

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL
ELLIONAIRE PROJECT



Diajukan sebagai Persyaratan Kelulusan
Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis
Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan
Politeknik Negeri Jakarta

Oleh:
Deasy Paramitha Safitri
1906421015

JURUSAN TEKNIK GRAFIKA DAN PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

DEPOK
2023



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Ulang Identitas Visual Ellionaire Project
Penulis : Deasy Paramitha Safitri
Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan
Program Studi : Desain Grafis

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan melalui proses bimbingan dan telah layak untuk mengikuti Ujian Sidang Tugas Akhir.

Depok, 18 Juli 2023

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I

Drs. Sugeng Indriyanto
NIP. 520000000000000240

Dosen Pembimbing II

Anggi Anggarini, M.Ds
NIP. 198503162010122002



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL ELLIONAIRE PROJECT

Oleh:

DEASY PARAMITHA SAFITRI

1906421015

Disahkan :

Depok, 31 Juli 2023

Penguji I

Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds

NIP. 198812152018032001

Penguji II

Yulianto Hadiprawiro, S.Sn., M.D.s.

NIP. 520000000000000090

Ketua Jurusan

Teknik Grafika dan Penerbitan



Dra. Wivi Prastiwinarti, M.M.

NIP. 196407191997022001



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul :

Perancangan Ulang Identitas Visual Ellionaire Project

Adalah hasil karya saya.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar di suatu perguruan tinggi, dan atau sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini, dan disebutkan dalam daftar-pustaka.

Apabila pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya siap menerima sanksi akademik yang berlaku.

Depok, 2 Agustus 2023,

yang menyatakan,



Deasy Paramitha Safitri

1906421015

1906421015



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRAK

Setelah pandemi Covid-19, kesadaran masyarakat terhadap desain interior rumah telah semakin meningkat. Hal ini menyebabkan persaingan antara perusahaan yang bergerak di bidang interior semakin ketat. Agar dapat membedakan diri dari yang lain, perusahaan kontraktor interior perlu memiliki identitas visual yang khas. Salah satunya adalah Ellionaire Project, sebuah kontraktor interior yang baru didirikan pada tahun 2022. Meskipun sudah memiliki logo, selama lebih dari satu tahun beroperasi, logo tersebut belum mencerminkan citra perusahaan yang diinginkan, yaitu perusahaan yang menggunakan material premium. Ketidakhadiran *Graphic Standard Manual* (GSM) juga menjadi kendala dalam membuat desain *branding* yang konsisten. Untuk mengatasi hal ini, Ellionaire Project memutuskan untuk merancang ulang identitas visualnya. Proses dimulai dengan pengumpulan data melalui wawancara dengan pemilik Ellionaire Project, penyebaran kuesioner kepada target pasar, observasi media sosial kompetitor dan perusahaan sejenis, serta studi literatur. Metode desain yang digunakan adalah *design thinking*, yang melibatkan beberapa tahap, yaitu *Empathize*: Pengumpulan data untuk memahami kebutuhan dan keinginan pelanggan. *Define*: Analisis data yang telah dikumpulkan untuk memahami dengan lebih baik tentang perusahaan dan pelanggan. *Ideate*: Menciptakan berbagai ide melalui *mind map*, *moodboard*, sketsa manual, dan sketsa digital. *Prototype*: Membuat *mockup* GSM dan materi pendukung lainnya. *Test*: Pengujian terhadap desain yang telah dibuat. Hasil dari proses ini adalah identitas visual baru yang mencerminkan citra perusahaan dengan konsep elegan dan lugas yang kemudian diwakili oleh bunga anggrek, kabinet/lemari, lengkung, dan warna ungu sebagai warna utama. Diharapkan bahwa dengan perancangan ulang identitas visual ini, Ellionaire Project dapat menjadi lebih unik dari perusahaan sejenis dan dapat mengembangkan bisnisnya dengan konsisten menggunakan identitas visual baru ini dalam berbagai media.

Kata kunci: Identitas Visual, Desain Logo, Desain Grafis



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRACT

After the Covid-19 pandemic, public awareness of interior home design has increased significantly. This has led to a tighter competition among companies operating in the interior design field. In order to differentiate themselves from others, interior contractor companies need to have a distinct visual identity. One such company is Ellionaire Project, an interior contractor newly established in 2022. Despite having a logo, the company has been operating for over a year with a logo that does not reflect the desired image of a company that exclusively uses premium materials. The absence of a Graphic Standard Manual (GSM) has also been a hindrance in creating consistent branding designs. To address this, Ellionaire Project decided to redesign its visual identity. The process began with data collection through interviews with the company's owner, distributing questionnaires to the target market, observing competitors and similar businesses on social media, and conducting literature studies. The design method used was design thinking, which involved several stages: Empathize - gathering data to understand the needs and desires of customers, Define - analyzing the collected data to better understand the company and its customers, Ideate - generating various ideas through mind maps, mood boards, manual sketches, and digital sketches, Prototype - creating GSM mockups and supporting materials, and Test - evaluating the created designs. The result of this process is a new visual identity that reflects the company's image with an elegant and straightforward concept, represented by orchids, cabinets, curves, and the primary color purple. It is hoped that with this redesigned visual identity, Ellionaire Project can stand out from similar companies and develop its business consistently by using this new visual identity across various media platforms.

