



© 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

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ULANG SISTEM IDENTITAS VISUAL
PT. RISALA MULTI KREASI



Diajukan sebagai Persyaratan Kelulusan
Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis

Jurusan Teknik Grafika Penerbitan
Politeknik Negeri Jakarta

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Disusun Oleh:
Muhammad Naufal

2006421077

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA DAN PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

2024



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 mengumunkan 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 Sistem Identitas Visual
PT Risala Multi Kreasi
Penulis : Muhammad Naufal
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, 8 Agustus 2024

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I

Susilawati Thabrany, S.I.Kom., M.Si.
NIP. 197209021995122001

Dosen Pembimbing II

MRR. Tiyas Maheni DK, S.H., M.H.
NIP. 197608241999032002



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

**PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL PT RISALA MULTI
KREASI**

Oleh:

Muhammad Naufal
2006421077

Disahkan:

Depok, 21 Agustus 2024

Penguji I

Dwi Agnes Natalia Bangun, S.Ds., M.Ds.
NIP. 198812152018032001

Penguji II

Fani Nur Jannah, S.T., M.Si
NIP. 199106232022032014

Ketua Jurusan

Teknik Grafika Penerbitan



Dr. Zulkarnain, S.T., M.Eng.
NIP. 196407191997022001



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

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

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

**Perancangan Ulang Sistem Identitas Visual
PT Risala Multi Kreasi**

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, 08 Agustus 2024

Yang menyatakan,

Muhammad Naufal

2006421077



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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRAK

PT Risala Multi Kreasi, sebagai perusahaan yang bergerak di bidang jasa *cutting sticker*, dihadapkan pada tantangan untuk memperbarui sistem identitas visualnya agar lebih menarik, dan memiliki ciri khas. Identitas visual perusahaan memiliki peran penting dalam membangun dan memperkuat brand identitas. Saat ini, Risala Multi Kreasi memiliki identitas visual berupa logo yang memiliki visual kurang menarik dari penggunaan tipografi yang tidak selaras pada *logomark*, identitas yang tidak mencerminkan citra perusahaan dan belum memiliki panduan dari penggunaan identitas visual. Penelitian ini berfokus pada desain logo sebagai identitas PT Risala Multi Kreasi. Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* melalui teknik pengumpulan data mencakup observasi, wawancara, kuesioner dan studi literatur, lalu menggunakan analisis STP dan SWOT sebagai strategi desain untuk menjangkau target pasar. Hasil yang diperoleh berdasarkan perancangan ulang identitas visual yaitu desain identitas visual yang sesuai dengan nilai dan citra Risala Multi Kreasi yaitu *fun and colorful*, simpel dan *friendly*. Bentuk logo yang berjenis *combination mark* dengan warna merah dan oranye juga jenis huruf *sans serif* yang memiliki tingkat kemudahan dalam membaca, diharapkan dengan adanya identitas visual yang baru PT Risala Multi Kreasi dapat membangun *brand image* untuk mendapatkan *brand awareness* dari target pasar.

Kata kunci: *Branding*, identitas visual, logo.

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

ABSTRACT

PT Risala Multi Kreasi, as a company engaged in cutting sticker services, is faced with the challenge of updating its visual identity system to make it more attractive and distinctive. The company's visual identity has an important role in building and strengthening brand identity. Currently, Risala Multi Kreasi has a visual identity in the form of a logo that has a less attractive visual from the use of typography that is not aligned on the logomark, an identity that does not reflect the company's image and does not yet have guidelines for the use of visual identity. This research focuses on logo design as the identity of PT Risala Multi Kreasi. This research uses the design thinking method through data collection techniques including observation, interviews, questionnaires and literature studies, then uses STP and SWOT analysis as design strategies to reach the target market. The results obtained based on the redesign of visual identity are visual identity designs that are in accordance with the values and image of Risala Multi Kreasi, namely fun and colorful, simple and friendly. The logo shape is a combination mark type with red and orange colors as well as a sans serif typeface that has an easy reading level, it is hoped that with the new visual identity PT Risala Multi Kreasi can build a brand image to get brand awareness from the target market.

Keywords: Branding, visual identity, logo.

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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT atas limpahan nikmat dan rahmat-Nya, hingga saat ini dapat terselesaikan penulisan Tugas Akhir dengan tepat waktu. Tidak lupa ucapan terimakasih untuk keluarga yang selalu mendukung selama pengerjaan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Ulang Sistem Identitas Visual PT Risala Multi Kreasi”.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan dalam perkuliahan Desain Grafis di Politeknik Negeri Jakarta. Dalam penulisan tugas akhir ini tentunya tidak lepas dari pengarahan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak sehingga dapat terselesaikannya laporan Tugas Akhir ini. Maka dari itu, rasa hormat dan Terimakasih saya sampaikan kepada :

1. Dr. Syamsurizal, S.E., M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta
2. Dr. Zulkarnain, S.T., M.Eng., selaku Kepala Jurusan Teknik Grafika Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta.
3. Dwi Agnes Natalia Bangun, S.Ds., M.Ds selaku Kepala Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Jakarta
4. Susilawati Thabrany, S.I. Kom., M.S.i. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses pengarahan project laporan akhir.
5. MRR. Tiyas Maheni DK, SH., M.H selaku dosen pembimbing dalam hal penulisan yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penulisan laporan akhir.
6. Ahmad Lutfi selaku pemilik dari PT Risala Multi Kreasi yang telah mempercayakan proyeknya untuk dijadikan tugas akhir.
7. Seluruh rekan-rekan mahasiswa/i Desain Grafis yang telah melewati beberapa peristiwa suka dan duka selama 8 semester dan saling memberikan semangat serta motivasi selama menjalani perkuliahan maupun tugas akhir.

Susunan tugas akhir ini telah saya susun dengan sebaik-baiknya dan tentu tugas akhir ini tidak luput dari segala kekurangan. Oleh karena itu segala bentuk masukan saran dan kritik akan sangat bermakna bagi penulis. Semoga tugas akhir ini dapat



© 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

bermanfaat bagi siapapun yang membaca dan dapat digunakan sebagaimana mestinya. Terima Kasih.

