang dihasilkan antara lain logo, *sign board*, *stationary tools*, kemasan (pencuci rambut, sisir dan kemasannya, pelicin rambut dan pakatnya, pencukur jenggot, *gel* pencukur jenggot, sabun pencukur jenggot, dan paket lelaki brewok), poster (produk, *top collection*, *gel* pencukur, pelayanan dan informasi, dan keseluruhan), kupon pelanggan, *haircape*, kaos seragam, handuk, *paper bag*, *sticker pack*, konten *digital* untuk Instagram.

### 2.1.2 Buku Referensi



Gambar 2.1 Buku "Tipografi dalam Desain Grafis"  
Sumber: gamedia.com

Buku referensi pertama berjudul *Tipografi dalam Desain Grafis*, edisi diperbarui, oleh Danton Sihombing (2015). Buku ini membahas tentang sejarah terbentuknya huruf latin, sejarah tipografi di dunia seni rupa dan desain, bagian-bagian huruf, keluarga huruf, sistem pengukuran dalam tipografi, jenis-jenis huruf, kaidah penggunaan dan pemilihan huruf, prinsip dasar dalam tipografi, dan contoh huruf dari tahun ke tahun.



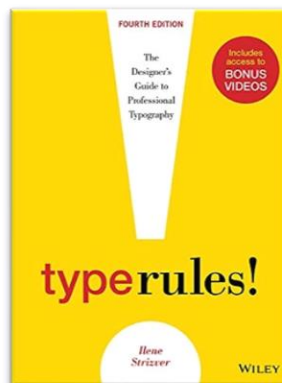
Gambar 2.2 Buku "Tipografi (Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti)"  
Sumber: tokopedia.com

Buku referensi kedua berjudul *Tipografi (Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti)* oleh Indiria Maharsi dan editor Tri Admojo (2013). Buku ini membahas tentang tipografi secara umum, kumpulan anatomi dalam huruf, alfabet latin, kaidah mengeksplorasi tipografi, huruf aksara dan latin di Nusantara, dan kaidah melokalkan huruf dan melatinkan aksara



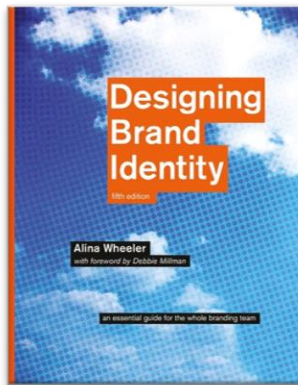
Gambar 2.3 Buku "Letterforms"  
Sumber: amazon.com

Buku referensi ketiga berjudul *Letterforms* oleh Timothy Samara (2018). Buku ini menjelaskan tentang sejarah huruf, karakter huruf, struktur pembentukan huruf dalam *type design*, hal-hal yang perlu diperhatikan saat mendesain sebuah *type design* secara detail, hingga metode perancangan *type design* dengan memerhatikan *optical balance*.



Gambar 2.4 Buku "Type Rules!"  
Sumber: amazon.com

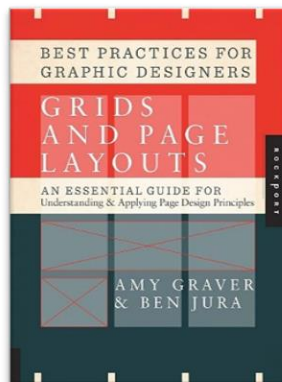
Buku referensi keempat berjudul *Type Rules! The Designer's Guide to Professional Typography (4<sup>th</sup> edition)* oleh Ilene Strizver (2014). Buku ini membahas tentang sejarah topografi, format *digital font*, hal-hal yang perlu diperhatikan saat merancang *font*, karakter non-alfabet, memformat *type*, hirarki dan emphasis, *spacing*, penggunaan *type* dalam *web* dan *motion*, serta cara merancang *typeface* dengan beberapa pendekatan.



Gambar 2.5 Buku "Designing Brand Identity"

Sumber: bukalapak.com

Buku referensi kelima berjudul *Designing Brand Identity (5<sup>th</sup> Edition)* oleh Alina Wheeler (2018). Buku ini membahas tentang dasar *brand*, elemen dalam *brand*, dinamika *brand*, proses penciptaan *brand*, dan hal-hal lain seputar mendesain *brand identity*.