Keywords: *Visual Identity, Logo Design, Graphic Design*



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PRAKATA

Segala puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan Identitas Visual Ellionaire Project”**. Penyusunan Laporan Tugas Akhir ini bertujuan untuk memenuhi syarat kelulusan pada Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan di Politeknik Negeri Jakarta.

Dalam penyusunan laporan ini, banyak sekali pihak yang telah membantu, sehingga tanpa bantuan mereka saya mungkin tidak bisa menyelesaikan penulisan Laporan Tugas Akhir ini, maka dari itu bersama dengan laporan ini saya ucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Bapak Dr.sc., Zainal Nur Arifin, Dipl-Ing, HTL., M.T. Selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Ibu Dra. Wiwi Prastiwinarti, S.Si, M.M. selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
3. Ibu Anggi Anggarini, M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Grafis serta dosen pembimbing teknis.
4. Bapak Drs. Sugeng Indriyanto , selaku dosen pembimbing materi.
5. Seluruh dosen Politeknik Negeri Jakarta, khususnya Program Studi D4-Desain Grafis.
6. Mbak Elin selaku pemilik ushانا kontraktor interior Ellionaire Project.
7. Selaku orang tua
8. Jajang, Dodi, Anto, Budi, Dadi, Komar, dan lain-lainnya, terima kasih banyak. Mohon maaf menggunakan nama samaran untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan terjadi,
9. Seluruh teman yang telah memberikan bantuan dan semangat yang sangat berarti.
10. Terima kasih untuk kalian yang sudah hidup di dunia menjadi orang baik, terima kasih banyak.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Terlepas dari hal itu, saya menyadari dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, baik kekurangan di dalam penulisan, materi, maupun tata bahasa. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat terbuka untuk memperbaiki kekurangan dan meningkatkan kualitas dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir. Harapan saya, semoga tulisan ini memiliki manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Depok, 22 Juli 2023

Deasy Paramitha Safitri





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II	
LANDASAN PERANCANGAN.....	6
1.1 Brand.....	6
1.1.1 Identitas Visual.....	7
a. Logo.....	7
b. Warna.....	11
c. Elemen Supergrafis.....	12
d. Tipografi.....	12
1.1.2 Prinsip desain dalam layout.....	12
1. Emphasis dan Sequence.....	13
2. Balance.....	13
3. Unity.....	14
2.1 Metode Riset Desain.....	15
2.1.1 Design Thinking.....	15
1. Empathize (Empati).....	15
2. Define (Penetapan).....	15
3. Ideate (Ide).....	16
4. Prototype (Prototipe).....	16
5. Test (Uji coba).....	16



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB III	
METODE PERANCANGAN.....	17
3.1 Metode Riset Desain.....	17
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	18
3.2.1 Wawancara.....	19
3.2.2 Kuesioner.....	19
3.2.3 Observasi.....	19
3.2.4 Studi Literatur.....	20
3.3 Data dan Analisis.....	20
3.3.1 Profil Klien.....	20
3.3.2 Product Knowledge.....	21
3.3.3 Kompetitor.....	22
3.3.4 Consumer Insight.....	24
3.3.6 Analisis SWOT.....	26
3.4 Arahan Kreatif.....	27
BAB IV	
HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN.....	31
4.1 Ideate.....	31
4.1.1 Mind Map.....	31
4.1.2 Moodboard.....	32
4.1.3 Sketsa Manual.....	33
4.1.4 Sketsa Digital.....	34
a. Alternatif 1.....	34
b. Alternatif 2.....	35
c. Alternatif 3.....	35
4.1.5 Digitalisasi Desain Terpilih.....	36
1. Logo Terpilih.....	36
a. Konfigurasi Log.....	38
b. Konstruksi Logo Grid.....	39
c. Jarak Aman Logo.....	40
d. Minimum Size Logo.....	40
e. Variasi Warna Logo.....	41
f. Ketentuan Penggunaan Logo.....	42
2. Warna.....	42
3. Tipografi.....	43
4. Elemen dan Supergrafis.....	44
4.2 Prototype.....	44
4.2.1 Graphic Standard Manual (GSM).....	45



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4.2.2 Media Pendukung.....	45
a. Kartu nama.....	46
b. Amplop dan Kop Surat.....	46
c. Stempel.....	47
d. Desain Presentasi.....	47
e. Border Youtube.....	48
f. Instagram.....	48
4.3 Testing.....	49
4.3.2 Menguji Keterbacaan dan Desain Logo.....	49
4.3.3 Menguji Kemiripan Logo.....	49
4.4 Pertimbangan Produksi.....	50
BAB V	
PENUTUP.....	52
5.1 Kesimpulan dan Saran.....	52