Jakarta , Agustus 2024

Muhammad Naufal





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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	16
1.1 Latar Belakang	16
1.2 Rumusan Masalah	17
1.3 Ruang Lingkup	18
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	18
1.5 Sistematika Penyusunan	18
BAB II LANDASAN PERANCANGAN	20
2.1 <i>Branding</i>	20
2.2 <i>Brand Image</i>	21
2.3 <i>Brand Awareness</i>	23
2.4 Identitas Visual.....	23
2.5 Elemen Identitas Visual	24
2.5.1 Logo.....	24
2.5.2 Warna	27
2.5.3 Tipografi	30
2.5.4 Supergrafis.....	34
2.6 Prinsip Gestalt	35
2.7 Graphic Standard Manual	36
2.8 Metode Perancangan	37
2.8.1 Design Thinking	37
2.9 Analisa STP.....	39
2.10 Semiotika	40
BAB III METODE PERANCANGAN	42



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

3.1	Metode Riset Desain	42
3.1.1	Empathize	42
3.1.2	<i>Define</i>	42
3.1.3	<i>Ideate</i>	42
3.1.4	<i>Prototype</i>	43
3.1.5	<i>Test</i>	43
3.2.	Metode Pengumpulan Data	43
3.2.1	Studi Pustaka	43
3.2.2	Observasi	43
3.2.3	Wawancara	44
3.2.4	Survei.....	44
3.3	Data dan Analisis	45
3.3.1	Profile Klien	45
3.3.2	<i>Product Knowledge</i>	46
3.3.3	Kompetitor.....	47
3.3.4	<i>Consumer Insight</i>	49
3.4	Analisis Data dan Fakta	50
3.4.1	Analisis SWOT	50
3.4.2	Matrik SWOT.....	51
3.4.3	Analisis STP.....	52
3.5	Arahan Kreatif.....	53
3.5.1	Creative Brief.....	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN		55
4.1	<i>Ideate</i>	55
4.1.1	<i>Mind Mapping</i>	55
4.1.2	<i>Mood Board</i>	57
4.2	Proses Desain	58
4.2.1	Sketsa Kasar	58
4.2.2	Sketsa Halus	59
4.2.3	Digitalisasi.....	61
4.3	Desain terpilih	62
4.3.1	Konsep Logo	63
4.3.2	Warna Logo.....	64



© 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

4.3.3	<i>Typeface</i>	65
4.3.4	Variasi Logo	66
4.3.5	<i>Zona Eksklusif</i>	67
4.3.6	<i>Incorrect Logo Usage</i>	68
4.3.7	Variasi Warna Logo.....	69
4.3.8	<i>Supergraphics</i>	69
4.4	<i>Prototype</i>	70
4.4.1	<i>Graphic Standard Manual</i>	71
4.4.2	Media Pendukung	71
4.5	Testing.....	75
4.5.1	Menguji Kemiripan Identitas Visual	76
4.5.2	Menguji Desain Identitas Visual	76
4.6	Pertimbangan Produksi	77
4.7	Penerapan Prinsip Gestalt	78
4.7.1	<i>Proximity</i>	78
4.7.2	<i>Similiarity</i>	79
4.7.3	<i>Closure</i>	79
BAB V	80
PENUTUP	80
5.1	Kesimpulan	80
5.2	Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	85



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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logotype	25
Gambar 2. 2 Initial Letter Logo	25
Gambar 2. 3 Name/Symbol Logo	26
Gambar 3. 1 PT Risala Multi Kreasi	44
Gambar 3. 2 Logo Perusahaan	45
Gambar 3. 3 Sticker Jakarta Creative	47
Gambar 3. 4 Elite Sticker	47
Gambar 3. 5 Quick Print	48
Gambar 4. 1 Mindmap	56
Gambar 4. 2 Moodboard	58
Gambar 4. 3 Sketsa Kasar	59
Gambar 4. 4 Sketsa Alternatif 1	60
Gambar 4. 5 Sketsa Alternatif 2	60
Gambar 4. 6 Sketsa Alternatif 3	61
Gambar 4. 7 Desain Komperhensif 1	62
Gambar 4. 8 Desain Komperhensif 2	62
Gambar 4. 9 Desain Terpilih	63
Gambar 4. 10 Iconic Huruf R	64
Gambar 4. 11 Logotype Risala Multi Kreasi	64
Gambar 4. 12 Warna Logo	65
Gambar 4. 13 Typeface PT Risala Multi Kreasi	65
Gambar 4. 14 Logo Variation Vertikal	66
Gambar 4. 15 Logo Variation Horizontal	66
Gambar 4. 16 Zona Eksklusif Logo Horizontal PT Risala Multi Kreasi	67
Gambar 4. 17 Zona Eksklusif Logo Vertikal PT Risala Multi Kreasi	67
Gambar 4. 18 Incorrect Logo Usage	68
Gambar 4. 19 Variasi Warna Logo	69
Gambar 4. 20 Supergraphic	69
Gambar 4. 21 Pattern Supergraphic	70
Gambar 4. 22 Mockup Buku GSM	71



© 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4. 23 Mokcup Stempel.....	72
Gambar 4. 24 Mockup Kartu Nama	73
Gambar 4. 25 Mokcup Mug	74
Gambar 4. 26 Mokcup Kop Surat.....	74
Gambar 4. 27 Mockup Kartu Identitas	75
Gambar 4. 28 Kemiripan Identitas Visual	76
Gambar 4. 29 <i>Logomark Proximity</i>	78
Gambar 4. 30 <i>Logomark Similiarity</i>	79
Gambar 4. 31 <i>Logomark Closure</i>	79





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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Hubungan psikologi warna pada manusia.....	28
Tabel 3. 1 Matrik Swot.....	51
Tabel 3. 2 <i>Creative Brief</i>	53
Tabel 4. 1 <i>Mindmapp</i>	57





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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Transkrip Wawancara	85
Lampiran 2	Lembar Bimbingan	87
Lampiran 3	Kuesioner	91
Lampiran 4	Plagiarisme.....	96





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

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Branding adalah proses penciptaan identitas yang berkaitan dengan emosi, perasaan identitas tertentu dan kegiatan yang melalui proses pemasaran juga penjualan sehingga kegiatan tersebut tidak menjadi efektif tanpa adanya merek yang kuat. Menurut Rampersad (2008), *branding* merupakan hal terpenting dalam suatu bisnis dan memiliki manfaat untuk membangun kesan pada pelanggan agar produk atau jasa yang dijual dapat dikenal dan diingat oleh pelanggan juga hal lainnya untuk memudahkan perusahaan mendapatkan loyalitas pelanggan terhadap produk atau jasa yang diberikan, biasanya disebut dengan *brand awareness* perusahaan. Beberapa aspek yang mendasari dari *branding* dalam pelaku usaha yaitu logo, warna, seragam, identitas, dan lain-lain.