Gambar 2.6 Buku "Grids and Page Layouts"

Sumber: amazon.com

Buku referensi keenam berjudul *Best Practices for Graphic Designers: Grids and Page Layouts* oleh Amy Graver dan Ben Jura (2012). Buku ini membahas seputar *grid* dan *layout*, elemen pada *grid*, struktur dasar pada *grid*, hirarki dalam penyampaian informasi, dan struktur halaman. Selain itu, buku ini membahas tentang komponen desain yang digunakan dalam membuat *layout*, seperti tipografi dan warna



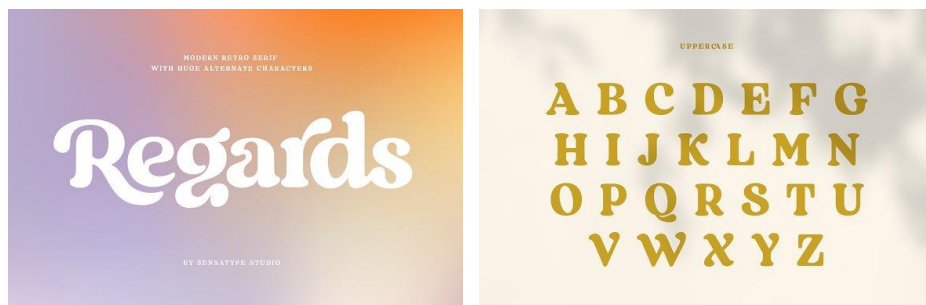
Gambar 2.7 Buku "Dasar Pengadaan dan Pengelolaan Jasa Desain di Indonesia"  
Sumber: researchgate.net

Buku referensi ketujuh berjudul *Dasar Pengadaan dan Pengelolaan Jasa Desain di Indonesia* oleh Adi Nugroho, Anthony Novianus Suryono, Arif Priyono Susilo Ahmad, Ato Hertianto Djajasasmita, Damang Chassianda Sarumpaet, Eka Sofyan Rizal *et al.* serta editor Yannes Martinus Pasaribu (2020). Buku ini membahas tentang pengertian dan proses desain, asosiasi-asosiasi profesi desain yang ada di Indonesia, jenis pengadaan jasa desain, hal seputar pekerjaan spekulatif, penentuan biaya bagi para desainer, etika profesi dan aspek hukum yang berlaku.

### 2.1.3 Kajian Sumber Ide Perancangan

Sumber ide perancangan *font* sebagai identitas visual Salon Aster ini mengambil inspirasi dari logo Salon Aster sendiri agar kesan klasik, modern, dan feminisnya tetap terjaga sekaligus perubahan karakteristik pada identitas visualnya tidak jauh dari yang sudah ada. Jika dilihat dari logonya, penulis akan menggunakan gaya retro modern dan *art nouveau* yang akan dipadukan menjadi *font* orisinal. Berikut adalah sumber ide perancangan:

#### a) Gaya retro modern

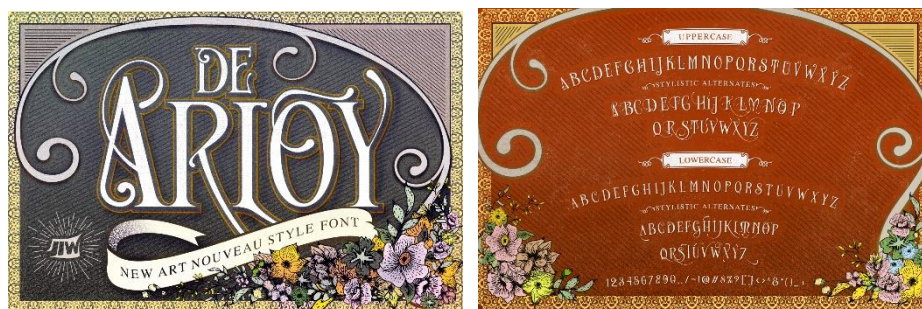




Gambar 2. 8 Font "Regards"  
 Sumber: creativemarket.com

Salah satu contoh *font* yang dapat dijadikan referensi *style* retro adalah *font* Regards. *Font* ini merupakan *font* bergaya *modern retro serif* yang dibuat oleh Sensatype Studio yang terdiri karakter huruf alfabet latin biasa, angka, serta banyak pilihan huruf *uppercase* dan *lowercase alternate* dan beberapa *lowercase ligature*. *Font* ini juga memiliki lisensi komersil. Gaya ini dijadikan acuan pada bentuk, proporsi, anatomi, dan perbandingan tebal tipis *stroke* hurufnya.

b) Gaya *art nouveau*



Gambar 2.9 Font "De Arloy"  
 Sumber: creativefabrica.com

Referensi *typeface art nouveau* yang digunakan ini bernama De Arloy oleh StoricType yang terdiri dari huruf *uppercase*, *lowercase*, *numerals*, dan



*punctuation*. *Typeface* ini juga memiliki *file* OpenType yang menampung huruf *stylistic alternate* dan *ligature*. Gaya ini dijadikan acuan pada bentuk, proporsi, dan anatomi hurufnya, khususnya bentuk terminalnya.