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Lama Ellionaire Project.....	20
Gambar 3.2 Instagram Kompetitor Elabou.....	22
Gambar 3.3 Instagram Anthestic Studio.....	23
Gambar 3.4 Instagram Athena Desain.....	23
Gambar 4.1 Mindmap.....	31
Gambar 4.2 Moodboard.....	32
Gambar 4.3 Sketsa Manual.....	33
Gambar 4.4 Sketsa Alt. 1.....	34
Gambar 4.5 Sketsa Alt. 2.....	35
Gambar 4.6 Sketsa Alt. 3.....	35
Gambar 4.7 Proses desain logo dan logo jadi.....	36
Gambar 4.8 Logo Ellionaire Project (angrek).....	37
Gambar 4.9 Logo Ellionaire Project (kabinet).....	37
Gambar 4.10 Logo Ellionaire Project.....	38
Gambar 4.11 Anatomi Logo.....	38
Gambar 4.12 Konfigurasi Logo Ellionaire Project.....	39
Gambar 4.13 Konstruksi Logo Grid.....	39
Gambar 4.14 Jarak aman logo Ellionaire Project.....	40
Gambar 4.15 Minimum Size.....	40
Gambar 4.16 Variasi Warna Logo.....	41
Gambar 4.17 Ketentuan Penggunaan Logo.....	42
Gambar 4.18 Warna.....	42
Gambar 4.19 Tipografi.....	43
Gambar 4.20 Supergrafis.....	44
Gambar 4.21 Mockup Buku GSM.....	45
Gambar 4.22 Mockup Kartu Nama.....	46
Gambar 4.23 Mockup Amplop dan Kop Surat.....	46
Gambar 4.24 Mockup Stempel.....	47
Gambar 4.25 Mockup Template Presentasi.....	47
Gambar 4.26 Mockup Border Youtube.....	48
Gambar 4.27 Mockup Instagram.....	48
Gambar 4.28 Bukti Cek Plagiarisme Logo.....	50

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	26
Tabel 3.2 Arahan Kreatif.....	27



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan Laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1.1 Lembar Bimbingan
- Lampiran 1.2 Transkrip Wawancara
- Lampiran 1.3 Kuesioner
- Lampiran 1.4 Cek Plagiarisme
- Lampiran 1.5 Daftar Riwayat Hidup



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setelah pandemi *Covid-19* kesadaran masyarakat pada desain interior rumah mereka semakin meningkat. Hal tersebut dibuktikan dengan melihat permintaan jasa desain interior yang melonjak naik. Kenaikan mencapai 45% pada kuartal pertama di tahun 2022. Fenomena ini disebabkan setelah kurang lebih tiga tahun masyarakat harus melakukan isolasi dengan membatasi interaksi dari dunia luar rumah. Mereka merasa bosan dan menginginkan suasana baru dalam rumahnya.(Hasibuan, 2022) Memang tidak dapat dipungkiri, meski setelah pandemi masyarakat sudah bisa beraktivitas di luar ruangan dengan normal, namun rumah tetap menjadi tempat untuk pulang. Ketika sepulang kerja atau melakukan aktivitas selama seharian di luar, rumah menjadi tujuan dan tempat untuk beristirahat dan menghilangkan penat dengan melakukan hal yang disukai. (Udiyana Wasiswa, 2022). Dengan melihat fenomena tersebut, yaitu meningkatnya permintaan pasar desain interior maka meningkat juga persaingan antar usaha yang bergerak di bidang sejenis. Sehingga untuk mengidentifikasi suatu usaha kontraktor desain interior dengan yang lain diperlukannya perancangan identitas visual. Karena tanpa adanya identitas visual yang kuat, usaha tersebut akan menghadapi kesulitan dalam membangun kesadaran merek dan mempromosikan perusahaan mereka. (Prawita dkk., 2017)

Identitas visual adalah salah satu metode yang digunakan untuk menyampaikan esensi suatu perusahaan kepada publik. Dalam konteks ini desainer grafis bertanggung jawab merancang elemen-elemen identitas visual yang diaplikasikan dalam berbagai ruang. (Raja dkk., 2022) Dalam identitas visual tidak hanya terdiri dari logo, namun terdiri dari kombinasi berbagai hal dari logo, tipografi, gambar, warna, serta *layout* yang jika dipadupadankan dengan



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

baik akan menguatkan entitas serta *branding* perusahaan yang diwakilinya. Untuk mewujudkan hal tersebut tentunya penerapan identitas visual harus secara konsisten sehingga mampu memudahkan masyarakat untuk mengenali dan mengidentifikasi suatu brand. (Sayatman dkk., 2021)

Ellionaire Project adalah usaha yang bergerak di bidang kontraktor Interior sejak tahun 2022 yang didirikan oleh Elin Ramln, alumni jurusan arsitektur. Nama Ellionaire Project sendiri diambil dari kata Elin yaitu nama pemilik usaha dan *Billionaire*, yang ketika digabungkan memiliki makna yaitu sebuah mimpi seorang anak perempuan yang bernama Elin untuk menjadi *Billionaire*. Untuk sekarang, usahanya masih didominasi oleh permintaan jasa desain interior tanpa melakukan pemasangan interior fisiknya.

Dalam wawancara yang telah dilakukan terhadap *founder* Ellionaire Project bahwa beliau memaparkan permasalahan yang dihadapinya selama lebih dari satu tahun usaha berjalan dengan logo yang ada dan belum memiliki GSM, logo belum mencerminkan citra perusahaan yang diinginkan yaitu perusahaan kontraktor interior yang hanya menggunakan material premium. Belum adanya GSM juga berdampak sehingga sulitnya membuat media branding dengan desain yang konsisten.