Namun *branding* yang dilakukan pelaku usaha belum maksimal, pelaku usaha hanya mengandalkan promosi melalui sosial media, papan iklan yang hanya digunakan didepan toko, selain itu identitas visual hanya dibuat berdasarkan legalitas tanpa memperhatikan kesan atau citra yang ingin disampaikan kepada pelanggan. Menurut Kotler dan Keller (2009), merek merupakan persepsi dan keyakinan dari pelanggan atau konsumen guna menjadi cerimanan asosiasi yang tertanam dalam benak pelanggan atau diingat saat pertama kali mendengar nama perusahaan. Sedangkan menurut Tjiptono (2015), Merek adalah deskripsi keyakinan dan asosiasi pelanggan terhadap merek tertentu. Citra merek merupakan kepercayaan dari pengamatan yang dipegang oleh pelanggan (Pandiangan et al., 2021).

PT Risala Multi Kreasi merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang jasa *cutting stiker* yang dikelola oleh Ahmad Lutfi, bertempat di Jakarta Selatan dan dibentuk pada tahun 2021. Sebelumnya PT Risala Multi Kreasi sudah memiliki identitas visual berupa lettermark atau monogram yang terdiri dari beberapa garis yang melengkung dan objek berbentuk oval membentuk huruf R, menggunakan tipografi berjenis sans serif dibawah hurufnya bertuliskan nama dari



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

perusahaan, warna biru dan kuning menjadi warna pilihan dari identitas tersebut. Sedangkan tone and manner dari perusahaan tersebut adalah *fun and colorful, friendly* dan sederhana.

Meskipun sudah memiliki identitas, PT Risala Multi Kreasi memiliki kendala dalam melakukan *branding* perusahaan terhadap target pasarnya karena logo tersebut masih terlihat kaku dan tidak memiliki prinsip kesatuan yang memberikan persepsi kepada pelanggan mengenai citra atau kesan yang disampaikan, tidak memiliki acuan dalam penggunaan identitas visual dan PT Risala Multi Kreasi tidak memiliki *graphic standard manual* (GSM) dari identitas sebelumnya meliputi *supergraphic*, penggunaan warna hingga jenis huruf yang digunakan. Dimana hal ini akan berdampak buruk bagi perusahaan dalam jangka panjang guna melakukan kegiatan *branding* untuk mendapatkan *brand awareness* dari target pasar dan menyulitkan perusahaan untuk memiliki ciri juga keunikan untuk membedakan dari perusahaan sejenis dimana mereka sudah memiliki ciri khas tersendiri melalui identitas visual.

Oleh karena itu PT Risala Multi Kreasi membutuhkan rancangan ulang identitas visual guna mempresentasikan *image* perusahaan untuk meningkatkan *branding* guna mendapatkan *brand awareness* dan *brand positioning*. Perancangan ulang meliputi identitas dan penyusunan *graphic standard manual* (GSM) untuk acuan dalam penggunaan identitas di media turunan lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang sudah dipaparkan, maka rumusan masalah dari PT Risala Multi Kreasi adalah bagaimana merancang ulang identitas visual guna memiliki ciri dan keunikan untuk meningkatkan daya tarik konsumen daripada kompetitor sejenis atau dengan kata lain proses perancangan ulang sistem identitas visual PT. Risala Multi Kreasi.



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

1.3 Ruang Lingkup

Dalam penyusunan tugas akhir ini, diperlukan adanya pembahasan sebagai berikut :

1. Proses perancangan ulang identitas visual PT. Risala Multi Kreasi.
2. Penerapan elemen dalam prinsip desain pada perancangan ulang identitas visual.
3. Penerapan hasil karya perancangan ulang identitas visual PT Risala Multi Kreasi pada media-media pendukung.

1.4 Tujuan dan Manfaat.

Adapun tujuan dan manfaat tugas akhir dalam perancangan ulang sistem identitas visual PT Risala Multi Kreasi, Sebagai berikut :

1. Tujuan
 - a. Menjelaskan perancangan ulang identitas visual PT Risala Multi Kreasi.
 - b. Menjelaskan elemen dan prinsip desain meliputi teori *graphic standard manual*, warna, *typography* dan teori yang masih relevan dengan tugas akhir.
 - c. Menjelaskan penerapan identitas visual PT Risala Multi Kreasi pada media turunan.
2. Manfaat
 - a. Mendapatkan identitas visual yang mudah diingat dan dipahami oleh khalayak umum dengan perbedaan identitas dari pesaing lainnya untuk PT Risala Multi Kreasi.
 - b. Melalui penelitian ini semoga menjadi sumber informasi dan referensi juga membantu menjawab dari permasalahan yang timbul di rancangan ulang identitas visual.

1.5 Sistematika Penyusunan

Proses penyusunan tugas akhir, diperlukan sistematika pembahasan yang baik guna penyampaian tugas akhir dapat terstruktur, dan mudah dipahami.



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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Terdapat lima bab yang diantaranya memiliki satu kesatuan dalam menyusun tugas akhir, sehingga dapat lebih mudah bagi pembaca memahami isi dari laporan tugas akhir ini.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang bagaimana ruang lingkup penulisan Tugas Akhir yang diawali dengan latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat beserta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berhubungan pada tugas akhir menggunakan teori umum desain grafis meliputi warna, *typography* dan pembahasan yang masih berkaitan dengan Tugas Akhir.