## 2.2 Landasan Teori

### 2.2.1 Tipografi

#### a) Definisi Tipografi

Menurut Sihombing (2015), tipografi adalah bentuk komunikasi verbal yang dibuat secara visual dan memberikan manfaat yang efektif sebagai aspek visual. Tipografi memiliki nilai estetis dan fungsional yang dapat mewakili sebuah ekspresi yang tersembunyi pada desain tipografi.

#### b) Anatomi Huruf

Menurut Sihombing (2015), anatomi huruf sangatlah penting untuk dipelajari dan dipahami karena elemen yang disatukan menjadi sebuah bentuk huruf akan digunakan sebagai acuan pembeda satu huruf dengan yang lain. Berikut adalah istilah-istilah dari anatomi huruf berdasarkan Maharsi (2013):

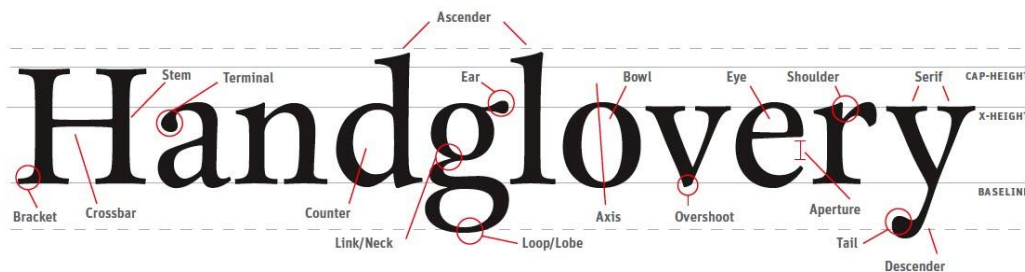
##### 1) *Guidelines*

- *Baseline*: sebuah garis horizontal imajiner sebagai tempat huruf itu ditulis sejajar sehingga tertata rapi dan seimbang.
- *Cap Height*: sebuah garis horizontal imajiner sebagai penanda tinggi huruf *uppercase*.
- *Meanline*: sebuah garis horizontal imajiner sebagai penanda tinggi dari huruf *lowercase*.
- *X-Height*: digunakan sebagai patokan tinggi bentuk huruf *lowercase*.
- *Ascender Line*: garis imajiner sebagai penanda tinggi huruf pada huruf *lowercase*, seperti huruf ‘b’, ‘d’, ‘f’, ‘h’, ‘k’, dan ‘l’.
- *Descender Line*: sebuah garis horizontal imajiner penanda panjang huruf untuk huruf *lowercase*, seperti huruf ‘g’, ‘j’, ‘p’, ‘q’, dan ‘y’.

2) *Ascender* adalah bagian yang memanjang di atas *x-height* pada huruf *lowercase*.

- 3) *Descender* adalah bagian memanjang di bawah *x-height* pada huruf *lowercase*.
- 4) *Stroke* atau *stem* adalah satuan garis lurus atau melengkung yang dibentuk menjadi suatu huruf. *Stroke* terbagi menjadi beberapa bagian, antara lain:
- *Stem stroke*: garis *stroke* primer vertical, diagonal, atau melengkung.
  - *Hairline stroke*: garis *stroke* sekunder yang lebih tipis dari *stem*.
  - *Cross stroke*: *stroke* pemotong *stem*, contohnya pada huruf 'x' dan 't'.
  - *Crossbar*: *stroke* horizontal sebagai penghubung *stroke* primer yang digunakan pada huruf 'H', 'A', dan 'e'.
  - *Spine*: garis melengkung yang unik sebagai pondasi *stroke* huruf 'S'.
  - *Arm*: garis sekunder yang berawal dari *stem stroke* dan berakhir mengarah ke atas atau memanjang secara horizontal. Sering ditemukan di huruf 'K', dan 'F'.
  - *Leg*: garis sekunder yang berawal dari *stem stroke* dan berakhir mengarah ke bawah (*baseline*). Sering ditemukan pada huruf 'K' dan 'R'.
  - *Tail*: garis *stroke* sekunder di bagian bawah huruf 'Q' atau pada *descender* untuk huruf 'j', 'p', 'y', 'g' dan 'q'.
  - *Bowl*: *stroke* melengkung yang membentuk sebuah mangkuk. Sering digunakan dalam huruf yang ada bentuk lengkungan, seperti 'D', 'P', 'g', 'q', dan sebagainya.
  - *Ear*: *stroke* kecil yang berada di atas bowl huruf jenis serif 'g'.
  - *Loop*: *stroke* melengkung di bawah *bowl* huruf 'g'.
  - *Link*: *stroke* penghubung *bowl* dan *loop*.
  - *Spur*: *stroke* kecil yang menonjol dari *stroke primer* dan digunakan pada huruf 'G'.
- 5) *Pertemuan Stroke*
- *Apex*: pertemuan dua *stroke* miring yang mengarah ke atas dan banyak ditemukan pada huruf 'A'.
  - *Vertex*: pertemuan dua *stroke* miring yang mengarah ke bawah dan banyak ditemukan pada huruf 'V' dan 'W'.