Melihat permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa dibutuhkannya perancangan ulang identitas visual untuk Ellionaire Project. Perancangan ulang identitas visual ini meliputi perancangan ulang visual logo serta menyusun buku *Graphic Standard Manual* (GSM) yang mampu dijadikan sebagai acuan dalam mendesain dan mengaplikasikan di berbagai media yang digunakan. Hal tersebut dilakukan bertujuan untuk mendapatkan desain logo yang mampu menunjukkan citra perusahaan. Nantinya logo dan buku GSM tersebut akan diaplikasikan di dalam berbagai media: Kop Surat, Stempel, Kartu Nama, *Border Website* Youtube, *Feeds* Instagram,

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya dapat disimpulkan rumusan masalah pada Tugas Akhir ini ialah bagaimana merancang identitas visual Ellionaire Project yang mampu menggambarkan citra perusahaan yaitu perusahaan kontraktor interior yang hanya menggunakan material premium?

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Guna menghasilkan Tugas Akhir yang fokus dan terarah sehingga ruang lingkup pembahasan berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan ialah sebagai berikut:

1. Merancang ulang identitas visual Ellionaire Project yang meliputi perancangan logo, aturan desain seperti jenis tipografi, warna, elemen, serta aturan logo.
2. Penerapan teori desain yang dibutuhkan selama perancangan identitas visual Ellionaire Project.
3. Menyusun buku *Graphic Standard Manual* (GSM) untuk Ellionaire Project.
4. Pengaplikasian panduan GSM terhadap beberapa media yang dibutuhkan oleh Ellionaire Project.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

- a. Tujuan
 1. Menyusun dan menjelaskan proses perancangan ulang identitas visual Ellionaire Project.
 2. Menjelaskan pengaplikasian teori desain dalam perancangan ulang identitas visual Ellionaire Project.
 3. Menerapkan identitas visual pada media pendukung yang sesuai dengan buku *Graphic Standard Manual* (GSM) sebagai panduan desain Ellionaire Project yang mampu menunjukkan citra perusahaan.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

b. Manfaat

1. Manfaat untuk Perusahaan

Dengan Laporan Tugas Akhir ini, harapannya Ellionaire Project sebagai usaha di bidang Kontraktor Interior memiliki identitas visual baru yaitu logo dan panduan mendesain yang mampu menjadi pembeda dari usaha sejenis. Dengan adanya identitas visual yang baru juga mampu memudahkan dalam mengembangkan usaha, yaitu dengan mengaplikasikan identitas visual baru secara konsisten di berbagai media branding.

2. Manfaat Bidang Akademis

Melalui Laporan Tugas Akhir ini harapannya, mampu dijadikan sebagai sumber referensi dan informasi yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian maupun perancangan identitas visual serta hal sejenis di bidang desain grafis. Juga dapat dijadikan sebagai perbandingan penelitaian yang sedang akan dilakukan, sehingga kesalahan- kesalahan yang mungkin terjadi dapat diminimalisir.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan Laporan Tugas Akhir Perancangan Ulang Identitas Visual Ellionaire Project ini terbagi menjadi lima bab yang akan memudahkan pembaca dalam memahami isinya. Pemaparan sistematika penulisan Laporan Tugas Akhir sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang permasalahan khususnya dalam kebutuhan desain untuk usaha Kontraktor Interior Ellionaire Project. Pada bab ini juga dijelaskan mengenai rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan dalam perancangan ulang identitas visual Ellionaire Project.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB II

LANDASAN PERANCANGAN

Pada bab II ini berisi kumpulan teori-teori penunjang penelitian yang akan digunakan selama proses menulis maupun melakukan perancangan identitas visual. Teori yang digunakan meliputi teori brand, identitas visual yang terdiri dari logo, warna, tipografi, elemen, *layout*, dan pedoman Sistem Identitas Visual atau *Graphic Standar Manual* (GSM), dan yang terakhir ialah teori *design thinking*.

BAB III

METODE PERANCANGAN

Pada bab metode perancangan berisi pemaparan mengenai metode yang digunakan selama perancangan, pengumpulan serta pengolahan data yang akan digunakan sebagai sumber penelitian serta pondasi dalam mendesain perancangan identitas visual.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV memaparkan mengenai tahapan desain yaitu proses perancangan ulang identitas visual hingga mendapatkan desain akhir serta pemaparan mengenai produksi media branding dan lain-lain.

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini memaparkan mengenai kesimpulan serta saran yang bersumber dari proses penelitian perancangan identitas visual Ellionaire Project dari segi tulisan serta desain dan lain sebagainya dengan jelas dan ringkas.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan dan Saran

Perancangan ulang identitas visual Ellionaire Project dibuat melalui berbagai tahapan dengan mengaplikasikan teori *design thinking*. Proses desain yang dilakukan ialah *empathize*, *define*, kemudian *ideate* yaitu pembuatan mind map, moodboard, sketsa manual, dan sketsa digital. Tahapan ini menghasilkan konsep awal desain identitas visual, berupa elegan dan lugas dengan kata kunci anggrek, kabinet atau lemari, lengkung, dan *clean*. Dari kata kunci tersebut kemudian diproses dan menghasilkan desain logo. Tahapan selanjutnya ialah *prototype*, pada bagian ini desain yang sudah terpilih akan diuji coba dengan membuat mockup pengaplikasian pada GSM dan media pendukung yang dibutuhkan. Kemudian tahapan terakhir ialah *testing* yaitu dengan uji coba desain. Setelah melewati tahapan tersebut tidak ditemukan logo yang sama maupun kemiripan tingkat tinggi. Dengan identitas visual yang baru ini, semoga bisa menjadi pembeda dan memperkuat citra usaha Ellionaire Project.