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini mengenai proses analisis data yang didapat dari profil PT Risala Multi Kreasi dan himpunan data lain, Kemudian dibuat menjadi suatu gagasan atau konsep mengenai landasan perancangan desain.

BAB IV METODE PERANCANGAN

Bab ini berisi pembahasan dari hasil perancangan ulang sistem identitas visual PT Risala Multi Kreasi meliputi konsep visual terdiri dari *mindmap*, *moodboard* hingga digitalisasi sketsa terpilih dan hasil akhir berupa GSM atau *graphic standard manual* beserta media turunan yang digunakan.

BAB V METODE PERANCANGAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari perancangan ulang sistem identitas visual PT Risala Multi Kreasi yang sudah dilakukan dan diharapkan dapat menjadi referensi atau manfaat bagi pembaca.



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

BAB V

PENUTUP

Setelah melakukan percangan ulang sistem identitas visual PT Risala Multi Kreasi, maka diperoleh kesimpulan dan saran bagi yang membaca atau melihat dan semoga dapat memberikan manfaat untuk pembaca, sebagai berikut :

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari perancangan ulang sistem identitas visual PT Risala Multi Kreasi didapati beberapa hasil kesimpulan, sebagai berikut :

1. Proses perancangan ulang sistem identitas visual PT Risala Multi Kreasi dimulai dari menggali informasi mengenai perusahaan seperti melakukan wawancara, observasi, kuesioner dan studi literatur. Didapati bahwa PT Risala Multi Kreasi masih kesulitan dalam melakukan *branding* perusahaan untuk mensasar target yang dituju, sehingga *owner* menginginkan suatu pembaharuan dalam melakukan *branding* perusahaan meliputi identitas visual yang sesuai dengan kesan dan pesan PT Risala Multi Kreasi terhadap target pasar. Hasil metode riset desain yang telah dilakukan meliputi wawancara, observasi, studi literatur hingga kusioner. Diperoleh beberapa data guna membentuk arahan kreatif dan mempermudah perancangan ulang sistem identitas visual yang memberikan citra dari PT Risala Multi Kreasi kepada target pasar, selanjutnya arahan kreatif di proses kembali untuk menjadi acuan dalam merancang sistem identitas visual meliputi *mindmapp* dan *moodboard* agar mendapatkan *key visual* yang bertujuan sebagai referensi desain dalam membetuk identitas visual PT Risala Multi Kreasi. Berdasarkan arahan kreatif yang telah disusun, tahap selanjutnya adalah mengeksplorasi ide-ide desain melalui pembuatan sketsa kasar. Beberapa alternatif desain logo kemudian dikerjakan untuk mendekati konsep perancangan ulang. Lalu terbentuk dua sketsa alternatif yang telah dipilih dari beberapa sketsa logo PT Risala Multi Kreasi, kemudian diproses kedalam digitalisasi. Setelah melalui proses evaluasi yang cermat, desain kedua dari sketsa yang sudah di digitalisasi dengan jenis logo *combination marks* dan memiliki konsep geometris dan puzzle dengan pembawaan yang ceria,



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

menjadi pilihan utama identitas visual yang paling sesuai dan relevan pada PT Risala Multi Kreasi.

2. Proses perancangan ulang sistem identitas visual PT Risala Multi Kreasi menerapkan prinsip desain grafis yang menyesuaikan dengan arahan kreatif dimana diperoleh dari konsep perancangannya yaitu, *geometric, puzzle* dengan pembawaan yang ceria. Desain logo PT Risala Multi Kreasi merupakan jenis logo *combination* mark dimana pergabungan antara *logomark* dan *lettermark*. *Logomark* yang digunakan adalah pergabungan konsep dari arahan kreatif yang diimplementasikan kedalam bentuk *puzzel* dan persegi sebagai inisial dari nama perusahaan yaitu Risala Multi Kreasi. Dalam hasil perancangan ulang sistem identitas visual PT Risala Multi Kreasi didapati prinsip *gestalt* yaitu *proximity* dimana dua bentuk *visual* (persegi dan *puzzle*) saling tumpang tindih untuk memberikan persepsi kepada target pasar jika *logomark* tersebut memiliki keterikatan satu sama lain. Selain itu prinsip *similarity* terbentuk pada *logomark* dimana kedua bentuk memiliki ukuran yang sama sehingga memberikan persepsi kepada target *audiens* apabila bentuk itu membentuk huruf R. Dan hasil dari survei uji coba yang dilakukan terkait identitas visual PT Risala Multi Kreasi didapati bahwa identitas visual PT Risala Multi Kreasi yang baru sudah memberikan citra atau pesan sesuai dengan *tone and manner*.
3. Media utama dalam mengaplikasikan identitas visual yaitu dengan membuat *Graphic Standard Manual* yang memiliki fungsi sebagai paduan utama dalam menggunakan identitas visual dari PT Risala Multi Kreasi sehingga dapat terjaga kekonsistenan logo agar dapat terjaga makna dan citra yang terdapat di logo tersebut. Selanjutnya media turunan yang diaplikasikan adalah mug, kartu identitas, kop surat, kartu nama dan stempel. Media turunan tersebut akan digunakan dalam kebutuhan PT Risala Multi Kreasi meliputi *merchandise* yang berguna untuk *branding*, kop surat, kartu nama dan stempel sebagai kebutuhan formal.



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 mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

5.2 Saran

Berdasarkan hasil proses perancangan ulang sistem identitas visual PT Risala Multi Kreasi, terdapat beberapa saran untuk memecahkan permasalahan dari proses perancangan ulang sistem identitas visual, sebagai berikut :

1. Dalam merancang ulang identitas visual, riset desain memiliki peran penting dalam menentukan atau mengidentifikasi target pasar hingga penyusunan konsep desain yang relevan. Juga melalui riset dapat dipastikan apabila elemen visual yang digunakan memiliki tujuan yang jelas dan makna pada setiap elemennya.
2. Dalam melakukan perancangan, pengumpulan dan analisa data adalah tahap utama yang paling penting. Data yang akurat dan relevan dapat memberikan wawasan lebih mengenai target pasar atau kebutuhan suatu perusahaan.
3. Pengembangan konsep desain sangat perlu dilakukan secara berkelanjutan melalui eksplorasi pada referensi desain yang lebih banyak atau luas. Lalu perlu memperhatikan analisa pada elemen visual yang digunakan dengan tujuan memastikan keterjelasan pada identitas visual.