- *Shoulder: stroke* yang digunakan sebagai transisi dari bentuk lengkung ke lurus pada huruf ‘h’ dan ‘n’.
- 6) *Counter* adalah area di dalam sebuah *bowl*.
  - 7) *Eye* adalah area kecil di dalam *counter* huruf ‘e’.
  - 8) Terminal adalah titik pada ujung *stroke* yang sering ditemukan pada huruf *serif*.
  - 9) *Swash* adalah *stroke* panjang yang berawal dari terminal, cenderung dekoratif, dan banyak ditemukan pada huruf *script*.
  - 10) *Axis* atau sudut tekanan adalah sudut yang ditentukan sebagai patokan *stroke* utama yang sering dijumpai pada huruf dengan bentuk melengkung, seperti ‘O’.



Gambar 2.10 Anatomi Huruf  
 Sumber: [belajargrafisdesain.blogspot.com](http://belajargrafisdesain.blogspot.com)

c) Klasifikasi Gaya Huruf

Berdasarkan Samara (2018), berikut adalah beberapa klasifikasi gaya huruf yang sering digunakan secara umum.

- 1) *Serif* adalah jenis huruf dimana pada akhir *stroke* terdapat garis horizontal kecil atau kait yang memanjang sedikit, terminal yang bentuknya bervariasi dan sering dianggap seperti tulisan hasil penggunaan bolpen atau *brush*. Ketebalan *stroke* dalam huruf *serif* cenderung berbeda. Huruf *serif* terdiri dari beberapa subkategori, yaitu *old style*, *transitional*, *rationalist*, *inscribed*, dan *contemporary*.
- 2) *Sans Serif* adalah kebalikan dari *serif* dimana huruf *sans serif* tidak memiliki garis horizontal kecil dan cenderung mempunyai ketebalan *stroke* yang seragam. Adapun beberapa subkategori untuk huruf *sans serif*, yaitu *grotesque*, *gothic*, *Geometric*, *non-grotesque*, *humanist* dan *rectilinear*.

- 3) *Slab Serif* adalah gabungan dari *sans serif* dan *serif* dimana tampilannya seperti *sans serif* dengan tambahan *serif* pada ujung *stroke*. Subkategori pada *slab serif*, antara lain *grotesque/antique*, *scotch/clarendon*, *modern/geometric*, *non-grotesque* dan *humanist, italienne*, dan *rectilinear*.
- 4) *Script* adalah jenis huruf yang dibuat menyerupai tulisan tangan, contohnya *cursive*, *chancery*, *upright*, *industrial*, dan *casual*.
- 5) *Display* adalah jenis huruf yang dirancang dengan visual yang ekspresif dan mencolok yang biasanya digunakan sebagai judul, *headline*, info, dan sebagainya. Jenis huruf ini dibagi menjadi 2 kategori, yaitu *embellished* (menggunakan proporsi yang teratur dan merupakan versi dekoratif dari huruf *serif*, *sans serif*, atau *slab serif*) dan *abstracted* (cenderung secara struktur bentuk dapat menimbulkan makna yang bervariasi). Contoh dari *embellished* adalah *stencilled*, *outline*, *chiseled*, *decorated*, *shadowed*, dan *two-toned/chromatic*, sedangkan contoh dari yang *abstracted* adalah *distorted/textural*, *modular*, *nonmodular*, *illustrated*, *vernacular*, dan *archaic*.

d) Keluarga Huruf

Keluarga huruf terbentuk dari struktur bentuk *regular* huruf yang dikembangkan menjadi tiga kelompok bentuk, antara lain berat, proporsi, dan kemiringan (Sihombing, 2015). Berikut adalah penjelasannya.