Pada perancangan ulang identitas visual Ellionaire Project pada hasil kuesioner, mayoritas responden memilih media sosial instagram untuk mencari informasi jasa interior desain, sehingga untuk para desainer interior bisa memaksimalkan *platform* tersebut. Pada proses perancangan identitas visual ada begitu banyak aspek yang harus digali dan dipahami sebagai pondasi perusahaan tersebut, sehingga membutuhkan waktu yang sangat panjang, untuk penelitian selanjutnya sebaiknya dilakukan dengan serius dari awal waktu dan tidak disarankan untuk peneliti yang baru mengganti judul mengenai perancangan identitas visual setelah melakukan seminar proposal.



DAFTAR PUSTAKA

- Alvin Hananto, B. (2019). Perancangan Logo dan Identitas Visual untuk Kota Bogor. *Jurnal Titik Imaji*, 2.
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Penerbit Nuansa Cendekia.
- Arifrahara, G. (2021). Analisis Penggunaan Tipografi Spasial Sans Serif dalam Ruang Publik Taman Tematik Kota Bandung. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 92–104. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.3804>
- Azis Said, A. (2019). Mendesain Logo. *Tanra - Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain - UNM*, 6, 159–168.
- Hasibuan, L. (2022). Bisnis Desain Interior Mulai Bangkit, Permintaan Naik 45%. *CNBC Indonesia*. <https://www.cnbcindonesia.com/lifestyle/20220821154858-33-365395/bisnis-desain-interior-mulai-bangkit-permintaan-naik-45>
- McChesney, J. (2018, November). *Semi-Serif Typefaces on Google Fonts*. <https://jlmc.medium.com/semi-serif-typefaces-on-google-fonts-7ea27d63e515>
- Prawita, R., Swasty, W., & Aditia, P. (2017). Membangun Identitas Visual untuk Media Promosi Usaha Mikro Kecil dan Menengah. *Jurnal Sositologi*, 16.
- Raja, T. M., Abdulhadi, R. H. W., & Ramadhan, M. D. (2022). Application of brand visual identity in interior design. Case study: Block71 Bandung. *Routledge*, 26–30. <https://doi.org/10.1201/9781003263135-5>
- Rustan, S. (2009). *Mendesain Logo*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2020). *Layout 2020 1*. CV.Nulisbuku Jendela Dunia.
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain,

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55.

<https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>

Sayatman, S., Mardiono, B., & Noordyanto, N. (2021). Pengembangan Konsep Brand Identity dan Visual System ITS yang Lebih Terintegrasi. *Idea Jurnal Desain*, 20, 10–15.

Udiyana Wasiswa, I. P. (2022). Peran Desain Interior Rumah Pasca Pandemi. <https://isi-dps.ac.id/peran-desain-interior-rumah-tinggal-pasca-pandemi/>.





LAMPIRAN

i) Lembar Bimbingan Tugas Akhir

Lembar Bimbingan Pembimbing I

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA		DEASY PARAMITHA SAFITRI	
NAMA PEMBIMBING		Drs. Sugeng Indriyanto	
JUDUL TUGAS AKHIR		PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL ELLIONAIRE PROJECT	
KETERANGAN:			
1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa			
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing			
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang			
BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	24 March 2023	Mantapkan Bab I	Bab I
2	1 April 2023	Fokuskan masalah dan perbaiki beberapa bagian.	Bab I
3	15 April 2023	pilih dulu berdasarkan target marketnya (realistis). misalnya yg dipilih Advertising, sales promotion, online marketing.	Bab I
4	7 May 2023	Cepat selesaikan Bab II	Bab II
5	23 May 2023	Mengabarkan pergantian judul	Melanjutkan TA
6	18 July 2023	Menyusun mindmap, pencarian kata kunci, moodboard, dan lain sebagainya, diskusi bab IV	Selesaikan TA dan desain kemudian lanjutkan ke sidang
7			
8			
*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya			

- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , pennisan karya ilmiah, pennisan laporan, pennisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Lembar Bimbingan Pembimbing II

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS	
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN	
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA	
NAMA MAHASISWA	DEASY PARAMITHA SAFITRI
NAMA PEMBIMBING	ANGGI ANGGARINI M.DS
JUDUL TUGAS AKHIR	PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL ELLIONAIRE PROJECT
KETERANGAN:	
1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa	
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing	
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang	

BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	16 May 2023	Cari lagi permasalahan Bab I	Bab I
2	17 May 2023	Perbaiki Bab II dan Bab III	Bab II dan Bab III
3	22 May 2023	Asistensi pergantian judul dengan memberikan tiga alternatif dan klien. Kemudian Bu Anggi memilih klien ellionaire Project	Lanjutkan dengan semangat
4	5 July 2023	Memperbaiki beberapa alasan pada bab I, bab II, dan bab III	Bab I, II, III
5	17 July 2023	Memantapkan bab III dan bab IV, seperti analisis SWOT, Creative Brief, dan pengaplikasian riset	Bab II, III, IV
6	18 July 2023	Mengecek kembali isi, dari awal dan diskusi mengenai sketsa manual logo, memberikan masukan dan ide untuk sketsa manual logo	Selesaikan TA beserta desain
7	19 July 2023	Asistensi desain logo dari 8 sketsa digital, pilih 3 sebagai alternatif, dan satu logo terpilih	Selesaikan TA beserta desain
8	20 July 2023	Memilih pertimbangan warna emas pada logo	Selesaikan TA beserta desain

*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya

- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , pennisan karya ilmiah, pennisan laporan, pennisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ii) **Transkrip Wawancara**

Wawancara dengan Klien

Q: “Apa filosofi dari nama usaha Mba?”