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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR PUSTAKA

- Adhitya, G. R., Dewi, A. K., & Nuriarta, I. W. (2023). Perancangan Identias Visual Pada Media Promosi Event Open Studio 7 Di Florto Studio. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 4(01), 68–75. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v4i01.1949>
- Aziz, F. A. (2024). *Jurnal Desain: Pevesindo Visual Identity Design*. 11(2), 264–282. <https://doi.org/10.30998/jd.v11i2.17018>
- Bhargawa, I. N. B. (2022). Perancangan Ulang Sistem Identitas Visual Untuk Brans Tetuek Sangmong Di Denpasar. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 3(02), Article 02. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v3i02.1685>
- Deni, G. R. (2022). *Kresmawara: Perancangan Branding Kre Sesek Sentra Tenun “Karya Mandiri” Sumbawa melalui Media Desain Komunikasi Visual*. 6. <https://doi.org/10.36312/jisip.v6i1.2638/http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/index>
- Farida, E., Kholidah, N. R. J., & Sarjono, S. (2020). Penerapan Pembelajaran Psikologi Warna untuk Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Memilih Warna pada Desain Kemasan Produk Prodi Manajemen FEB UNISMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi (JIPE)*, 10(1), 40. <https://doi.org/10.24036/0111085220>
- Juniko, M. P. P., & Haryadi, T. (2023). *Percangan Ulang Visual Brand “Telor Asin Cah Anggon” Sebagai Upaya Meningkatkan Brand Awariness*. 5(2).
- Nurchayanti, F. W., & Faizah, S. M. (2022). *Pengaruh Strategi Pemasaran Untuk Meningkatkan Penjualan Produk Umkm Studi Terhadap Toko Imamgift.Art*. 11(2), 302–315.
- Pandiangan, K., Masiyono, M., & Dwi Atmogo, Y. (2021). Faktor—Faktor Yang Mempengaruhi Brand Equity: Brand Trust, Brand Image, Perceived Quality & Brand Loyalty. *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan*, 2(4), 471–484. <https://doi.org/10.31933/jimt.v2i4.459>
- Pradana, W. S., & Kristiana, N. (2021). *Prinsip Gestalt Pada Label Kemasan Air Minum Ades*. 3(1).



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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Ramdani, G. (2019). *Desain Grafis* (1st ed.). IPB Press.

Restiawan Permana & Yusmawati. (2022). Semiotika Visual Logo Bumbu Bamboe dan Perannya Sebagai Identitas Perusahaan. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 8(1), 96–103. <https://doi.org/10.30738/sosio.v8i1.11807>

Said, A. (2019). Mendesain Logo. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 6. <https://doi.org/10.26858/tanra.v6i3.13014>

Sanjaya, M. W., & Febriandirza, A. (2023). *PENERAPAN METODE DESIGN THINKING TERHADAP PENINGKATAN PENGALAMAN PENGGUNA PADA SISTEM AKADEMIK UHAMKA*. 7, 7–16.

Wijaya, K. R. A., & Islam, M. A. (2023). *Perancangan Identitas Visual Djoeragan Kue Lekker Surabaya*. 5(1).



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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LAMPIRAN

Lampiran 1 Transkrip Wawancara

Naufal : Pak, bisa dijelaskan secara singkat mengenai PT Risala Multi Kreasi ?

Ahmad Lutfi : Sebelumnya, saya hanya membuka usaha rumahan saja di daerah mampang, namun setelah saya jalani ternyata cuan juga dek nopal jadi iyasudah saya geluti saja usaha ini sampai ada modal buat PT, nah untuk kenapa saya namakan multi kreasi karena banyak dari pelanggan saya yang senang nih dengan talenta dari pegawai saya (kerja,etika) dan mereka juga kreatif mas dalam memberikan alternatif desain untuk pelanggan saya.

Naufal : untuk keunggulan dari perusahaan bapak, bagaimana ?

Ahmad Lutfi : kalo untuk keunggulan, saya hanya memberikan harga yang cukup terjangkau untuk jasa pemasangan, Rp 350 / cm nya dek. Saya juga menggunakan jenis oracel untuk produk yang saya kasih.

Naufal : kalo untuk pelayanannya, bagaimana pak ?

Ahmad Lutfi : kalo untuk pelayanan, sesuai dengan visi kami dek dengan memberikan pelayanan yang berkualitas baik dari segi etika dan harga dek .

Naufal : Cara bapak meberikan branding perusahaan kepada pelanggan, bagaimana pak ?

Ahmad Lutfi : kalo branding itu saya biasa mengadakan nya lewat *google ads*, karena waktu itu sempet jepi kan dek terus anak saya ngasih arahan untuk iklan di *google ads* dan alhamdulillah mulai meningkat lagi.

Naufal : lalu pak, untuk identitas visual apa sudah mencerminkan dari perusahaan ?

Ahmad Lutfi : oh untuk itu, jujur belum dek. Karena logo yang saya buat hanya berdasarkan apa yang saya inginkan aja dan kalo untuk kesan menurut saya jauh dari kata sudah.

Naufal : lalu pak, untuk elemen grafisnya bagaimana pak ketika bapak melakukan iklan atau promosi dalam *google ads*? Apakah sudah punya ?

Ahmad Lutfi : untuk iklan, saya template aja dek lewat aplikasi *capcut* (video) karena gampang tinggal *cut to cut* aja jadi saya ga pake elemen grafis.



© 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

Naufal : citra dan presepsi apa yang ingin bapak berikan kepada pelanggan melalui identitas visual nanti pak?

Ahmad Lutfi : saya hanya ingin identitas itu memberikan pesan dari visi dan misi saya dan *fun and colorful, friendly* dan sederhana aja dek.