- 1) Berat ditentukan dari lebar tipisnya garis atau *stem vertical* huruf. Berat huruf pada umumnya terbagi menjadi 3 kategori, yaitu *light*, *regular*, dan *bold*.
- 2) Proporsi ditentukan dari tinggi dan lebar huruf yang terbagi menjadi *condensed*, *regular*, dan *extended*.
- 3) Kemiringan seringkali disebut sebagai huruf *italic* yang memiliki fungsi sebagai petunjuk kata dari bahasa asing, penekanan pada kata, dan digunakan pada teks pendek. Sudut kemiringan huruf *italic* pada umumnya sebesar 12 derajat agar lebih nyaman untuk dibaca dan diidentifikasi.

e) Pedoman Penggunaan dan Jarak Huruf

Berikut adalah istilah-istilah terkait penggunaan dan jarak huruf sebagai pedoman dalam tipografi.

- 1) *Legibility* adalah pedoman untuk mengetahui mudah atau tidaknya sebuah tulisan itu terbaca dilihat dari desain setiap huruf (Sihombing, 2015).
- 2) *Readability* adalah pedoman untuk mengetahui tingkat kenyamanan susunan huruf (Sihombing, 2015).
- 3) *Tracking* adalah jarak atau ruang antar rangkaian huruf yang mempengaruhi tingkat kenyamanan dan kecepatan saat membaca suatu tulisan (Sihombing, 2015).
- 4) *Leading* adalah jarak antara baris teks yang mempengaruhi tingkat kecepatan dan kenyamanan saat membaca suatu teks berbaris (Sihombing, 2015).
- 5) *Kerning* adalah jarak atau ruang antar dua karakter tertentu yang dilakukan dengan menambah atau mengurangi jarak tersebut (Strizver, 2014).

### 2.2.2 *Typeface dan Font*

Dalam tipografi terdapat istilah *typeface* dan *font*, dimana keduanya sering disalahartikan. Secara garis besar, *typeface* adalah gambar utama atau wajah dari suatu kumpulan huruf yang dijadikan karakteristik bentuk huruf tersebut (Faizal et al., 2022). *Typeface* juga diartikan sebagai dasar dari kumpulan huruf, angka, simbol, dan karakter lain (Swaratama et al., 2020).

Sementara itu, *font* merujuk pada variasi desain satu set karakter pada *typeface* yang beragam ukuran dan bentuk, namun tetap memiliki gaya yang sama dengan “wajah” utamanya (Samara, 2018). Sebagai tambahan, *font* di era modern cenderung merupakan variasi desain *typeface* tertentu berformat *digital* yang mempunyai set karakter yang lengkap dan dapat diatur ukurannya sesuai kebutuhan, tidak seperti tipografi tradisional dimana desain *typeface* tertentu pada waktu itu masih berbentuk *metal type* (berbahan besi) yang terdiri dari set karakter lengkap dan memiliki ukuran, berat, dan gaya huruf yang sama, namun ukuran *metal type font* tersebut berbeda-beda (Strizver, 2014).

### **2.2.3 Identitas Visual**

Pengertian identitas visual menurut Jayanegara dan Setiawan (2020) adalah aspek penting yang berperan dalam membangkitkan nilai sebuah produk atau jasa. Identitas visual dipertimbangkan sematang-matangnya agar produk atau jasa mengalami peningkatan dalam segi *branding*. Identitas visual meliputi elemen-elemen visual gambar atau tulisan, seperti logo, huruf, simbol, lambang, warna, ilustrasi, dan elemen lainnya yang dapat mewakili visual merek produk atau jasa.

### **2.2.4 Brand Awareness**

*Brand awareness* menurut Steven dan Sari (2019) merupakan pertimbangan konsumen memilih menggunakan jasa atau produk yang dapat didasarkan pada kesadaran konsumen terhadap suatu merek. Kemudian, *brand awareness* menurut Rita dan Nabilla (2022) adalah kesadaran konsumen akan merek suatu produk atau jasa yang dikenalnya, artinya konsumen mampu mengetahui merek produk atau jasa dengan menyebutkan elemen yang mencolok pada merek tersebut. Lalu, menurut Utami dan Sugiat (2023), *brand awareness* akan mempengaruhi pertimbangan konsumen untuk memilih merek tersebut apabila konsumen sudah memahami merek dengan cermat dan tingkat kesadaran merek tinggi.