A : “Namanya Ellioner Project, Eli adalah Elin nama aku, Ionernya itu Billionaire. Jadi disingkat Ellionaire Project. Jadi artinya Elin punya proyek yang sampai billionaire, gitu hehe”

Q: “Jadi itu umum, bisa untuk usaha apa aja?”

A: “Enggak, itu memang khusus untuk usaha furnitur, bukan furnitur si, lebih ke interior, kontraktor interior”

Q: “Usahanya sudah tersebar ke mana saja?”

A: “Solo, Batang Jawa Tengah, Jabodetabek”

Q: “Bagaimana cara Mba mengirim barang ke klien jika pabriknya jauh?”

A: “Tergantung klien, kalo Jabodetabek si ya tinggal kirim, tapi kalau yang di luar itu biasanya hanya sampai tahap desain saja”

Q: “Apa yang biasa dipesan klien Mba?”

A: “Klien biasanya minta desain interior rumah, kantor, apartemen, kafe, dan restaurant”

Q: “Jadi untuk saat ini, meski jenis usahanya kontraktor interior tetapi kebanyakan klien meminta dalam bentuk desain saja ya Mba. Lalu untuk sekarang kan Mba baru memiliki nama saja pada usaha Mba, belum ada logo dan apa-apanya”

A: “Sebenarnya untuk logo itu sudah ada, tapi mmm tapi krang sreg. Jadi sebenarnya udah ada seperti ini, Ellionaire Project By Elin Ramlan. Aku tuh masih bingung mau pakai yang elok-elok gini atau pakai yang lugas aja kayak ”Sean” atau yang kayak gini nih yang ada gambar dan tulisan. Mba Elin masih bingung apa tulisannya masih pakai yang elok-elok tadi terus ada logo yang baru, atau mau gimana itu masih nggak ngerti “

Q : “Cuma emang kalo yang sekarang itu kayak wedding ya Mba?”

A : “Iya kan makanya itu dia, nggak mencerminkan key kontraktor banget yang tegas, yang lugas. Aku jug alagi mikir itu dia aku maunya mau gimana, tapi aku pengennya tuh “E”nya tuh aku udah suka sama “E”nya. Tapi nggak ngerti deh



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

kombinasinya nanti gimana, karena Mba Elin bleum ada waktu untuk buat logo itu.”

Q : “Di samping masalah logo yang belum mencerminkan jenis usaha, apakah ada permasalahan lain ketika Mba belum memiliki identitas visual seperti elemen visual, aturan penggunaan warna, jenis font, dan lain sebagainya?”

A : “Nah itu dia, aku malah menggunakan warna pink, itu nggak banget sebenarnya, tapi aku tuh bingung mau pakai warna apa. Karena kan tulisannya lentik terus ya aku matchinginnya pakai pink soft kayak peach. Ya itu aku ngerasanya cewek banget tumben gitu, biasanya item.”

Q : “Tapi untuk promosinya sejauh ini bagaimana Mba?”

A : “Dari mulut ke mulut, dari temen-temen kampus, kayak aku kan bilang aku udah bisa gini-gini ke temen-temen kampus, terus temen kampus aku kan ga semuanya bekerja di bidang itu kan, ada yang di bank, shopee. Misal tuh temen aku di shopee bosnya lagi butuh untuk gambar gudang yang baru. Atau temennya temen aku yang lain ngomong ke yang lain. Nah ini ada proyek apartemen yang lagi di bangun sekarang, kalau udah jadi nanti mau aku masukin ke youtube. Makanya kalau memang logonya udah cocok sama aku mau aku masukin ke youtube. Jadi nanti promosiinnya ada banyak, ada tiktok, ada youtube, sama ya dari mulut ke mulut aja gitu. Tapi kalo di tiktok lebih ke personal branding, bukan ke official ellionaire.

Q : “Baik jadi promosinya dari digital saja ya Mba. Untuk pengerjaan suatu proyek biasanya berapa lama ya Mba?”

A : “Satu sampai dua bulan, nah ini yang apartemen udah satu setengah bulan. Pokoknya biasanya sekitaran di atas satu bulan. Tergantung nilai proyek dan keluasan proyek juga dan juga tingkat kesulitannya juga kayak lokasi. Nah kayak ini kan di apartemen ada jam kerjanya di lokasi misal cuma dari jam 9 sampai jam 5 sore aja. Padahal kan biasanya tukang aku nginep, dari jam 8 udah bisa langsung kerja. Nah iya memang yang apartemen ini bukan cuma desain tapi sampai built juga.”

Q : “Kalau yang apartemen ini proyek sendiri atau bagaimana Mba?”

A : “Sendiri”

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Q : “Untuk target marketnya itu siapa ya Mba?”