Lampiran 2 Lembar Bimbingan

<h1 style="color: green;">LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR</h1>			
<p>PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS</p> <p>JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN</p> <p>POLITEKNIK NEGERI JAKARTA</p>			
NAMA MAHASISWA		Muhammad Naufal	
NAMA PEMBIMBING		Susilawati Thabrany, S.I.Kom., M.S.I.	
JUDUL TUGAS AKHIR		Perancangan ulang identitas visual PT Risala Multi Kreasi	
<p>KETERANGAN:</p> <ol style="list-style-type: none"> Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang 			
BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	15 Mei 2024	pada bab 1 dan 2 masih kurang jelas	membenarkan penjas dan menambahkan

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 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

		dalam memaparkan permasalahan client dan teori masih sedikit	beberapa bagian yang masih sedikit
2	20 Mei 2024	Kurangnya penjelasan pada bab 3 meliputi design thinking, hasil wawancara dan observasi	memberikan penjelasan mengenai design thinking dan metode yang digunakan dengan jelas seperti target pasar, kompetitor, products knowledge dan project background
3	21 Mei 2024	Kerangka teori belum dibuat	membuat kerangka teori untuk bab 2
4	25 Mei 2024	Seminar Proposal	memperjelas urgensi dan merapihkan penulisan
5	20 Juli 2024	review hasil dari bab meliputi mindmapp, moodboard hingga konsep desain logo	mencari key visual yang relevan dengan konsep desain logo
6	21 Juli 2024	mengulang konsep desain logo	menambahkan dan mengurangi key visual dan moodboard agar relevan dengan konsep desain
7	7 Agustus 2024	Review teori charles yang digunakan	brainstorming dengan melakukan pengamatan secara menyeluruh dari desain logo dan mencaari teori yang berkaitan.
8	8 Agustus 2024	review keseluruhan	merapihkan beberapa penulisan dan memerhatikan



© 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

		penugasan akhir	teori2 yang digunakan.
			*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA	Muhammad Naufal		
NAMA PEMBIMBING	Mrr. Tiyas Maheni DK, SH., M.H		
JUDUL TUGAS AKHIR	Perancangan ulang sistem identitas visual PT Risala Multi Kreasi		
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	25 Mei 2024	masih banyak yang typo, kutipan masih belum	revisi kekurangan dalam penulisan meliputi typo, kutipan

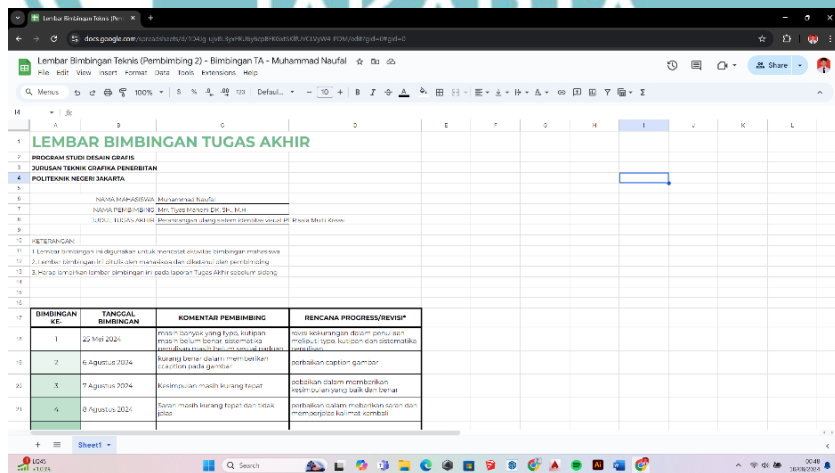


Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

		benar, sistematika penulisan masih belum sesuai paduan	dan sistematika penulisan
2	07 Agustus 2024		
3			
4			
5			
6			
7			
8			



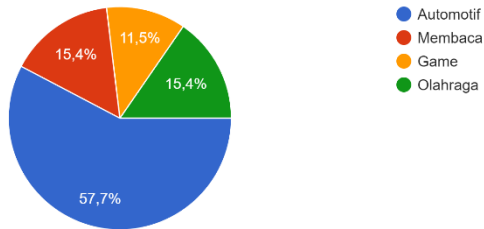


Lampiran 3 Kuesioner

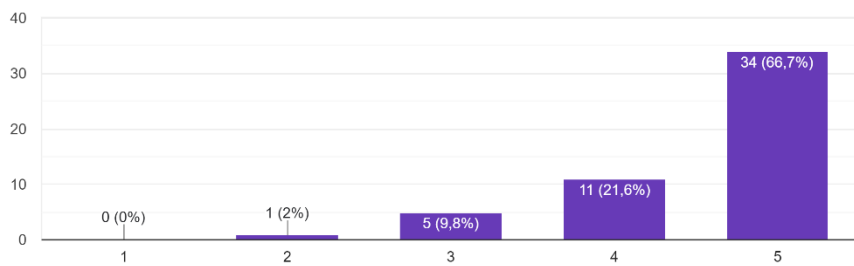
Hak Cipta :

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

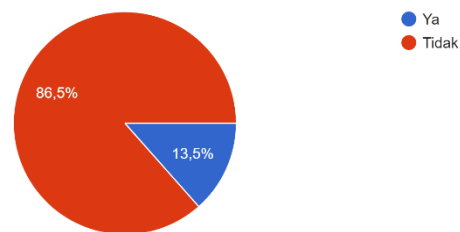
Hobi
52 jawaban



Berapa sering anda menggunakan kendaraan dalam aktivitas yang dilakukan?
51 jawaban



Sebelumnya, apakah anda mengetahui PT Risala Multi Kreasi?
52 jawaban





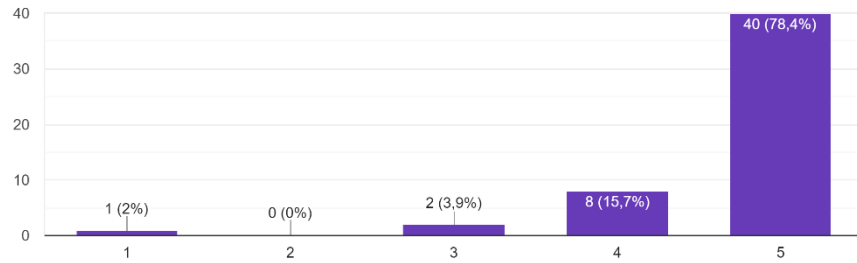
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

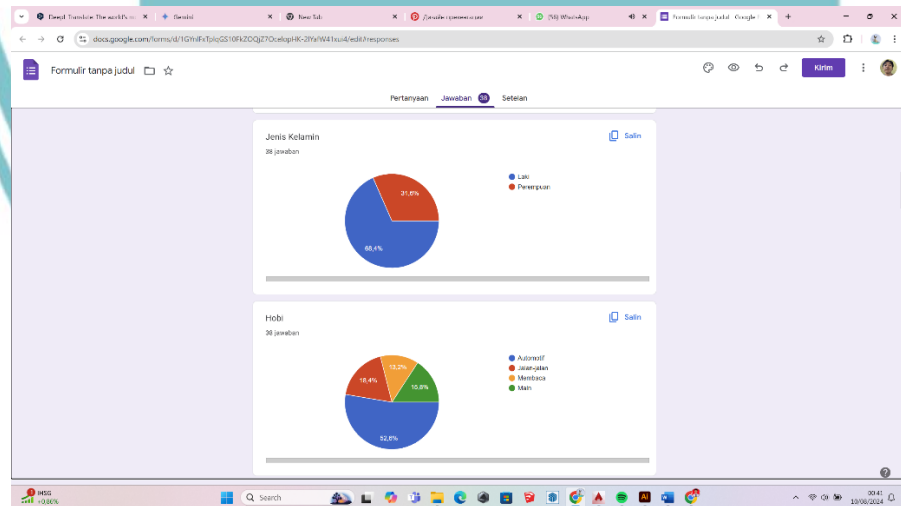
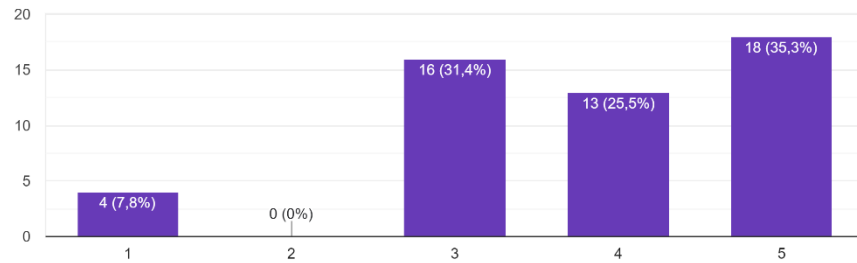
Apakah identitas penting untuk perusahaan?

51 jawaban



Perluah adanya rancangan ulang pada identitas perusahaan PT Risala Multi Kreasi?

51 jawaban

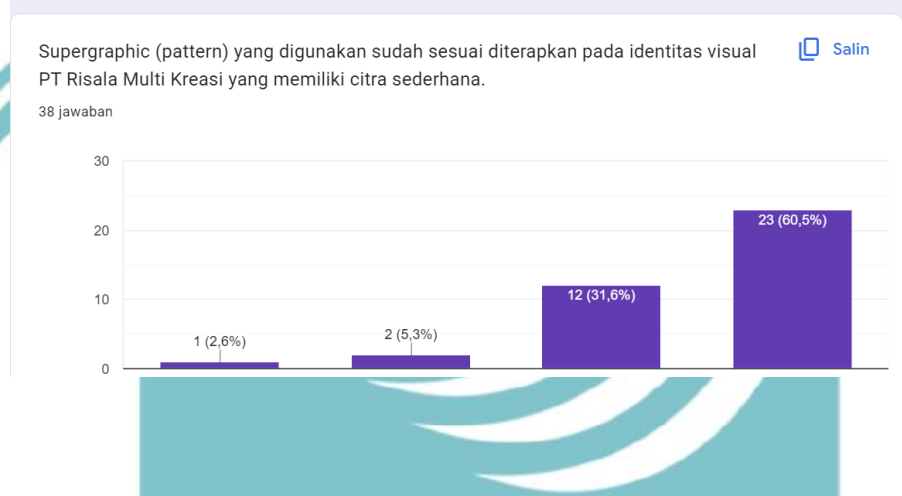
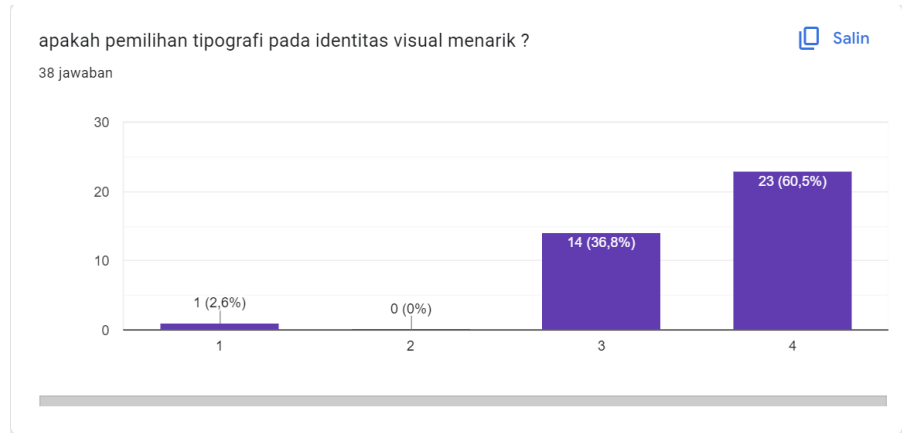




© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



apakah identitas visual sudah mencerminkan citra perusahaan (Friendly, Fun and colorful dan Sederhana) ?

38 jawaban

Rating	Count	Percentage
1	0	0,0%
2	4	10,5%
3	15	39,5%
4	21	55,0%

apakah desain identitas visual sudah baik dari segi estetika?