A : “Target marketnya si pengennya menengah ke atas, nah ya rata-rata juga yan menengah ke atas si. Soalnya kalau menengah ke bawah itu belum aware sama arsitek gitu. Yang penting kamar kosong ada kasur, tapi kan kalau menengah ke atas kayak mereka lebih memetingkan estetik. Kalau untuk usia klien ya tidak ada patokan. “

Q : “Brand personalitynya apa Mba?”

A : “Aduh apa ya, pokoknya Ellionaire Project adalah mimpi seorang anak perempuan yang pengen jadi Billionaire, karena nama kan setiap omongna itu kan doa”

Q : “Sepertinya Mba memang lebih fokus ke interior, maksudnya desain interiornya ya”

A : “Iya betul”

Q : “Jadi permasalahan logonya apa deh Mba?”

A : “Logonya cewek banget, ga mencerminkan jenis usaha, aku tuh mau kayak gini nih, ada logo gambarnya yang menceritakan jenis usahanya, bisa tulisannya dicampur script dan lainnya. Jadi kenapa butuh karena ini baru tulisan doang, sedangkan aku butuh logo gambar dan aku mau tulisan yang lugas tapi tetep cantik. Mba mau yang font meliuk-meliuk karena tetap cantik”

Q : “Mba butuh kartu nama, stempel dan kertas berlogo yang ada kop suratnya nggak Mba?”

A : “Iya itu boleh, boleh banget des, sam aku butuh border website dan youtube.”

Q : “Kompetitor terdekat apa Mba?”

A : “

Q : “Untuk harganya kisaran berapa ,Mba?”

A : “Harga desainnya biasanya untuk interior Rp. 200.000/m unutk interior. Rp. 300.000/m2 untuk arsitektur rumah.”



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

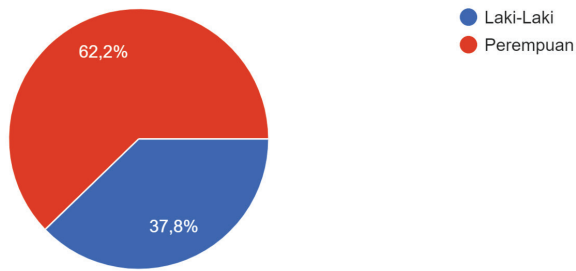
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

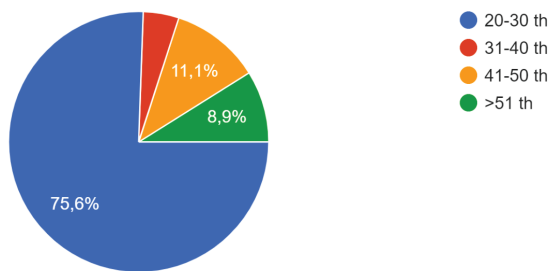
iii) Kuesioner

Bukti Kuesioner

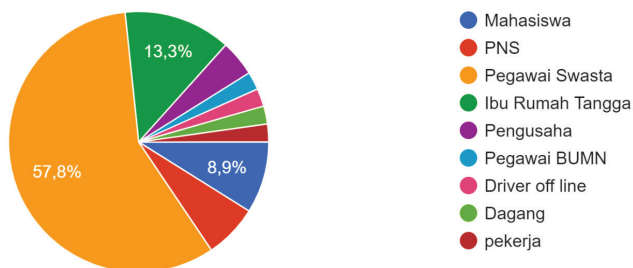
Jenis Kelamin
45 jawaban



Usia
45 jawaban



Pekerjaan
45 jawaban



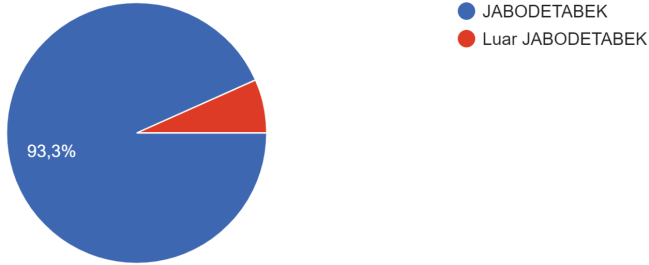


© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

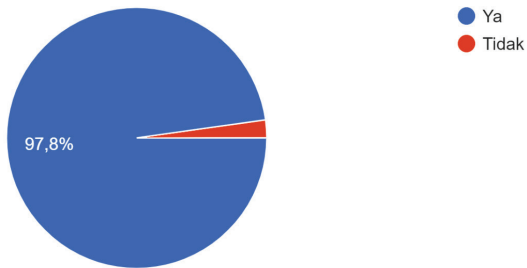
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Domisili
45 jawaban



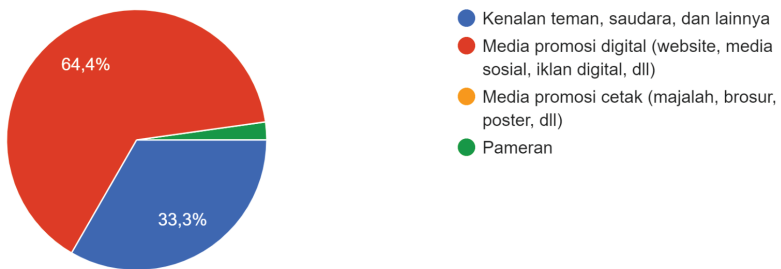
Apakah identitas perusahaan seperti logo dan tampilan media promosi yang menarik mampu meningkatkan kepercayaan dan minat Anda terhadap perusahaan tersebut?