38 jawaban

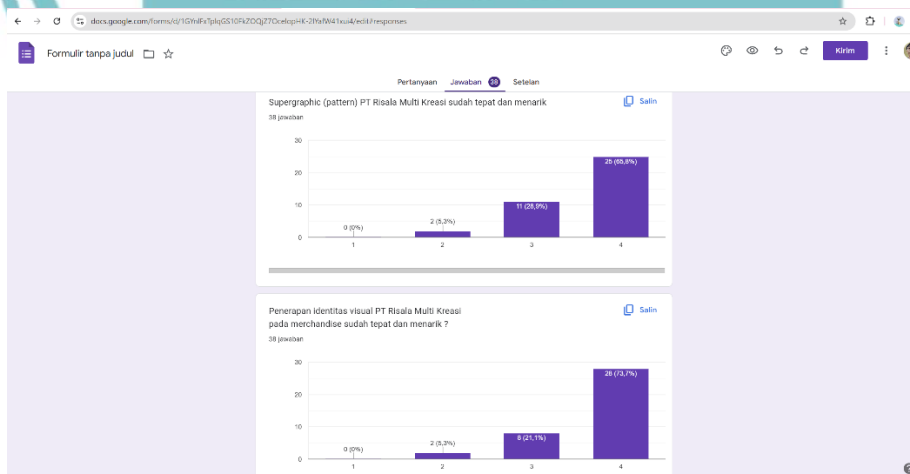
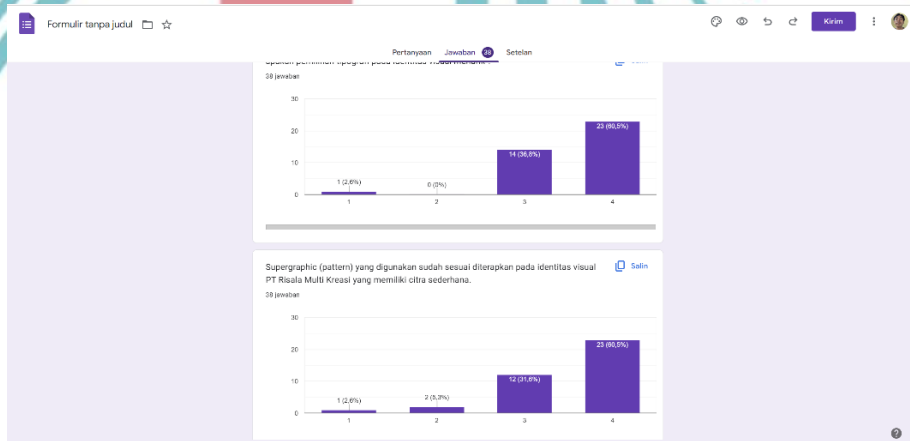
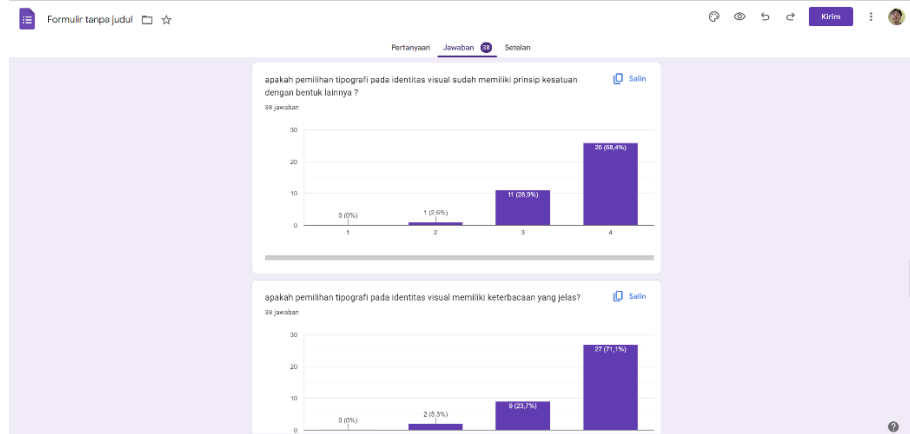
Rating	Count	Percentage
1	0	0,0%
2	2	5,3%
3	15	39,5%
4	21	55,3%



© 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

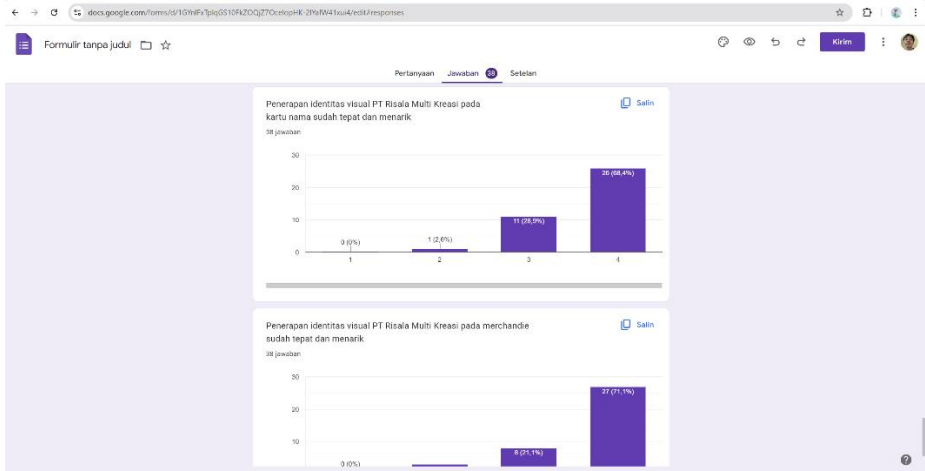




© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

Lampiran 4 Plagiarisme

iThenticate® Similarity Report ID: oid:3618:63945734

PAPER NAME	AUTHOR
DG8C_Muhammad Naufal_Perancangan Ulang Sistem Identitas Visual PT Risala Multi Kreasi_compressed.pdf	Muhammad Naufal

WORD COUNT	CHARACTER COUNT
13229 Words	89412 Characters

PAGE COUNT	FILE SIZE
89 Pages	1.3MB

SUBMISSION DATE	REPORT DATE
Aug 5, 2024 4:25 PM GMT+7	Aug 5, 2024 4:26 PM GMT+7

● **14% Overall Similarity**

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 14% Internet database
- 2% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 0% Submitted Works database

● **Excluded from Similarity Report**

- Bibliographic material
- Quoted material

Summary