45 jawaban



Jika Anda membutuhkan jasa desain interior, di mana Anda mencari informasi tersebut?

45 jawaban





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Jika Anda ingin menggunakan jasa desain interior, hal apa yg Anda perhatikan selain portofolio?

45 jawaban

- Penggambaran mockup dan rincian perkiraan biaya
- Pengalaman
- Katalog dan price list
- Nama brand yang lebih dikenal dan trusted
- Aneka ragam desain yang sudah pernah di buat
- Desain dan harga
- kerjasama tim dan sistemnya
- Lokasi
- Budget, customer sebelumnya, preferensi selera desainer

Menurut Anda apa yang menjadi ciri khas desain interior?

45 jawaban

- Warna
- Konsep
- Tema
- Desain fungsional dan unik
- Pemanfaatan ruang yang difungsikan secara maksimal
- Warna dan furniture
- Perabot, rumah, penggaris, blue print, 3d, indoor
- Keunikan konsep masing2 desainer
- konsep desain

Sebutkan 3 hal yang menggambarkan desain interior!

45 jawaban

- Rumah, furniture, tampilan ruang
- Simple, Pemanfaatan ruang yang difungsikan secara maksimal, Nyaman
- Bangunan, warna, furniture
- Stylish, nyaman, rumah
- Ruang,dinding,warna
- Desain, tema dan harga
- minimalis, modern, kontemporer
- Warna, model & material
- nyaman, fungsional, efektif lahan



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

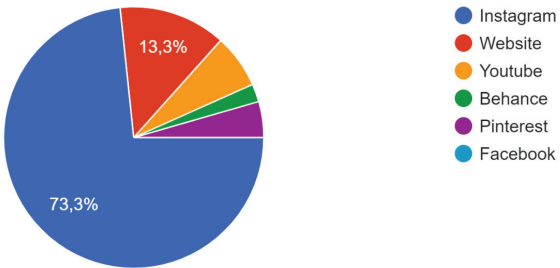
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Brand apa yang Anda ingat ketika menyebutkan usaha desain interior?

45 jawaban

Dekoruma
-
Ikea
IKEA
Tidak tahu
Sicons
IKEA
Ikea, dekoruma
-

Media sosial apa yang Anda gunakan untuk mencari jasa desain interior?
45 jawaban



NEGERI
JAKARTA



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

iv) Hasil Cek Plagiarisme

Bukti Cek Plagiarisme dengan Toleransi Maksimal 20%

Deasy Paramitha Safitri_DG

ORIGINALITY REPORT

9 %	8 %	3 %	3 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Dian Nuswantoro Student Paper	2 %
2	123dok.com Internet Source	1 %
3	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1 %
4	repository.pnj.ac.id Internet Source	1 %
5	repository.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
6	repository.dinamika.ac.id Internet Source	<1 %
7	Livia Diartini, Uray Fery Andi, Yudi Purnomo. "PERANCANGAN RUANG TERBUKA PUBLIK DI KECAMATAN PONTIANAK UTARA DENGAN PENDEKATAN DESAIN UNIVERSAL", JMARS: Jurnal Mosaik Arsitektur, 2022 Publication	<1 %
8	id.scribd.com Internet Source	



V) Daftar Riwayat Hidup

Riwayat Hidup Deasy Paramitha Safitri



DEASY PARAMITHA SAFITRI

Topic: ALL ABOUT ME

"Holla...!! Nama saya Deasy, saya adalah seorang desainer grafis yang mencintai alam dan suka berkebun. Kejujuran adalah hal yang sangat saya tanamkan dalam diri."

PROFIL

- Nama: Deasy Paramitha Safitri
- Tempat, tanggal lahir: Depok, 15 Juli 2000

PEKERJAAN

- 2019 - Sekarang: Freelance desain grafis dan sketsa wajah

PENGALAMAN

- 2022: Anggota Divisi Dekor, Apatis (Aapresiasi Kreativitas); Freelance Graphic Designer 2019-Sekarang
- 2021: Magang Volunteer sebagai Desainer Grafis Yayasan Helping Hands; Koordinator Akhwat Divisi HPDD Islamicfair LDK Fikri PNU; Talent Menggambar Kegiatan Galang Dana Sosmaling HMGP
- 2019: Talent Menggambar Kegiatan Samber (Sampah Bergambar) HMGP

KONTAK

- deasyparamithas22@gmail.com
- 0856-9351-9118
- dey_ps
- Jl. Benda 2, Kp. Rawadenok, Rt. 01/01, No. 125. Kel. Rangkapan Jaya Baru, Kec. Pancoran Mas, Kota Depok, Jawa Barat.

PENDIDIKAN

- 2019-Sekarang: D4-Desain Grafis Politeknik Negeri Jakarta
- 2015-2018: SMA Negeri 10 Depok

HOBBI

- Berkebun
- Memotret (Lanskap & Serangga)
- Membaca

KEMAMPUAN

- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Adobe Indesign
- Adobe Premier Pro
- Manual Sketch

Hak Cipta :

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
- Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta