© 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

LAPORAN TUGAS AKHIR
SPESIFIKASI DESAIN

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL ROCKSKULLS UNTUK MEMPERKUAT CITRA *BRAND*

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

Oleh:
MUHAMMAD GILANG PRADITO
2106421002

JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

DEPOK
2025

© 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 PERSETUJUAN

LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir	: Perancangan Ulang Identitas Visual Rockskulls Untuk Memperkuat Citra *Brand*
Penulis	: Muhammad Gilang Pradito
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, 1 Juli 2025

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Nabila Fajrina, S.I.Kom., M.Si	Sari Puspita Dewi, M.Pd.
NIP. 199509212022032014	NIP. 198208312015042001

© 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

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL ROCKSKULLS UNTUK MEMPERKUAT CITRA *BRAND*

Oleh:

MUHAMMAD GILANG PRADITO

2106421002

Disahkan:

Depok, 9 Juli 2025

Penguji I	**Penguji II**
Anggi Anggarini, M.Ds	Drs. Cecep Gunawan, M.Si
NIP. 198503162010122002	NIP. 196104261997021001

Kepala Program Studi

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

NIP. 198812152018032001

Ketua Jurusan

Teknik Grafika Penerbitan

Dr. Zulkarnain, S.T, M.Eng

NIP. 198405292012121002

© 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

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

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

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL ROCKSKULLS UNTUK MEMPERKUAT CITRA *BRAND*

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, Juli 2025

Muhammad Gilang Pradito
2106421002

© 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

ABSTRAK

Pertumbuhan industri *fashion* lokal di Indonesia semakin pesat, namun persaingan antar *brand* juga semakin ketat. RockSkulls, sebagai *brand clothing* lokal bertema musik *rock/metal*, mengalami penurunan daya saing akibat lemahnya identitas visual yang ditunjukkan oleh inkonsistensi penggunaan logo, desain logo yang usang, serta ikon tengkorak yang tidak tergambarkan secara maksimal. Ketidaktepatan visual ini menyebabkan *brand* sulit dikenali dan tidak lagi relevan dengan karakter kuat yang ingin dibangun, yaitu semangat pemberontakan dan ekspresi diri anak muda. Berdasarkan hasil wawancara dan survei, mayoritas responden menilai logo RockSkulls belum mencerminkan identitas visual yang kuat, mudah diingat, dan sesuai dengan karakter musik *rock/metal.* Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang identitas visual RockSkulls guna membangun konsistensi visual yang lebih kuat dan relevan. Metode yang digunakan adalah *mixed-method* (kualitatif dan kuantitatif), dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, studi literatur, dan penyebaran kuesioner untuk memperoleh *insight* dari target audiens. Temuan dari hasil kuantitatif serta analisis SWOT digunakan untuk merumuskan arah visual dan mengidentifikasi kekuatan serta tantangan desain. Eksplorasi visual dilakukan melalui *mind mapping* dan *moodboarding* untuk menentukan *key visual* yang sesuai dengan karakter *brand*. Identitas visual baru dikembangkan berdasarkan tiga kata kunci utama: *skull* (ikon utama), *gritty* (tekstur *grunge* yang kasar), dan *neo-tribal sigilism* (ornamen simbolik sebagai supergrafis), dengan *tone and manner bold, grunge,* dan *monochrome.* Hasil desain diuji kepada audiens, klien, dan desainer grafis melalui proses *testing*. Masukan yang diterima, khususnya terkait keterbacaan tipografi dan bentuk tengkorak, kemudian direspons dengan penyempurnaan visual hingga menghasilkan *final artwork (FAW)* yang lebih optimal. *Final* desain tersebut diformulasikan ke dalam dokumen *Graphic Standard Manual* (GSM) dan diaplikasikan ke berbagai media sebagai upaya penguatan citra visual RockSkulls yang lebih konsisten, relevan, dan kompetitif.

Kata kunci: *Rebranding*, Identitas Visual, RockSkulls, Eksplorasi Visual, *Clothing Brand*

© 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

ABSTRACT

The rapid growth of the local fashion industry in Indonesia has intensified competition among brands. RockSkulls, a local clothing brand with a rock and metal music theme, has experienced a decline in competitiveness due to a weak visual identity. This weakness is evident in the inconsistent use of its logo, an outdated logo design, and a skull icon that is not effectively represented. These visual shortcomings have made the brand difficult to recognize and less relevant to the strong character it aims to convey, which is the rebellious spirit and self-expression of youth. Based on interviews and surveys, most respondents stated that the RockSkulls logo does not yet reflect a strong, memorable, and genre-appropriate visual identity. This study aims to redesign the visual identity of RockSkulls to build a stronger and more relevant visual consistency. The research method applied is mixed method, combining qualitative and quantitative approaches, with data collection techniques including interviews, observation, literature review, and questionnaires to gain insight from the target audience. Quantitative findings and SWOT analysis were used to clarify internal problems and highlight opportunities for strengthening the brand's visuals. Visual exploration was carried out using mind mapping and moodboarding to define the appropriate direction based on the brand's character. The redesigned identity is based on three key visual concepts: skull as the main icon, gritty representing rough grunge texture, and neo tribal sigilism as symbolic elements for supergraphics. The tone and manner are established as bold, grunge, and monochrome. The design was tested on audiences, clients, and graphic design experts. Feedback, especially regarding legibility and the skull shape, was incorporated into the refinement process, resulting in a final artwork that is visually stronger and more functional. The final design is compiled into a Graphic Standard Manual and applied across various media to reinforce RockSkulls' brand image in a consistent, relevant, and competitive way.

***Keywords**: Rebranding, Visual Identity, RockSkulls, Visual Exploration, Clothing Brand*

© 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

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas limpahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya. Ucapan terima kasih yang mendalam juga penulis sampaikan kepada kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan penuh, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Ulang Identitas Visual RockSkulls untuk Memperkuat Citra *Brand*" tepat waktu. Penyusunan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program pendidikan Sarjana Terapan (S.Tr) pada Program Studi Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Syamsurizal S.E., M. M. selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta
2. Dr. Zulkarnain, S.T., M. Eng. selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
3. Rachmadita Dwi Pramesti, S.Ds., M.Ds. selaku Kepala Program Studi Desain Grafis
4. Nabila Fajrina, M.I.Kom. sebagai dosen pembimbing materi dari jurusan yang telah memberikan arahan dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir.
5. Sari Puspita Dewi, M.Pd. sebagai dosen pembimbing teknis dari jurusan yang telah memberikan arahan dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir.
6. Seluruh dosen di Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, khususnya Program Studi Desain Grafis, atas ilmu, motivasi, serta inspirasi yang telah diberikan selama masa perkuliahan di Politeknik Negeri Jakarta.
7. Kedua orang tua dan adik saya yang selalu mendampingi, memberikan semangat, serta mendoakan kesuksesan saya selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
8. Om Tommy Thomas selaku *owner* dari *clothing brand* RockSkulls yang telah bersedia bekerja sama serta memberikan data yang relevan, sehingga

© 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

perancangan Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan lancar dan menghasilkan output yang optimal.

9. Fauzan Zufar Aulia, Kalista Hiswari, Theodore Rocky, selaku rekan yang selalu membantu dan memberi dukungan selama penulis menyusun laporan tugas akhir ini.
10. Salwa Khaylila, selaku partner yang selalu memberi dukungan saat penulis mengalami kesulitan selama menyusun laporan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih memiliki kekurangan dan dapat dikembangkan lebih lanjut. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis maupun bagi pembaca yang tertarik dalam bidang desain grafis dan *branding*.

Depok, 1 Juli 2025

Muhammad Gilang Pradito

© 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

DAFTAR ISI

PRAKATA i
DAFTAR ISI ii
DAFTAR GAMBAR iii
DAFTAR TABEL v
DAFTAR LAMPIRAN viii
BAB I **1**
PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 4
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan 4
1.4 Tujuan dan Manfaat 5
1.4.1 Tujuan 5
1.4.2 Manfaat 5
1.5 Sistematika Penulisan 6
BAB II **8**
LANDASAN PERANCANGAN **8**
2.1 Brand and Branding 8
2.2 Citra Merek (Brand Image) 8
2.3 Identitas Visual 10
2.3.1 Logo 11
2.3.2 Warna 13
2.3.3 Tipografi 19
2.3.4 Ilustrasi 22
2.3.5 Penerapan Identitas Visual 24
2.4 Teori Gestalt 24
2.5 Metode Riset 27
BAB III **29**
METODE PERANCANGAN **29**
3.1 Metode Penelitian 29
3.1.1 Metode Pengumpulan Data 30
3.1.2 Metode Analisis Data 32
3.1.3 Metode Penggalian Ide 32
3.1.4 Metode Eksekusi Desain 33
3.2 Data dan Analisis 34
3.2.1 Profil Klien 35

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

3.2.2 Product Knowledge....36
3.2.3 Kompetitor....38
3.2.4 Consumer Insight....40
3.2.5 Analisis SWOT....42
3.3 Arahan Kreatif (Creative Brief)....44
BAB IV....48
HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN....48
4.1 Konsep Visual....48
4.1.1 Mind Mapping....48
4.1.2 Moodboard....50
4.2 Proses Desain....51
4.2.1 Sketsa Manual....52
4.2.2 Digitalisasi....53
4.2.3 Prototype....56
4.2.4 Testing....58
4.2.5 Final Artwork (FAW)....60
4.2.6 Teori Gestalt....62
4.2.7 Graphic Standard Manual (GSM)....63
4.3 Media Pendukung....69
4.3.1 Media Digital....69
4.3.1 Media Cetak....70
4.3.1 Merchandise....72
4.4 Pertimbangan Produksi....73
BAB V....72
PENUTUP....72
5.1 Simpulan....72
5.2 Saran....74
DAFTAR REFERENSI....75
LAMPIRAN....79

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Logo Original RockSkulls....2
Gambar 2.1 Wordmarks Logo Example....11
Gambar 2.2 Letterform Logo Example....12
Gambar 2.3 Emblems Logo Example....12
Gambar 2.4 Pictorial Marks Logo Example....13
Gambar 2.5 Abstract/Symbol Marks Logo Example....13
Gambar 2.6 Color Spectrum....14
Gambar 2.7 RGB Color Spectrum....15
Gambar 2.8 CMYK Color Spectrum....15
Gambar 2.9 Monochromatic Color Combination....16
Gambar 2.10 Analogus Color Combination....16
Gambar 2.11 Complementary Color Combination....17
Gambar 2.12 Triadic Color Combination....17
Gambar 2.13 Tetrad Color Combination....18
Gambar 2.14 Font Logo Nirvana....20
Gambar 2.15 Logo Rock Band Black Sabbath....20
Gambar 2.16 Logo Brand Clothing Stussy....20
Gambar 2.17 Logo Band Metal Core Bring Me The Horizon....21
Gambar 2.18 Zero Font Monospaced by Patrick Tuell....21
Gambar 2.19 Danger Icon (Skull and Cross Bone Image)....23
Gambar 2.20 Tribal Asset Supergraphic....24
Gambar 2.21 Gestalt Rule: Proximity....25
Gambar 2.22 Gestalt Rule: Similarity....25
Gambar 2.23 Gestalt Rule: Continuity....26
Gambar 2.24 Gestalt Rule: Focus....26
Gambar 2.25 Gestalt Rule: Symmetry....27
Gambar 2.26 Gestalt Rule: Closure....27
Gambar 2.27 Design Thinking....28
Gambar 3.1 Logo RockSkulls....35
Gambar 3.2 Toko Offline RockSkulls....35
Gambar 3.3 Catalog Apparel RockSkulls....37
Gambar 3.4 Catalog Apparel RockSkulls....37
Gambar 3.5 Logo Maternal Disaster....38
Gambar 3.6 Logo Alcotra Bali....39

© 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

Gambar 3.7 Logo Abigail Clothing..... 39
Gambar 4.1 Mind Mapping.....48
Gambar 4.2 Moodboard..... 50
Gambar 4.3 Sketsa Kasar..... 52
Gambar 4.4 Desain Komprehensif 1.....53
Gambar 4.5 Desain Komprehensif 2.....54
Gambar 4.6 Desain Komprehensif 3.....54
Gambar 4.7 Desain Komprehensif 4.....55
Gambar 4.8 Desain Komprehensif 5.....55
Gambar 4.9 Prototype..... 56
Gambar 4.10 Prototype Concept.....57
Gambar 4.11 Similarity Test Google.....58
Gambar 4.12 Final Artwork..... 61
Gambar 4.13 Final Concept Artwork.....61
Gambar 4.14 Mockup GSM.....63
Gambar 4.15 Konsep Logo..... 63
Gambar 4.16 Ukuran Logo..... 64
Gambar 4.17 Clear Space Logo..... 64
Gambar 4.18 Logo Grid..... 65
Gambar 4.19 Logo in Background.....65
Gambar 4.20 Incorrect Use Logo.....66
Gambar 4.21 Tipograpfi.....66
Gambar 4.22 Hierarki Tipografi.....67
Gambar 4.23 Palet Warna.....67
Gambar 4.24 Supergraphic.....68
Gambar 4.25 Social Media Mockup..... 69
Gambar 4.26 Marketplace Mockup.....70
Gambar 4.27 Sticker Pack Mockup..... 70
Gambar 4.28 Thank You Card Mockup..... 71
Gambar 4.29 Hang tag & Id Card Mockup.....71
Gambar 4.30 Packaging Mockup..... 72
Gambar 4.31 Tshirt Mockup..... 72

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

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Psikologi Warna..... 18
Tabel 3.1 Matriks SWOT..... 42
Tabel 3.2 Creative Brief..... 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Bimbingan Tugas Akhir..... 79
Lampiran 2. Transkrip Wawancara Owner..... 81
Lampiran 3. Transkrip Kuesioner Customer Insight.....84
Lampiran 4. Transkrip Wawancara Testing.....91
Lampiran 5. Hasil Cek Plagiarisme.....113
Lampiran 6. Riwayat Hidup..... 114

© 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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri *fashion* merupakan salah satu sektor dengan pertumbuhan paling pesat di Indonesia. Hanan (2024) mengungkap bahwa sektor ini telah menjadi pilar utama dalam ekonomi kreatif nasional, menyumbang 61,5% dari total perekonomian kreatif. Seiring meningkatnya permintaan terhadap produk dalam negeri, *clothing brand* lokal terus berkembang dan beradaptasi untuk mempertahankan eksistensinya di pasar yang kompetitif. Namun, pertumbuhan ini juga diiringi dengan persaingan yang semakin ketat, di mana *clothing brand* yang tidak memiliki strategi *branding* yang kuat berisiko kehilangan daya saing (Saputra & Fasa, 2024).

Dalam konteks industri *fashion* yang dinamis, identitas visual menjadi salah satu faktor utama dalam membangun citra *brand* serta menarik perhatian konsumen. (Saputra & Fasa, 2024) menegaskan bahwa *clothing brand* dengan strategi komunikasi visual yang kuat lebih mudah dikenali dan memiliki daya saing lebih tinggi dibandingkan *brand* yang tidak memiliki keunikan visual. Hal ini diperkuat oleh Immanuel dkk., (2024) yang menemukan bahwa *brand* lokal yang memperkuat identitas visualnya lebih diminati oleh konsumen, menandakan bahwa visual *branding* bukan hanya sekadar elemen estetika, tetapi juga strategi bisnis yang krusial dalam mempertahankan daya saing. Selain itu, Mochamadin & Isnaini (2024) menekankan bahwa *brand* dengan identitas visual yang konsisten memiliki tingkat *brand awareness* yang lebih tinggi, yang pada akhirnya berdampak pada loyalitas pelanggan.

Lebih lanjut, Gugat dkk., (2023) menunjukkan bahwa *clothing brand* yang menerapkan strategi *branding* dengan baik memiliki daya saing yang lebih kuat di

© 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

pasar nasional. Saputra & Fasa, (2024) juga menjelaskan bahwa elemen visual yang khas serta desain yang sesuai dengan identitas *brand* berperan penting dalam membangun loyalitas pelanggan. Sebaliknya, *clothing brand* yang gagal menyesuaikan strategi *branding* mereka dengan perkembangan industri berisiko mengalami penurunan daya saing (Sono dkk., 2023). Lastanila et al. (2024) menambahkan bahwa *brand* dengan identitas visual yang lemah sering menghadapi hambatan pertumbuhan di tengah persaingan industri yang semakin ketat.

Gambar 1.1 Logo Original RockSkulls

Sumber : RockSkulls

Sebagai sebuah clothing *brand* dengan *niche* musik *rock* dan *metal* yang telah beroperasi sejak 2010, RockSkulls menghadapi tantangan fundamental terkait identitas visualnya. Masalah utamanya melampaui sekadar inkonsistensi teknis, melainkan sebuah kegagalan esensial pada elemen intinya. Berdasarkan hasil kuesioner terhadap 52 responden, logo RockSkulls saat ini terbukti gagal dalam tiga aspek krusial: (1) kurang merepresentasikan konsep tengkorak/*skulls* (61,5%), (2) tidak cukup mencerminkan karakter musik *rock* dan *metal* (71,2%), serta (3) memiliki tingkat keterbacaan yang rendah (78,9%).

Kegagalan pada *level* fundamental ini secara langsung menyentuh esensi dari citra *brand*, berpotensi menurunkan daya tarik visual dan mempengaruhi persepsi konsumen. Menghadapi kondisi tersebut, maka *rebranding* melalui pembaruan identitas visual menjadi solusi strategis yang paling tepat dan diperlukan.

© 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

Langkah ini didukung oleh berbagai pandangan ahli. Lastanila dkk. (2024) menjelaskan bahwa identitas visual yang tidak diperbarui berisiko kehilangan relevansi. Sejalan dengan itu, pentingnya konsistensi visual untuk membangun citra profesional yang kuat dan strategi visual yang terpadu untuk membangun loyalitas konsumen juga ditegaskan oleh Maulidiah dkk. (2024) dan Fauzia (2024). Dengan demikian, perancangan ulang ini adalah langkah strategis yang tidak hanya menyasar aspek estetika, tetapi juga mereposisi *brand* agar lebih relevan, konsisten, dan kompetitif di industri *fashion* lokal yang terus berkembang.

Sejumlah penelitian telah mengkaji pentingnya identitas visual dalam industri *fashion*. Mochamadin & Isnaini (2024) menegaskan bahwa *clothing brand* yang memiliki identitas visual yang konsisten lebih mudah dikenali oleh pasar dan memiliki tingkat *brand awareness* yang lebih tinggi. Selain itu, Maulidiah dkk., (2024) menyoroti bahwa strategi *branding* visual yang efektif dapat membantu *clothing brand* mempertahankan eksistensinya dalam industri yang semakin kompetitif. Lebih lanjut, Gugat dkk., (2023) meneliti bahwa elemen visual seperti desain logo, pemilihan warna, dan elemen grafis lainnya berperan penting dalam membangun citra *brand* dan menarik perhatian konsumen. Saputra & Fasa, (2024) juga menekankan bahwa *clothing brand* yang menerapkan strategi komunikasi visual yang kuat cenderung memiliki daya saing lebih tinggi dan loyalitas pelanggan yang lebih kuat. Sebaliknya, Sono dkk., (2023) menyatakan bahwa *clothing brand* yang tidak menyesuaikan strategi *branding*-nya dengan perkembangan industri berisiko mengalami penurunan daya saing. Selain itu, Lastanila dkk., (2024) menemukan bahwa identitas visual yang lemah sering menjadi hambatan pertumbuhan bagi *clothing brand* lokal di tengah persaingan yang semakin ketat.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas pentingnya identitas visual dalam *branding clothing brand* lokal, penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada strategi *branding* secara umum atau dalam konteks pemasaran *digital* tanpa membahas *clothing brand* dengan *niche* spesifik seperti musik *rock* dan *metal.*

© 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 penelitian ini, pendekatan yang lebih spesifik akan dilakukan dengan menganalisis bagaimana pembaruan identitas visual dapat diterapkan dalam *clothing brand* dengan konsep musik *rock* dan *metal*, serta menghasilkan sebuah sistem identitas visual yang strategis dan aplikatif sebagai landasan bagi RockSkulls untuk membangun citra merek dan daya saingnya. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi dalam menyediakan kerangka kerja visual yang memungkinkan elemen visual khas dalam *clothing brand* diperbarui tanpa menghilangkan karakter inti *brand*, sehingga tetap relevan di tengah perubahan tren industri *fashion*.

Perancangan identitas visual menjadi strategi penting untuk memastikan *brand* tetap relevan dan memiliki daya saing yang kuat. *Clothing brand* yang tidak melakukan pembaruan strategi visual berisiko mengalami penurunan daya tarik dan kehilangan relevansi di pasar (Lastanila dkk., 2024). Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada perancangan ulang identitas visual RockSkulls, yang tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan estetika *brand*, tetapi juga memperkuat citra dari *brand* tersebut. Dengan adanya perancangan identitas visual, RockSkulls diharapkan dapat membangun citra yang lebih kuat, relevan, dan kompetitif di pasar *clothing* lokal yang semakin berkembang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi RockSkulls dalam identitas visualnya, penelitian ini merumuskan pertanyaan "Bagaimana proses perancangan ulang identitas visual RockSkulls yang mencakup elemen visual dan media pendukung untuk memperkuat citra *brand*?"

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Penelitian ini berfokus pada perancangan ulang identitas visual RockSkulls untuk memperkuat citra *brand*. Ruang lingkup pembahasan meliputi:

© 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

1. Proses perancangan ulang identitas visual *brand* RockSkulls berupa logo dan elemen visual yang disajikan dalam *Graphic Standard Manual* (GSM).
2. Penerapan teori desain grafis dalam perancangan identitas visual RockSkulls.
3. Implementasi desain pada media pendukung *brand*, baik digital maupun cetak.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penyusunan tugas akhir ini, sebagai berikut:

1. Menjelaskan proses perancangan ulang identitas visual RockSkulls.
2. Menerapkan teori desain grafis dalam perancangan ulang identitas visual RockSkulls.
3. Mengaplikasikan identitas visual yang baru pada berbagai media pendukung *brand* RockSkulls

1.4.2 Manfaat

Hasil dari tugas akhir ini diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

   Menambah wawasan dalam bidang desain grafis, khususnya terkait strategi *branding* visual dan *rebranding* pada *clothing brand* lokal dengan *niche* spesifik serta memberikan kontribusi akademik dalam pengembangan teori identitas visual dan penerapannya dalam industri *fashion* lokal.

© 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

2. Manfaat Praktis

Membantu RockSkulls memiliki identitas visual yang lebih kuat, relevan, dan konsisten, sehingga meningkatkan citra *brand* serta daya saing di industri *clothing* lokal serta memberikan referensi mengenai proses *rebranding* identitas visual clothing *brand*, mulai dari analisis *brand*, perancangan elemen visual, hingga implementasi desain yang dapat diterapkan dalam proyek serupa di industri kreatif.

1.5 Sistematika Penulisan

Tugas akhir yang berjudul "Perancangan Ulang Identitas Visual RockSkulls untuk Memperkuat Citra *Brand*" mencakup lima bab yang tersusun secara sistematis sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I akan membahas dan menguraikan latar belakang permasalahan terkait identitas visual RockSkulls serta urgensinya dalam industri *clothing* lokal. Selain itu, bab ini juga mencakup rumusan masalah dari laporan, ruang lingkup pembahasan, tujuan, manfaat, serta sistematika penulisan sebagai gambaran umum isi laporan.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Bab II membahas berbagai teori yang menjadi dasar dalam proses perancangan ulang identitas visual RockSkulls. Pembahasan meliputi teori desain grafis, *branding*, identitas visual, *brand positioning*, serta prinsip-prinsip desain yang relevan dalam strategi *rebranding*. Teori-teori ini menjadi acuan dalam menciptakan solusi visual yang tepat sesuai dengan karakter *brand*.

© 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

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab III menjelaskan pendekatan dan metode yang digunakan dalam perancangan ulang identitas visual RockSkulls. Pembahasan mencakup teknik pengumpulan data, analisis data, serta arahan kreatif yang menjadi landasan dalam pengembangan elemen visual dan media pendukung.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV menyajikan hasil akhir dari proses perancangan ulang identitas visual RockSkulls. Pembahasan meliputi konsep desain, eksplorasi visual, penerapan elemen identitas, serta pengaplikasian desain pada berbagai media pendukung untuk memperkuat citra *brand*.

BAB V PENUTUP

Bab V berisi simpulan dari seluruh proses perancangan yang telah dilakukan serta saran untuk pengembangan desain di masa mendatang agar identitas visual RockSkulls semakin kuat dan relevan

© 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

BAB V
PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil proses perancangan analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa rebranding identitas visual RockSkulls merupakan respons strategis terhadap kebutuhan akan konsistensi visual dan relevansi brand dalam pasar fashion lokal bertema musik rock/metal. adapun kesimpulannya sebagai berikut:

1. Proses perancangan identitas visual RockSkulls dilakukan secara menyeluruh melalui pendekatan *Design Thinking* yang terbagi menjadi lima tahap utama. Tahap *empathize* diawali dengan pengumpulan data melalui wawancara kepada pemilik *brand*, observasi visual terhadap *brand* sejenis, studi literatur dari teori desain grafis dan *branding*, serta penyebaran kuesioner kepada target audiens. Temuan utama menunjukkan bahwa identitas visual RockSkulls terdahulu belum mencerminkan karakter musik *rock/metal* secara kuat dan konsisten. Tahap *define* merumuskan masalah utama, yaitu inkonsistensi elemen visual, kurangnya relevansi simbol tengkorak, dan lemahnya keterbacaan logo. Pada tahap *ideate*, dilakukan eksplorasi visual menggunakan teknik *mind mapping* dan *moodboarding* untuk menentukan arah visual yang sesuai dengan *tone and manner brand*, yaitu *bold, grunge,* dan *monochrome.*

   Tahap *prototype* mencakup pembuatan 50 sketsa manual logo, pengembangan 5 alternatif digital, dan pemilihan desain final yang direvisi berdasarkan konsep visual dan umpan balik awal. Tahap terakhir, *test,* melibatkan uji publik melalui *similarity image test* serta wawancara kepada audiens target dan klien. Hasilnya menunjukkan bahwa identitas baru dianggap lebih mewakili karakter *brand* dan selaras dengan estetika subkultur musik keras.

2. Hasil perancangan berupa identitas visual baru RockSkulls yang dibangun berdasarkan tiga *key visual* yaitu *Skull, Gritty,* dan *Neo-Tribal Sigilism.* Logo baru dirancang sebagai perpaduan *wordmark* dengan ilustrasi tengkorak yang khas, mencerminkan karakter *brand* yang *bold, grunge,* dan maskulin. Tipografi disesuaikan secara custom agar selaras dengan kepribadian *brand*, serta warna *monochromatic* (hitam, putih, merah marun) digunakan untuk memperkuat kesan emosional. Seluruh elemen ini menunjukkan peningkatan dari identitas sebelumnya yang tidak konsisten, serta dinilai lebih relevan dengan karakter visual *brand streetwear* masa kini. Keberhasilan proses desain ini tidak hanya tercermin dari kekuatan visual logo, tetapi juga dari kemampuannya dalam beradaptasi di berbagai media promosi.
3. Dokumen *Graphic Standard Manual (GSM)* menjadi media utama dalam perancangan ini, berisi panduan teknis dan visual mengenai penggunaan logo, warna, tipografi, hingga elemen super grafis. Dokumen ini memastikan konsistensi identitas visual RockSkulls di seluruh media aplikasi. Selain GSM, perancangan ini juga mencakup pengembangan media pendukung seperti desain Instagram, kemasan *(packaging box)*, stiker, dan *merchandise* berupa *t-shirt*. Penerapan identitas baru ke dalam media turunan ini menunjukkan fleksibilitas dan kekuatan sistem desain dalam menjaga citra *brand* di berbagai kanal komunikasi.

© 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

5.2 Saran

Berdasarkan hasil perancangan dan temuan yang diperoleh selama proses penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan untuk pengembangan identitas visual RockSkulls ke depannya, baik dari sisi desain maupun strategi implementasinya.

1. Desain logo yang telah dibuat tetap dievaluasi secara berkala melalui masukan dari target audiens dan praktisi desain, khususnya dalam hal keterbacaan bentuk huruf yang bercabang dan kompleks. Evaluasi ini penting untuk memastikan bahwa logo tetap relevan, fungsional, dan dapat beradaptasi dalam berbagai konteks media. Selain itu, penting bagi RockSkulls untuk menjaga konsistensi penerapan elemen visual sesuai dengan panduan yang telah dirumuskan dalam Graphic Standard Manual (GSM), agar identitas merek tetap kuat, mudah dikenali, dan memiliki kesan visual yang kohesif di semua saluran komunikasi.
2. Untuk pengembangan jangka panjang, RockSkulls dapat mempertimbangkan perluasan sistem identitas visual, seperti pengembangan identitas sekunder, ilustrasi pendukung, hingga eksplorasi supergrafis berbasis gaya neo-tribal secara lebih dalam. Penelitian lanjutan juga dapat diarahkan untuk mengkaji lebih jauh pengaruh identitas visual terhadap persepsi brand, keterlibatan emosional audiens, dan loyalitas konsumen, sebagai bagian dari strategi branding yang adaptif terhadap perkembangan tren industri fashion dan subkultur musik rock/metal.

© 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

DAFTAR REFERENSI

Airey, D. (2019). *Identity designed: The definitive guide to visual branding*. Rockport Publishers.

Chapman, C. (2021). *CMYK vs RGB: Everything you need to know*. Dribbble. https://dribbble.com/stories/2021/09/22/cmyk-vs-rgb

Clem, A. (2023, November 20). *What Is a Color Scheme? Definitions, Types, and Examples*. The Shutterstock Blog. https://www.shutterstock.com/blog/color-scheme-definitions-types-examples

Fajar Paksi, D. N. (2021). Warna Dalam Dunia Visual. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru*, *12*(2), 90–97. https://doi.org/10.52290/i.v12i2.49

Fauzia, N. D. (2024). *STRATEGI KOMUNIKASI DALAM PROMOSI "BERKAIN BERSAMA" UNTUK MENINGKATKAN BRAND AWARENESS*.

Firli, O. M., Sukoco, I., & Muftiadi, A. (2021). Penerapan Design Thinking Dalam Inovasi Tempat Bertransaksi Jual Beli Barang Pada Toko Online Thrifter.Things. *Entrepreneur: Jurnal Bisnis Manajemen dan Kewirausahaan*, *2*(2), 288–292. https://doi.org/10.31949/entrepreneur.v2i2.1169

Gugat, T. D., Permatasari, S., & Sugihartono, A. (2023). *Branding UMKM Bismatik sebagai Project Based Learning*. *04*(01).

Hanan, N. (2024). PENGARUH GAYA HIDUP, CITRA MEREK, DAN KUALITAS PRODUK TERHADAP MINAT BELI FASHION MEREK LOKAL PADA MAHASISWA DI PURWOKERTO. *UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) PROF. K.H SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO*, 182.

Hidayat, D. (2023). *Pentingnya Graphic Standard Manual Sebagai Identitas Visual DJKN di Media Sosial.* https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-jatim/baca-artikel/15921/Pentingnya-Graphic-Standard-Manual-Sebagai-Identitas-Visual-DJKN-di-Media-Sosial.html

© 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

Hosseini, A., Hooshanfar, K., Omrani, P., Toosi, R., Toosi, R., Ebrahimian, Z., & Akhaee, M. A. (2024). *Brand Visibility in Packaging: A Deep Learning Approach for Logo Detection, Saliency-Map Prediction, and Logo Placement Analysis* (No. arXiv:2403.02336). arXiv. https://doi.org/10.48550/arXiv.2403.02336

Immanuel, E., Matondang, A. A., & Zihni, R. (2024). *Perancangan Identitas Brand untuk Meningkatkan Daya Saing Produk Fashion Lokal Boten Carto*. *01*(03).

Junaedi, N. (2021, September 30). *Psikologi warna: 10 Warna yang memengaruhi marketing dan branding*. https://www.ekrut.com/media/psikologi-warna

Kapferer, J.-N. (2017). The End of Luxury as We Knew It? Dalam J.-N. Kapferer, J. Kernstock, T. O. Brexendorf, & S. M. Powell (Ed.), *Advances in Luxury Brand Management* (hlm. 25–41). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-51127-6_2

Kiapour, M. H., & Piramuthu, R. (2018). *Brand > Logo: Visual Analysis of Fashion Brands* (No. arXiv:1810.09941). arXiv. https://doi.org/10.48550/arXiv.1810.09941

Kliever, J. (n.d.). *100 color combination ideas and examples | Canva*. Learn. https://www.canva.com/learn/100-color-combinations/

Kotler, P., & Keller, K. L. (2016a). *Marketing management* (15 [edition]). Pearson.

Kotler, P., & Keller, K. L. (2016b). *Marketing management* (15. ed). Pearson.

Kristiana, N. (2018). Aplikasi Gestalt pada Desain Label Kemasan Produk Aqua. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, *4*(01), 1–13. https://doi.org/10.33633/andharupa.v4i01.1595

Lastanila, S., Rohayati, Y., & Sagita, B. H. (2024). Pemetaan Persepsi Konsumen untuk Meningkatkan Daya Saing Produk: Studi Kasus T-shirt Libre Everyday. *Ekonomis: Journal of Economics and Business*, *8*(1), 646. https://doi.org/10.33087/ekonomis.v8i1.1481

Lelis, C., Leitão, S., Mealha, Ó., & Dunning, B. (2022). Typography: The constant vector of dynamic logos. *Visual Communication*, *21*(1), 146–170.

© 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

https://doi.org/10.1177/1470357220966775

Lujie, D., Lin, C., Liao, Q., & Qiu, S. (2024). The effects of icon design features on user perception and preference: A case study of icons for Covid-19. *PLOS ONE*, *19*(9), e0305290. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0305290

Mahatmi, N., & Satyagraha, A. (2019). Study of Mascot Design Character As Part Of City Branding: Malang City. *ULTIMART Jurnal Komunikasi Visual*, *11*(2). https://doi.org/10.31937/ultimart.v11i2.1019

Maulidiah, L., Nahdiyah, L., Rohma, N. A., & Mahbuby, M. N. (2024). *ANALISIS BRAND AUDIT PADA EKSPANSI MEREK RAHMAZAR*.

Mochamadin, R., & Isnaini, W. (2024). *Meningkatkan Brand Awareness Bandoeng Leather Sebagai Produsen Jaket Kulit Custom*.

Mubarok, F. S. (2023). Penerapan Prinsip Gestalt Dalam Desain Visual Untuk Meningkatkan Memori Dan Pemahaman Pesan. *Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna*, *11*(2), 152. https://doi.org/10.30659/jikm.v11i2.33002

Pejanovic, F. (n.d.). *RGB vs. CMYK: Guide to Color Spaces*. Printful. https://www.printful.com/blog/rgb-vs-cmyk-guide-to-color-systems

Poon, S. T. F. (2021). Typography Design's New Trajectory Towards Visual Literacy for Digital Mediums. *Studies in Media and Communication*, *9*(1), 9. https://doi.org/10.11114/smc.v9i1.5071

Rosanti, A. D. (2025). *IMPLEMENTASI SUPERGRAFIS "PESONA DELTA" PADA INSTAGRAM DISPORAPARKAB SIDOARJO*. *7*(1).

Saputra, D., & Fasa, M. (2024). MANAJEMEN PEMASARAN : ANALISIS PERSEPSI KONSUMEN TERHADAP CITRA MEREK PADA PRODUK LOKAL : PAKAIAN. *JICN: Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara*, *1*, 6.

Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, 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

© 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

Savina Rachma Oktaviandry & Virginia Suryani Setiadi. (2023). IDENTIFIKASI SKEMA WARNA PADA COLOR GRADING SEBAGAI PEMBANGUN MOOD DALAM FILM ANIMASI PIXAR "COCO." *Jurnal Dimensi DKV: Seni Rupa dan Desain*, *8*(2), 151–166. https://doi.org/10.25105/jdd.v8i2.18394

Sayekti, P., & Irawanto, R. (2024). Penerapan Graphic Standard Manual pada Visual Identity Produk Komoditi Batik Berpotensi Ekspor. *Indonesian Journal for Social Responsibility*, *6*(1), 13–25. https://doi.org/10.36782/ijsr.v6i01.224

Sono, M. G., Assayuti, A. A., & Rukmana, A. Y. (2023). Hubungan Antara Perencanaan Strategis, Ekspansi Pasar, Keunggulan Kompetitif Terhadap Pertumbuhan Perusahaan Fashion di Jawa Barat. *Jurnal Bisnis dan Manajemen West Science*, *2*(02), 81–91. https://doi.org/10.58812/jbmws.v2i02.340

Wheeler, A. (2013). *Designing Brand Identity 4th Edition*.

Wheeler, A., & Meyerson, R. (2024). *Designing Brand Identity 6th Edition*.

Wijaya, B. S. (2013). Dimensions of Brand Image: A Conceptual Review from the Perspective of Brand Communication. *European Journal of Business and Management*, *5*.

Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora*, *3*(2), 659. https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i2.3410

Yadav, P., Chakrabarti, D., & Bisoyi, D. (2014). *Typography as a statement of Design*.

Yosela, S., & Putra, J. S. (2022). *Analisis Seri Animasi 'The Backyardigans.'*

© 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

LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Bimbingan Tugas Akhir

1. Lembar Bimbingan Tugas Akhir Dosen Pembimbing Materi

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

NAMA MAHASISWA	Muhammad Gilang Pradito
NAMA PEMBIMBING	Nabila Fajrina, M.Si
JUDUL TUGAS AKHIR	Perancangan Identitas Visual RockSkulls Sebagai Representasi Brand Di Industri Clothing Lokal

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	Senin, 24 Februari 2025	Lanjut mengerjakan Laporan Proposal dan arahan mencari referensi	Mencari sumber referensi untuk merancang laporan tugas akhir
2	Rabu, 5 Maret 2025	Pengarahan tentang BAB I	Merancang Latar Belakang pada BAB I Pendahuluan
3	Jumat, 14 Maret 2025	Revisi Latar Belakang	Memisahkan antara State Of Art dan Closure pada Latar Belakang
4	Selasa, 18 Maret 2025	Arahan BAB II	Merancang Kerangka Teori yang akan digunakan pada BAB II Landasan Teori
5	Selasa, 25 Maret 2025	Revisi Kerangka Teori & Arahan BAB III	Merancang BAB II, III & Kuesioner
6	Rabu, 9 April 2025	Revisi Google Form Kuesioner	Memperbaiki pertanyaan Google Form menjadi Pernyataan
7	Kamis, 10 April 2025	Revisi SWOT pada BAB III	Revisi SWOT
8	Senin, 1 Juli 2025	Revisi Bab 4 dan Bab 5	Tanda tangan lembar pengesahan sidang skripsi

*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya

© 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

2. Lembar Bimbingan Tugas Akhir Dosen Pembimbing Teknis

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

NAMA MAHASISWA	Muhammad Gilang Pradito
NAMA PEMBIMBING	Sari Puspita Dewi, M. Pd.
JUDUL TUGAS AKHIR	Perancangan Identitas Visual RockSkulls Sebagai Representasi Brand Di Industri Clothing Lokal

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	Jumat, 14 Maret 2025	Memberikan insight tentang cara penulisan serta memeriksa format penulisan	Memperbaiki format penulisan
2	Jumat, 21 Maret 2025	Memberikan arahan format penulisan dan memberikan insight tambahan tentang laporan yang sedang dikerjakan	Melakukan konfirmasi untuk ACC BAB I secara format penulisan
3	Rabu, 26 Maret 2025	Memberikan arahan tentang struktur penulisan pada sebuah BAB	Memberikan dan menambahkan paragraf Overview tentang apa isi dari BAB tersebut
4	Kamis, 10 April 2025	Memberikan arahan struktur penempatan gambar pada laporan	Memperbaiki struktur penempatan gambar pada laporan
5	Jumat, 2 May 2025	Asistensi penulisan dan update perkembangan penulisan Laporan Tugas Akhir	Memperbaiki penulisan seperti Italic dan Align paragraf
6	Senin, 30 Juni 2025	Asistensi penulisan Bab 5	Asistensi penulisan Bab 5 Saran kesimpulan serta tanda tangan lembar pengesahan sidang
7			
8			

*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya

© 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

Lampiran 2. Transkrip Wawancara Owner

Nama Narasumber	: Tommy Thomas
Jenis Kelamin	: Laki Laki
Jabatan	: *Owner* RockSkulls
Tanggal Wawancara	: 15 Februari 2025

TRANSKRIP WAWANCARA

Bisa ceritakan gimana awalnya RockSkulls berdiri dan apa yang jadi inspirasinya?

Jadi awalnya saya bikin *clothing brand* bareng adik ipar, karena memang kami berdua suka banget sama dunia *clothing*. Sekitar tahun 2010-an lagi rame banget *brand* lokal, jadi kita mulai dari situ. Awalnya namanya *Taste Reborn*, desainnya masih general. Tapi makin ke sini, kepikiran buat bikin *brand* yang konsepnya lebih spesifik, akhirnya lahirlah RockSkulls. Nah dari awal kami sepakat, semua desain harus ada elemen tengkoraknya. Misalnya gambar musisi, kita gabungin sama ilustrasi tengkorak. Ternyata itu jadi ciri khas dan daya jual yang cukup kuat.

Siapa saja *target audience* RockSkulls?

Sebenarnya cukup luas, mulai dari anak muda sampai yang sudah berumur pun masih ada yang beli. Tapi kalau ditanya target utamanya, ya tetap ke anak-anak muda yang punya jiwa *rock and roll* dan suka gaya yang berani serta beda dari yang lain.

© 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

Nilai apa yang selalu ingin disampaikan lewat RockSkulls?

Yang paling ingin saya tekankan sih soal kebebasan berekspresi dan orisinalitas. Dari dulu, kami selalu bikin desain sendiri, anti plagiat bahkan sampai produksi juga sendiri. Jadi biar *brand* ini punya identitas yang kuat dan nggak ikut-ikutan brand lain.

Menurut Anda, apa kekurangan RockSkulls saat ini?

Kalau dari saya sendiri, kekurangannya mungkin ada di bagian *branding* dan konsistensi visual. Kami terlalu fokus di produksi dan desain, tapi kurang perhatian ke tampilan *brand* secara keseluruhan. Makanya sekarang pengen dibenahi lewat *rebranding*.

Gimana perkembangan penjualannya sekarang?

Tidak bisa dibilang sebaik dulu, tapi masih ada yang beli. Bahkan beberapa pelanggan lama masih loyal datang ke toko tiap kali ada artikel baru. Cuma memang persaingan sekarang makin berat, jadi kami harus adaptasi lagi.

Kenapa pengen lakukan *rebranding* untuk RockSkulls?

Karena biar bisa tetap relevan. Logo dan visual yang lama udah mulai kurang cocok dengan tren sekarang. Tapi tentu saja kita nggak akan buang karakter aslinya. Tengkorak itu tetap jadi identitas utama, cuma dibikin lebih *fresh* dan

sesuai dengan *market* sekarang.

Citra seperti apa yang ingin dibangun untuk RockSkulls?

Saya ingin RockSkulls dikenal sebagai brand yang punya karakter kuat, khas, dan nggak ikut-ikutan tren. Yang membedakan RockSkulls dari *brand* lain ya konsistensinya di konsep visual tengkorak dan nuansa *Bold.*

Elemen visual seperti apa yang ingin digunakan ke depannya?

Kalau elemen visual, tengkorak udah pasti harus ada. Itu sudah melekat banget sama RockSkulls. Kalau soal warna, saya pribadi suka hitam putih. Simpel tapi kuat. Sayap pernah ada juga, tapi kalau dirasa kurang relevan sekarang, ya bisa ditinggalkan.

Ada gaya visual khusus yang ingin ditonjolkan?

Saya suka gaya *vintage* yang *grunge* gitu tapi dikemas dengan *style* yang modern. Jadi tetap ada kesan rebel dan berkarakter, tapi nggak terlalu berlebihan.

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

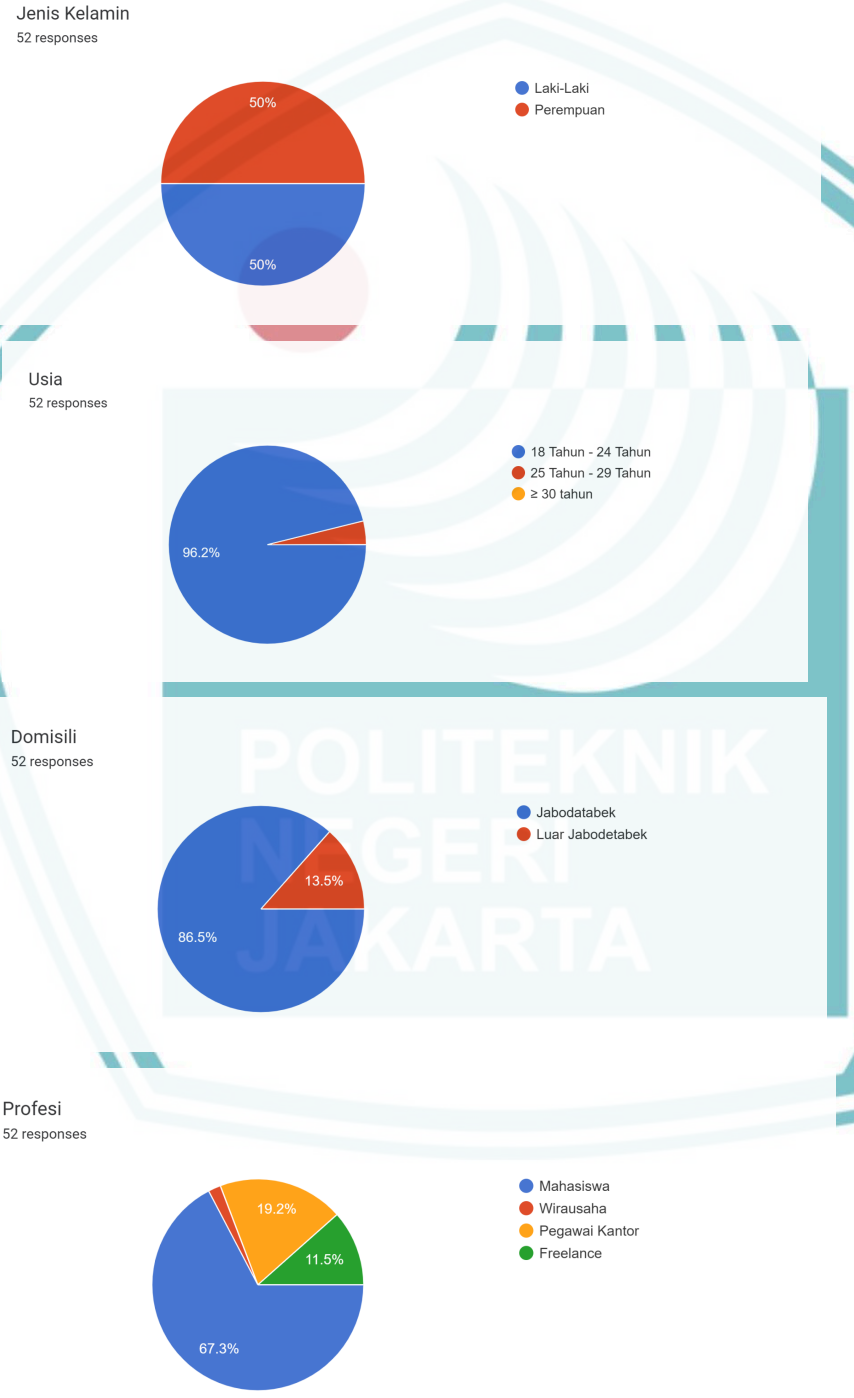
Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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

Lampiran 3. Transkrip Kuesioner *Customer Insight*

1. Demografis



2. *Fashion Streetwear*

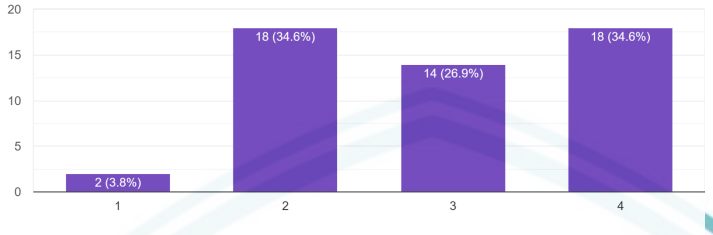
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

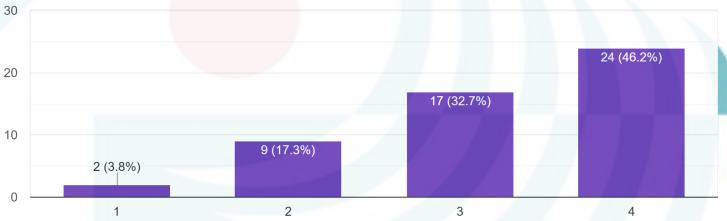
Saya rutin membeli produk fashion streetwear.

52 responses



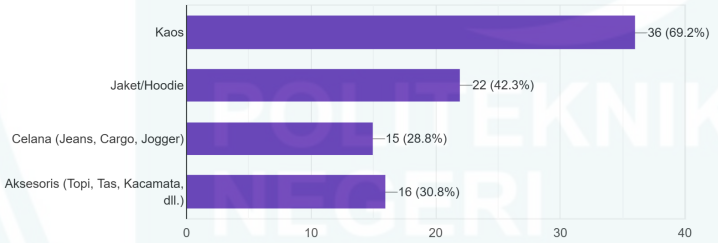
Saya lebih sering membeli produk streetwear dari brand lokal dibanding brand internasional.

52 responses



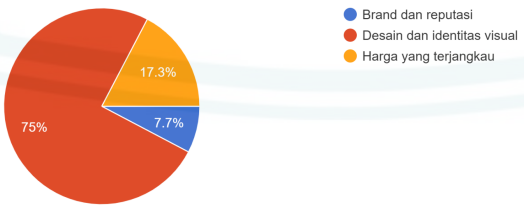
Jenis produk fashion streetwear yang paling sering saya beli

52 responses



Faktor utama yang memengaruhi keputusan saya dalam membeli produk streetwear

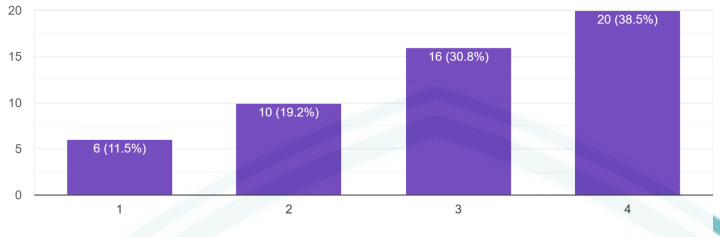
52 responses



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

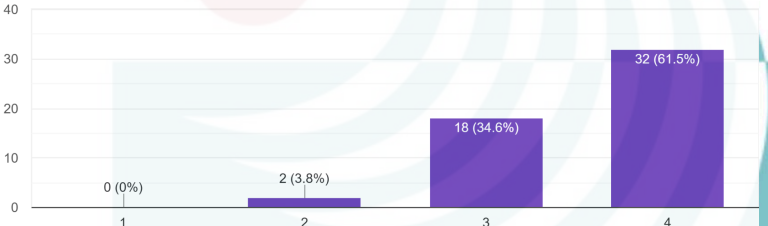
Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan 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

Musik atau subkultur seperti rock, hip-hop, atau metal memengaruhi gaya fashion streetwear saya.
52 responses

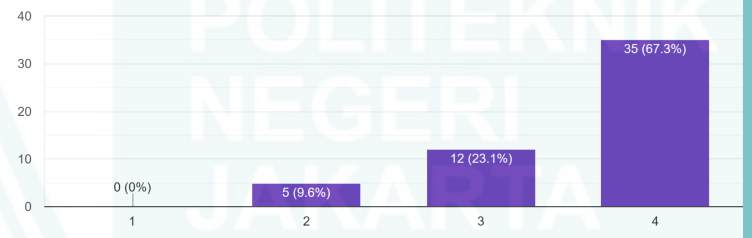


3. Identitas Visual secara umum

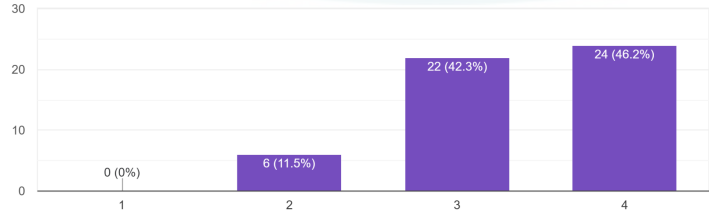
Identitas visual berperan penting dalam membangun brand streetwear yang kuat.
52 responses



Elemen identitas visual seperti logo, warna, dan tipografi memengaruhi persepsi saya terhadap suatu brand.
52 responses

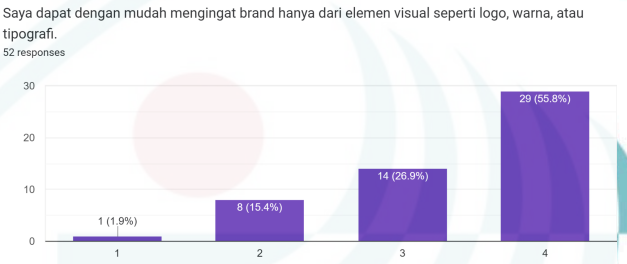


Brand-brand besar seperti Maternal Disaster, Erigo atau Super Sentimental Secret Theory (SSST) mempertahankan konsistensi identitas visualnya dengan baik.
52 responses

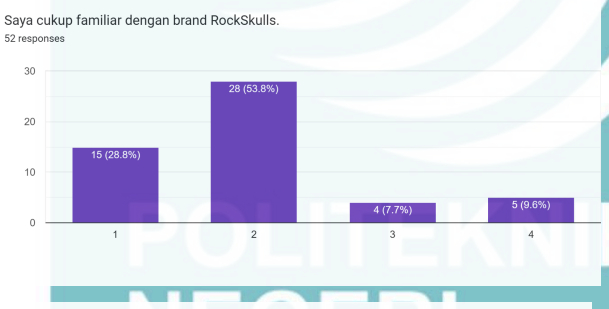


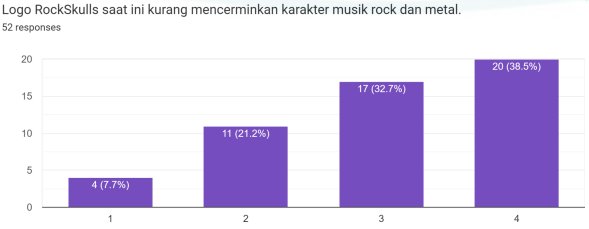
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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. Pengenalan dan Evaluasi Visual *Brand* RockSkulls





© 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

Elemen visual seperti Tengkorak/Skulls penting untuk memperkuat branding dari RockSkulls.

52 responses

Jenis logo yang paling cocok untuk merepresentasikan RockSkulls

52 responses

Jenis tipografi yang cocok untuk merepresentasikan RockSkulls

52 responses

Desain media turunan seperti stiker, poster, banner, dan kemasan RockSkulls sebaiknya mencerminkan nuansa musik Rock dan Metal.

52 responses

© 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

Lampiran 4. Transkrip Wawancara Testing

1. **Transkrip Wawancara – Responden 1 (Ryanifian)**

   Usia: 21 tahun, Pekerjaan: Mahasiswa Latar belakang: Penggemar musik rock dan brand clothing lokal

   Penulis: Apa kesan pertama Anda saat melihat logo baru RockSkulls?

   Responden: Kesan pertama saya, logonya sangar sih. Keliatan beda, berani, dan nunjukin karakter yang kuat. Saya langsung mikir ini brand yang nggak biasa, cocok buat anak-anak rock.

   Penulis: Menurut Anda, apakah logo ini mudah dikenali dan diingat?

   Responden: Cukup mudah dikenali karena tengkoraknya langsung mencolok. Tapi jujur, hurufnya agak ribet, jadi kalau dilihat sekilas atau ukurannya kecil, agak susah dibaca.

   Penulis: Apakah visual logo ini mencerminkan musik rock/metal secara efektif?

   Responden: Banget. Tengkorak nya, bentuk-bentuk tajamnya, sama warnanya tuh pas banget sama suasana musik rock atau metal. Keras dan gelap.

   Penulis: Apakah elemen tengkorak (skull) dalam logo sudah merepresentasikan karakter brand?

   Responden: Menurut saya iya. Tengkorak itu langsung ngasih kesan bahwa ini brand yang berhubungan sama musik keras atau subkultur rock. Identitasnya jadi langsung ketahuan.

   Penulis: Apakah tipografi pada logo mudah terbaca dan mencerminkan karakter brand?

   Responden: Kalau dari gaya tulisan, udah cocok. Kesan tajem dan sangar nya dapet. Tapi untuk dibaca, agak susah, apalagi kalau kecil. Banyak garis bercabang yang bikin bingung bacanya.

   Penulis: Bagaimana pendapat Anda terhadap kombinasi warna hitam, putih, dan merah marun dalam logo dan aplikasinya?

© 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

Responden: Warnanya keren. Hitam dan putihnya klasik banget, terus merah marunnya bikin kesan berani dan beda. Maskulin banget.

Penulis: Apakah logo ini terlihat konsisten saat diaplikasikan ke berbagai media (kaos, stiker, kemasan, dll)?

Responden: Di media kayak kaos atau kemasan kelihatan kuat dan keren. Tapi kalau di stiker kecil atau icon aplikasi, mungkin perlu disederhanakan dikit biar tetep kebaca.

Penulis: Apakah logo ini terasa relevan dengan tren visual brand streetwear saat ini?

Responden: Iya, tapi gayanya beda dari kebanyakan. Sekarang kan streetwear banyak yang desainnya simpel. RockSkulls justru kelihatan rame, tapi itu yang bikin unik dan beda dari yang lain.

Penulis: Menurut Anda, seberapa mudah logo ini diaplikasikan untuk keperluan promosi digital dan fisik?

Responden: Buat promosi fisik kayak kaos atau poster, udah cocok banget. Tapi buat digital, apalagi yang kecil-kecil kayak icon atau profil Instagram, mungkin agak ribet karena detailnya banyak.

Penulis: Apakah tone and manner Bold, Grunge, dan Monochrome sudah terlihat jelas dalam desain logo dan identitas visual RockSkulls?

Responden: Iya, semuanya jelas. Logonya kelihatan tegas, kasar, dan dominan warna hitam putih. Nuansa grunge-nya dapet banget.

Penulis: Apakah Anda merasa identitas visual ini sudah lebih baik dibandingkan logo sebelumnya?

Responden: Lebih bagus dari yang dulu, jelas. Sekarang logonya lebih punya karakter, lebih berani dan gampang dikenali juga.

Penulis: Apakah filosofi visual RockSkulls (Skull, Gritty, Neo-Tribal) tercermin dalam desain ini?

Responden: Tengkorak dan kesan kasarnya dapet banget. Kalau ‘neo-tribal’ saya nggak terlalu ngerti sih, tapi bentuk-bentuknya kelihatan punya pola khas dan detail yang unik.

© 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

Penulis: Secara keseluruhan, bagaimana Anda menilai efektivitas visual identitas baru RockSkulls?

Responden: Menurut saya sih udah oke banget. Tampilannya kuat, beda, dan cocok sama target market-nya. Saran saya cuma satu: hurufnya dibikin lebih gampang dibaca.

Penulis: Masukan terhadap logo dan identitas visual RockSkulls yang baru?

Responden: Secara karakter udah kuat banget. Cuma kalau bisa, ada versi logonya yang lebih simpel buat dipakai di ukuran kecil atau digital. Jadi fleksibel dipakai di semua media.

2. **Transkrip Wawancara – Responden 2 (Wahyu)**

Usia: 25 tahun, Pekerjaan: Mahasiswa, Latar belakang: Penggemar musik metal dan penyuka streetwear lokal

Penulis: Apa kesan pertama Anda saat melihat logo baru RockSkulls?

Responden: Keren sih. Keliatannya sangar dan beda. Kesannya tuh langsung kuat, cocok sama brand yang temanya musik rock atau metal.

Penulis: Menurut Anda, apakah logo ini mudah dikenali dan diingat?

Responden: Tengkoraknya langsung bikin gampang dikenali. Tapi hurufnya agak ribet, jadi kalau dilihat cepet-cepet atau kecil, bisa bikin bingung.

Penulis: Apakah visual logo ini mencerminkan musik rock/metal secara efektif?

Responden: Iya, langsung kebayang musik yang keras dan gelap. Tengkoraknya kuat, terus bentuknya tajam-tajam gitu, pas banget sama genre-nya.

Penulis: Apakah elemen tengkorak (skull) dalam logo sudah merepresentasikan karakter brand?

Responden: Udah banget. Skull itu udah identik sama musik rock dan metal. Jadi pas dimasukin ke logo, langsung ngasih kesan keras dan berani.

© 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

Penulis: Apakah tipografi pada logo mudah terbaca dan mencerminkan karakter brand?

Responden: Dari tampilannya udah pas buat karakter brand-nya, tapi bacanya agak susah. Banyak garis dan cabang yang bikin hurufnya kelihatan ruwet.

Penulis: Bagaimana pendapat Anda terhadap kombinasi warna hitam, putih, dan merah marun dalam logo dan aplikasinya?

Responden: Bagus. Warnanya ngasih kesan kuat dan gelap. Merah marunnya bikin lebih berani, nggak cuma hitam putih doang.

Penulis: Apakah logo ini terlihat konsisten saat diaplikasikan ke berbagai media (kaos, stiker, kemasan, dll)?

Responden: Kalau di kaos atau kemasan sih keren banget. Tapi kalau dipakai di media kecil kayak stiker atau icon, mungkin perlu versi yang lebih sederhana.

Penulis: Apakah logo ini terasa relevan dengan tren visual brand streetwear saat ini?

Responden: Menurut saya relevan, tapi beda. Brand streetwear sekarang kebanyakan simple, tapi RockSkulls lebih detail. Dan itu yang bikin dia unik.

Penulis: Menurut Anda, seberapa mudah logo ini diaplikasikan untuk keperluan promosi digital dan fisik?

Responden: Fisik gampang, apalagi buat kaos atau packaging. Tapi kalau buat digital yang kecil-kecil, bisa jadi kurang jelas karena terlalu banyak detail.

Penulis: Apakah tone and manner Bold, Grunge, dan Monochrome sudah terlihat jelas dalam desain logo dan identitas visual RockSkulls?

Responden: Iya banget. Logonya tebal, kasar, dan warna-warnanya kuat. Langsung kerasa aura gelap dan garangnya.

Penulis: Apakah Anda merasa identitas visual ini sudah lebih baik dibandingkan logo sebelumnya?

© 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

Responden: Jauh lebih bagus. Sekarang lebih kelihatan punya karakter. Yang lama menurut saya terlalu biasa.

Penulis: Apakah filosofi visual RockSkulls (Skull, Gritty, Neo-Tribal) tercermin dalam desain ini?

Responden: Tengkorak dan kesan kasarnya dapet. Tribal-nya mungkin saya nggak ngerti banget, tapi bentuk-bentuknya kelihatan punya pola yang beda dan keren.

Penulis: Secara keseluruhan, bagaimana Anda menilai efektivitas visual identitas baru RockSkulls?

Responden: Efektif, soalnya bisa narik perhatian dan cocok buat anak-anak yang suka musik keras. Tapi tetap perlu dipikirin versi yang lebih simpel juga biar lebih fleksibel.

Penulis: Masukan terhadap logo dan identitas visual RockSkulls yang baru?

Responden: Logonya udah kuat dan beda dari brand lain. Saya cuma saranin hurufnya dibuat sedikit lebih gampang dibaca, apalagi buat ukuran kecil di digital.

3. **Transkrip Wawancara – Responden 3 (Dimas)**

Usia: 22 tahun, Pekerjaan: Mahasiswa, Latar belakang: Suka musik metal dan koleksi kaos band lokal

Penulis: Apa kesan pertama Anda saat melihat logo baru RockSkulls?

Responden: Kesan pertamanya sih langsung kelihatan keren dan sangar. Desainnya tegas, keliatan cocok banget buat brand yang ngebawa tema musik keras.

Penulis: Menurut Anda, apakah logo ini mudah dikenali dan diingat?

Responden: Lumayan gampang dikenali karena tengkoraknya khas banget. Tapi buat diingat, mungkin butuh lihat dua kali karena hurufnya agak ribet dibaca.

Penulis: Apakah visual logo ini mencerminkan musik rock/metal secara efektif?

© 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

Responden: Iya. Tengkorak, bentuk tajam, warna gelap—semuanya pas sama musik rock dan metal. Dari sekali lihat aja udah dapet nuansa kerasnya.

Penulis: Apakah elemen tengkorak (skull) dalam logo sudah merepresentasikan karakter brand?

Responden: Udah cocok banget. Tengkoraknya langsung bikin logo ini beda dan ngasih kesan brand-nya berani, keras, dan maskulin.

Penulis: Apakah tipografi pada logo mudah terbaca dan mencerminkan karakter brand?

Responden: Buat gayanya cocok, tajam dan garang. Tapi buat dibaca, jujur aja masih agak susah. Banyak garis kecil yang bikin hurufnya kelihatan ramai.

Penulis: Bagaimana pendapat Anda terhadap kombinasi warna hitam, putih, dan merah marun dalam logo dan aplikasinya?

Responden: Kombinasinya pas. Hitam dan putih udah klasik, terus merah marunnya bikin keliatan lebih tajam dan beda. Warna-warnanya pas sama image musik keras.

Penulis: Apakah logo ini terlihat konsisten saat diaplikasikan ke berbagai media (kaos, stiker, kemasan, dll)?

Responden: Di kaos atau packaging keren banget. Tapi kalau di media kecil kayak stiker atau icon, agak susah terbaca. Perlu versi yang lebih simpel mungkin.

Penulis: Apakah logo ini terasa relevan dengan tren visual brand streetwear saat ini?

Responden: Relevan, tapi beda dari yang lain. Brand lain banyak yang desainnya minimalis, RockSkulls malah tampil lebih berani dan rame. Itu yang bikin stand out.

Penulis: Menurut Anda, seberapa mudah logo ini diaplikasikan untuk keperluan promosi digital dan fisik?

© 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

Responden: Buat fisik gampang, apalagi di kaos atau print. Tapi digital, terutama kalau ukurannya kecil, bisa kurang jelas. Jadi sebaiknya ada versi alternatif.

Penulis: Apakah tone and manner Bold, Grunge, dan Monochrome sudah terlihat jelas dalam desain logo dan identitas visual RockSkulls?

Responden: Iya, keliatan banget. Bold dan grunge-nya kuat, warnanya juga dominan hitam putih. Desainnya kelihatan berani dan nggak rapi, tapi itu justru keren.

Penulis: Apakah Anda merasa identitas visual ini sudah lebih baik dibandingkan logo sebelumnya?

Responden: Jauh lebih baik. Yang sekarang lebih punya karakter dan kelihatan jelas identitas brand-nya. Dulu lebih polos dan nggak terlalu nempel di ingatan.

Penulis: Apakah filosofi visual RockSkulls (Skull, Gritty, Neo-Tribal) tercermin dalam desain ini?

Responden: Skull dan gritty-nya dapet banget. Kalau neo-tribal saya nggak begitu ngerti, tapi bentuk-bentuknya keliatan kaya simbol atau pola khas yang beda dari yang lain.

Penulis: Secara keseluruhan, bagaimana Anda menilai efektivitas visual identitas baru RockSkulls?

Responden: Sudah cukup efektif. Logo ini kuat, khas, dan cocok buat pasar anak-anak musik keras. Tapi tetap perlu versi alternatif yang lebih clean untuk keperluan digital.

Penulis: Masukan terhadap logo dan identitas visual RockSkulls yang baru?

Responden: Saya suka konsepnya, tengkoraknya keren. Masukan saya sih lebih ke hurufnya, dibikin sedikit lebih jelas aja. Tapi jangan sampai ngilangin kesan sangarnya.

© 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. **Transkrip Wawancara – Responden 4 (Raka)**

Usia: 23 tahun, Pekerjaan: Mahasiswa, Latar belakang: Sering mengikuti event musik rock lokal, tertarik pada desain kaos band

Penulis: Apa kesan pertama Anda saat melihat logo baru RockSkulls?
Responden: Kesan pertamanya langsung tegas dan garang. Kelihatan beda dari logo brand biasa, dan langsung ngasih vibe musik keras gitu.
Penulis: Menurut Anda, apakah logo ini mudah dikenali dan diingat?
Responden: Tengkoraknya bikin gampang dikenali. Cuma ya, hurufnya agak ribet jadi nggak langsung kebaca kalau dilihat sekilas atau dari jauh.
Penulis: Apakah visual logo ini mencerminkan musik rock/metal secara efektif?
Responden: Banget. Soalnya elemen-elemen kayak tengkorak, garis tajam, sama warna gelap tuh udah identik sama musik rock atau metal. Keliatan banget nuansa underground-nya.
Penulis: Apakah elemen tengkorak (skull) dalam logo sudah merepresentasikan karakter brand?
Responden: Iya. Tengkoraknya pas banget sama nama brand-nya, jadi nggak cuma tempelan doang, tapi ngebentuk identitas visualnya juga.
Penulis: Apakah tipografi pada logo mudah terbaca dan mencerminkan karakter brand?
Responden: Karakter Nya dapet tajam, keras, nggak biasa. Tapi buat dibaca, agak tricky. Kayak kalau ukurannya kecil, bisa bikin orang nebak-nebak tulisannya.
Penulis: Bagaimana pendapat Anda terhadap kombinasi warna hitam, putih, dan merah marun dalam logo dan aplikasinya?
Responden: Warna-warnanya cocok banget. Hitam dan putih udah klasik buat rock, terus merah marun ngasih sentuhan yang beda tapi masih terasa gelap dan intens.

© 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

Penulis: Apakah logo ini terlihat konsisten saat diaplikasikan ke berbagai media (kaos, stiker, kemasan, dll)?

Responden: Di media besar kayak kaos atau poster oke banget. Tapi kalau udah kecil, kayak stiker mini atau ikon, detailnya bisa hilang. Mungkin perlu disederhanakan sedikit buat beberapa versi.

Penulis: Apakah logo ini terasa relevan dengan tren visual brand streetwear saat ini?

Responden: Streetwear sekarang banyak yang minimalis, sedangkan ini malah rame. Tapi menurut saya justru itu yang bikin RockSkulls beda dan menarik. Nggak ikut-ikutan tren, malah bikin ciri sendiri.

Penulis: Menurut Anda, seberapa mudah logo ini diaplikasikan untuk keperluan promosi digital dan fisik?

Responden: Fisik gampang, apalagi buat print. Tapi kalau digital terutama platform kecil kayak ikon atau profil masih agak ribet. Perlu versi pendek atau simbol khusus mungkin.

Penulis: Apakah tone and manner Bold, Grunge, dan Monochrome sudah terlihat jelas dalam desain logo dan identitas visual RockSkulls?

Responden: Udah dapet banget. Grunge-nya terasa dari bentuk kasar dan warnanya, terus bold dan monochrome juga keliatan dari dominasi warna dan komposisinya yang nggak rapi tapi kuat.

Penulis: Apakah Anda merasa identitas visual ini sudah lebih baik dibandingkan logo sebelumnya?

Responden: Jelas lebih baik. Yang ini lebih niat, lebih punya karakter, dan jauh lebih nendang buat dikenalin.

Penulis: Apakah filosofi visual RockSkulls (Skull, Gritty, Neo-Tribal) tercermin dalam desain ini?

Responden: Skull dan gritty-nya kuat. Kalau neo-tribal saya kurang paham, tapi bentuk-bentuk di logonya tuh kayak punya alur atau pola yang khas dan nggak asal.

Penulis: Secara keseluruhan, bagaimana Anda menilai efektivitas visual identitas baru RockSkulls?

© 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

Responden: Efektif, karena beda dan langsung ngasih kesan keras. Kalau bisa dibuat versi lebih clean untuk digital, menurut saya bakal lebih fleksibel juga.

Penulis: Masukan terhadap logo dan identitas visual RockSkulls yang baru?

Responden: Udah bagus dan kuat secara karakter. Saran saya sih hurufnya bisa disederhanakan dikit, tapi jangan sampai kehilangan gaya utamanya.

5. **Transkrip Wawancara – Responden 5 (Fajar)**

Usia: 24 tahun, Pekerjaan: Mahasiswa, Latar belakang: Aktif di komunitas musik metal kampus, kolektor merch band lokal dan internasional

Penulis: Apa kesan pertama Anda saat melihat logo baru RockSkulls?

Responden: Kesan pertamanya langsung kuat dan mencolok. Desainnya nyentrik, khas banget buat brand yang mau tampil beda dan berani.

Penulis: Menurut Anda, apakah logo ini mudah dikenali dan diingat?

Responden: Cukup mudah diingat, apalagi karena tengkoraknya langsung menarik perhatian. Tapi bentuk hurufnya agak susah dibaca kalau sekali lihat doang, apalagi di ukuran kecil.

Penulis: Apakah visual logo ini mencerminkan musik rock/metal secara efektif?

Responden: Iya, visualnya keras dan gelap. Dari tengkoraknya aja udah kelihatan ini bukan brand yang kalem-kalem. Cocok banget sama nuansa musik metal.

Penulis: Apakah elemen tengkorak (skull) dalam logo sudah merepresentasikan karakter brand?

Responden: Udah pas banget. Skull-nya jadi simbol utama yang langsung nempel di kepala, dan memang cocok sama nama brand-nya juga.

Penulis: Apakah tipografi pada logo mudah terbaca dan mencerminkan karakter brand?

Responden: Kalau soal karakter, cocok banget—kesannya liar, tajam, dan keras. Tapi kalau soal keterbacaan, masih agak susah apalagi kalau dilihat dari jauh atau di media kecil.

© 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

Penulis: Bagaimana pendapat Anda terhadap kombinasi warna hitam, putih, dan merah marun dalam logo dan aplikasinya?

Responden: Warnanya dapet banget. Hitam dan putih udah identik sama tema grunge dan rock, dan merah marunnya ngasih kesan intens tapi tetap gelap. Cocok buat pasar cowok juga.

Penulis: Apakah logo ini terlihat konsisten saat diaplikasikan ke berbagai media (kaos, stiker, kemasan, dll)?

Responden: Di kaos, tote bag, dan kemasan oke banget. Tapi kalau di stiker kecil atau di digital yang ukurannya kecil banget, logonya keliatan terlalu rame.

Penulis: Apakah logo ini terasa relevan dengan tren visual brand streetwear saat ini?

Responden: Relevan tapi beda. Brand lain kebanyakan minimalis, RockSkulls malah tampil ribet tapi keren. Menurut saya justru itu yang bikin dia unik dan nggak gampang disamain.

Penulis: Menurut Anda, seberapa mudah logo ini diaplikasikan untuk keperluan promosi digital dan fisik?

Responden: Kalau fisik sih cocok banget, apalagi buat print dan sablon. Tapi buat digital perlu versi alternatif yang lebih ringkas supaya tetap kebaca, misalnya buat foto profil atau watermark.

Penulis: Apakah tone and manner Bold, Grunge, dan Monochrome sudah terlihat jelas dalam desain logo dan identitas visual RockSkulls?

Responden: Iya, jelas banget. Kesannya berani, berantakan tapi terkonsep, dan warnanya kuat di arah monochrome. Visualnya udah menggambarkan tone yang sesuai sama brand.

Penulis: Apakah Anda merasa identitas visual ini sudah lebih baik dibandingkan logo sebelumnya?

Responden: Jauh lebih berkarakter. Yang dulu lebih aman dan biasa, kalau yang sekarang lebih stand out dan punya roh-nya sendiri.

Penulis: Apakah filosofi visual RockSkulls (Skull, Gritty, Neo-Tribal) tercermin dalam desain ini?

© 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

Responden: Skull dan gritty-nya udah pasti dapet. Kalau neo-tribal saya kurang ngerti istilahnya, tapi bentuk-bentuk di logonya kelihatan kaya simbol yang unik dan punya gaya tersendiri.

Penulis: Secara keseluruhan, bagaimana Anda menilai efektivitas visual identitas baru RockSkulls?

Responden: Efektif banget buat audiens yang suka musik keras atau fashion street yang beda. Identitasnya kuat dan visualnya langsung ngasih kesan.

Penulis: Masukan terhadap logo dan identitas visual RockSkulls yang baru?

Responden: Kalau bisa disiapin versi ringkasnya untuk digital. Tapi untuk print atau media besar udah bagus banget, kesannya kuat dan berani.

6. **Transkrip Wawancara – Responden 6 (Ardi)**
Usia: 21 tahun, Pekerjaan: Mahasiswa, Latar belakang: Penggemar musik metalcore dan aktif di komunitas distro lokal

Penulis: Apa kesan pertama Anda saat melihat logo baru RockSkulls?

Responden: Kesan pertama saya, logonya kelihatan keras dan berani. Tampilannya beda dari brand lain, langsung ngasih vibe musik rock yang kuat.

Penulis: Menurut Anda, apakah logo ini mudah dikenali dan diingat?

Responden: Tengkoraknya langsung bikin nempel di kepala. Tapi hurufnya menurut saya kurang jelas kalau dilihat sekilas, jadi mungkin agak susah diingat dari satu kali lihat.

Penulis: Apakah visual logo ini mencerminkan musik rock/metal secara efektif?

Responden: Iya banget. Tengkorak, garis-garis tajam, dan warna-warnanya semua mendukung tema rock atau metal. Saya langsung kebayang musik keras pas lihat logonya.

Penulis: Apakah elemen tengkorak (skull) dalam logo sudah merepresentasikan karakter brand?

© 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

Responden: Sudah. Tengkoraknya jadi ciri khas yang kuat banget. Langsung ngasih kesan rebel dan garang, pas sama audiensnya.

Penulis: Apakah tipografi pada logo mudah terbaca dan mencerminkan karakter brand?

Responden: Kalau karakter, tipografinya udah cocok—tajam, ekstrem. Tapi untuk keterbacaan, masih kurang. Apalagi kalau ditaruh kecil, bisa bikin bingung bacanya.

Penulis: Bagaimana pendapat Anda terhadap kombinasi warna hitam, putih, dan merah marun dalam logo dan aplikasinya?

Responden: Warna-warnanya solid banget. Hitam putih udah cocok buat genre musik keras, terus marunnya bikin ada aksen yang kuat. Maskulin dan garang.

Penulis: Apakah logo ini terlihat konsisten saat diaplikasikan ke berbagai media (kaos, stiker, kemasan, dll)?

Responden: Di media besar kayak kaos dan packaging oke. Tapi kalau di stiker kecil atau social media icon, detailnya bisa ilang. Harus ada versi minimalnya mungkin.

Penulis: Apakah logo ini terasa relevan dengan tren visual brand streetwear saat ini?

Responden: Brand lain banyak yang simple, ini malah rame dan detail. Tapi justru itu yang bikin RockSkulls kelihatan beda dan punya gaya sendiri. Jadi tetep relevan menurut saya.

Penulis: Menurut Anda, seberapa mudah logo ini diaplikasikan untuk keperluan promosi digital dan fisik?

Responden: Fisik gampang, cocok banget buat print. Tapi buat digital, apalagi platform yang kecil-kecil, sebaiknya ada versi alternatif yang lebih simple biar nggak hilang karakternya.

Penulis: Apakah tone and manner Bold, Grunge, dan Monochrome sudah terlihat jelas dalam desain logo dan identitas visual RockSkulls?

© 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

Responden: Iya jelas. Kesan bold dan grunge-nya dapet banget. Warna dan bentuknya juga konsisten sama tema monochrome yang gelap dan sangar.

Penulis: Apakah Anda merasa identitas visual ini sudah lebih baik dibandingkan logo sebelumnya?

Responden: Lebih bagus dari yang dulu. Yang sekarang lebih berkarakter, lebih nendang, dan sesuai banget sama target audiens-nya.

Penulis: Apakah filosofi visual RockSkulls (Skull, Gritty, Neo-Tribal) tercermin dalam desain ini?

Responden: Skull dan gritty udah pasti dapet. Kalau neo-tribal, saya nggak ngerti istilahnya, tapi desainnya keliatan ada unsur pola yang khas dan nggak sembarangan.

Penulis: Secara keseluruhan, bagaimana Anda menilai efektivitas visual identitas baru RockSkulls?

Responden: Secara keseluruhan, desainnya udah kuat banget. Unik, beda dari brand lain, dan cocok sama tema musik keras. Tinggal diperhatiin bagian keterbacaan aja.

Penulis: Masukan terhadap logo dan identitas visual RockSkulls yang baru?

Responden: Saya suka logonya, udah nunjukin karakter yang kuat. Tapi saran saya ada versi logonya yang lebih sederhana buat aplikasi digital biar lebih fleksibel.

7. **Transkrip Wawancara – Responden 7 (Rivaldi)**

Usia: 20 tahun, Pekerjaan: Mahasiswa, Latar Belakang: Suka band-band metalcore modern, sering beli apparel band lokal

Penulis: Apa kesan pertama Anda saat melihat logo baru RockSkulls?

Responden: Kesan pertamanya keren banget, langsung ngasih aura sangar. Desainnya keliatan beda dan langsung ngingetin ke musik keras.

Penulis: Menurut Anda, apakah logo ini mudah dikenali dan diingat?

© 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

Responden: Tengkoraknya langsung bikin gampang dikenali. Tapi kalau hurufnya, agak susah dibaca pas pertama lihat, apalagi kalau ukurannya kecil.

Penulis: Apakah visual logo ini mencerminkan musik rock/metal secara efektif?

Responden: Iya, udah pas banget. Dari gaya bentuk dan warnanya, langsung dapet nuansa rock dan metal. Nggak kalem, malah full power.

Penulis: Apakah elemen tengkorak (skull) dalam logo sudah merepresentasikan karakter brand?

Responden: Udah banget. Tengkoraknya jadi identitas utama yang langsung nunjukin ini brand-nya anak musik keras.

Penulis: Apakah tipografi pada logo mudah terbaca dan mencerminkan karakter brand?

Responden: Kalau dilihat lama, tulisannya kebaca. Tapi kalau sekilas, bisa bikin bingung. Walaupun bentuknya emang pas buat karakter brand yang garang.

Penulis: Bagaimana pendapat Anda terhadap kombinasi warna hitam, putih, dan merah marun dalam logo dan aplikasinya?

Responden: Kombinasi warnanya cocok banget. Hitam dan putih itu klasik buat rock, terus marunnya bikin lebih tajam dan elegan dikit.

Penulis: Apakah logo ini terlihat konsisten saat diaplikasikan ke berbagai media (kaos, stiker, kemasan, dll)?

Responden: Di kaos dan media gede cocok banget. Tapi kalau di media kecil kayak stiker mini atau icon, harus hati-hati, soalnya bentuknya rumit.

Penulis: Apakah logo ini terasa relevan dengan tren visual brand streetwear saat ini?

Responden: Buat saya sih malah lebih menarik karena nggak ikut-ikutan gaya minimalis kayak brand lain. Desainnya punya karakter sendiri, jadi lebih standout.

Penulis: Menurut Anda, seberapa mudah logo ini diaplikasikan untuk keperluan promosi digital dan fisik?

© 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

Responden: Fisik oke, digital butuh versi simpel. Apalagi kalau dipakai buat foto profil atau story highlight, detailnya bisa ilang.

Penulis: Apakah tone and manner Bold, Grunge, dan Monochrome sudah terlihat jelas dalam desain logo dan identitas visual RockSkulls?

Responden: Iya, semua itu dapet banget. Logonya keliatan bold, bertekstur kasar, dan warna monochrome-nya kuat banget auranya.

Penulis: Apakah Anda merasa identitas visual ini sudah lebih baik dibandingkan logo sebelumnya?

Responden: Lebih bagus, lebih hidup. Kalau yang lama biasa aja, yang ini lebih punya 'jiwa' rock-nya.

Penulis: Apakah filosofi visual RockSkulls (Skull, Gritty, Neo-Tribal) tercermin dalam desain ini?

Responden: Skull dan gritty jelas kelihatan. Neo-tribal saya kurang ngerti istilahnya, tapi kalau maksudnya ada pola khas yang nyambung satu sama lain, iya, itu ada.

Penulis: Secara keseluruhan, bagaimana Anda menilai efektivitas visual identitas baru RockSkulls?

Responden: Efektif banget, terutama buat anak-anak muda yang suka musik keras dan fashion yang beda dari yang lain.

Penulis: Masukan terhadap logo dan identitas visual RockSkulls yang baru?

Responden: Logonya keren, punya ciri khas. Masukannya palingan buat hurufnya, bisa dibuat sedikit lebih jelas biar fleksibel juga di media digital.

8. Transkrip Wawancara – Responden 8 (Bagas)

Usia: 22 tahun, Pekerjaan: Mahasiswa, Latar Belakang: Sering hadir di gigs musik underground, aktif membeli produk fashion lokal bertema rock/metal

Penulis: Apa kesan pertama Anda saat melihat logo baru RockSkulls?

Responden: Tampilannya langsung nyolok dan berani. Pas pertama lihat, saya langsung tahu ini bukan brand biasa, kelihatan keras dan punya karakter sendiri.

© 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

Penulis: Menurut Anda, apakah logo ini mudah dikenali dan diingat?

Responden: Cukup mudah, terutama karena tengkoraknya yang menonjol. Tapi ya itu tadi, hurufnya agak bikin mikir dua kali buat bisa langsung kebaca.

Penulis: Apakah visual logo ini mencerminkan musik rock/metal secara efektif?

Responden: Iya banget. Tengkorak, warna gelap, dan bentuknya yang tajam tuh langsung ngasih kesan musik keras, cocok sama scene metal.

Penulis: Apakah elemen tengkorak (skull) dalam logo sudah merepresentasikan karakter brand?

Responden: Sudah, bahkan itu yang paling ngena menurut saya. Tengkoraknya bukan sekadar simbol, tapi udah kayak jadi identitas RockSkulls itu sendiri.

Penulis: Apakah tipografi pada logo mudah terbaca dan mencerminkan karakter brand?

Responden: Untuk karakter, udah cocok banget. Tapi buat keterbacaan, masih agak ribet kalau dilihat sekilas, apalagi ukurannya kecil.

Penulis: Bagaimana pendapat Anda terhadap kombinasi warna hitam, putih, dan merah marun dalam logo dan aplikasinya?

Responden: Kombinasinya mantap. Hitam dan putih tuh udah ciri khas rock banget, terus marun bikin kelihatan beda, lebih berkelas tapi tetap gelap.

Penulis: Apakah logo ini terlihat konsisten saat diaplikasikan ke berbagai media (kaos, stiker, kemasan, dll)?

Responden: Di media besar oke, terutama kaos dan poster. Tapi kalau di media kecil, logo ini terlalu detail dan bisa kehilangan bentuk aslinya.

Penulis: Apakah logo ini terasa relevan dengan tren visual brand streetwear saat ini?

Responden: Menurut saya justru kelebihannya di situ. Saat brand lain makin polos, RockSkulls malah tampil rame tapi khas. Jadi lebih gampang dikenali di tengah keramaian visual.

© 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

Penulis: Menurut Anda, seberapa mudah logo ini diaplikasikan untuk keperluan promosi digital dan fisik?

Responden: Fisik udah aman banget. Digital perlu perhatian lebih sih. Mungkin butuh versi simbol atau logogram yang lebih sederhana.

Penulis: Apakah tone and manner Bold, Grunge, dan Monochrome sudah terlihat jelas dalam desain logo dan identitas visual RockSkulls?

Responden: Sangat terlihat. Mulai dari bentuk sampai pilihan warna udah mewakili semua itu. Kesan grunge dan bold-nya kuat banget.

Penulis: Apakah Anda merasa identitas visual ini sudah lebih baik dibandingkan logo sebelumnya?

Responden: Lebih niat dan lebih kuat secara visual. Yang sekarang lebih menggambarkan jiwanya RockSkulls.

Penulis: Apakah filosofi visual RockSkulls (Skull, Gritty, Neo-Tribal) tercermin dalam desain ini?

Responden: Skull dan gritty-nya dapet. Kalau neo-tribal, saya nggak begitu paham, tapi bentuk-bentuk unik di logonya berasa punya akar atau pola yang khas.

Penulis: Secara keseluruhan, bagaimana Anda menilai efektivitas visual identitas baru RockSkulls?

Responden: Buat anak muda yang suka gaya beda dan musik keras, ini udah pas banget. Visualnya kuat dan cocok sama segmennya.

Penulis: Masukan terhadap logo dan identitas visual RockSkulls yang baru?

Responden: Logo udah kuat identitasnya. Saran saya cuma satu: siapkan versi simple biar tetap bisa dipakai di platform digital tanpa ngorbanin kejelasan.

9. **Transkrip Wawancara – Responden 9 (Rizky)**

Usia: 23 tahun, Pekerjaan: Mahasiswa, Latar Belakang: Hobi desain kaos custom bertema rock, sering mengikuti pameran clothing lokal

Penulis: Apa kesan pertama Anda saat melihat logo baru RockSkulls?

© 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

Responden: Kesan pertamanya langsung keras dan penuh karakter. Desainnya bikin penasaran, kayak nunjukin identitas brand yang nggak biasa.

Penulis: Menurut Anda, apakah logo ini mudah dikenali dan diingat?

Responden: Tengkoraknya kuat banget kesannya, jadi gampang dikenali. Tapi tulisan ROCKSKULLS-nya agak susah dibaca kalau belum terbiasa lihat.

Penulis: Apakah visual logo ini mencerminkan musik rock/metal secara efektif?

Responden: Iya, pasti. Kombinasi tengkorak dan bentuk tajamnya udah cukup banget buat wakilin genre musik yang keras dan berisik.

Penulis: Apakah elemen tengkorak (skull) dalam logo sudah merepresentasikan karakter brand?

Responden: Udah. Tengkoraknya jadi poin utama yang langsung ngasih nuansa berani, brutal, dan kuat. Identitasnya langsung terasa dari situ.

Penulis: Apakah tipografi pada logo mudah terbaca dan mencerminkan karakter brand?

Responden: Jujur, bentuk hurufnya kurang terbaca, terutama kalau ukurannya kecil. Tapi dari sisi karakter, cocok banget sama tema brand yang sangar.

Penulis: Bagaimana pendapat Anda terhadap kombinasi warna hitam, putih, dan merah marun dalam logo dan aplikasinya?

Responden: Kombinasinya cakep. Nggak terlalu rame, tapi tetap kelihatan tegas. Merah marunnya jadi aksen yang pas buat ngasih kesan beda.

Penulis: Apakah logo ini terlihat konsisten saat diaplikasikan ke berbagai media (kaos, stiker, kemasan, dll)?

Responden: Di media besar udah cocok banget. Tapi kalau buat stiker kecil atau profile picture, agak susah kebaca, terutama bagian hurufnya.

Penulis: Apakah logo ini terasa relevan dengan tren visual brand streetwear saat ini?

© 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

Responden: Relevan, tapi beda pendekatan. Brand lain lebih banyak main aman, ini malah all-out, rame, dan berkarakter. Itu justru jadi daya tariknya menurut saya.

Penulis: Menurut Anda, seberapa mudah logo ini diaplikasikan untuk keperluan promosi digital dan fisik?

Responden: Kalau buat fisik, cocok banget. Tapi buat digital perlu ada versi alternatif, yang lebih clean tapi tetap ngangkat identitas brand-nya.

Penulis: Apakah tone and manner Bold, Grunge, dan Monochrome sudah terlihat jelas dalam desain logo dan identitas visual RockSkulls?

Responden: Jelas. Gaya bold dan grunge-nya kuat, terus warna yang dipilih juga solid dan konsisten. Pas banget buat gaya visual anak metal.

Penulis: Apakah Anda merasa identitas visual ini sudah lebih baik dibandingkan logo sebelumnya?

Responden: Jauh lebih hidup dan berani. Yang lama saya bahkan udah lupa bentuknya. Yang ini nempel di kepala.

Penulis: Apakah filosofi visual RockSkulls (Skull, Gritty, Neo-Tribal) tercermin dalam desain ini?

Responden: Skull dan gritty-nya jelas dapet. Neo-tribal mungkin lebih ke pola dan bentuk yang saling sambung, dan itu juga udah terlihat jelas.

Penulis: Secara keseluruhan, bagaimana Anda menilai efektivitas visual identitas baru RockSkulls?

Responden: Efektif, terutama buat anak muda yang suka beda dan nyari fashion yang punya karakter. Visual barunya ngebantu brand-nya jadi lebih kuat.

Penulis: Masukan terhadap logo dan identitas visual RockSkulls yang baru?

Responden: Udah bagus, tapi saran saya siapkan versi logo yang lebih sederhana buat dipakai di ukuran kecil. Biar tetap fleksibel di semua media.

10. Transkrip Wawancara – Responden 10 (Dafa)

© 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

Usia: 22 tahun, Pekerjaan: Mahasiswa, Latar Belakang: Sering mendesain dan memakai apparel bernuansa metal/rock.

Penulis: Apa kesan pertama Anda saat melihat logo baru RockSkulls?

Responden: Logonya kelihatan berani dan beda. Kesan pertamanya langsung nunjukin kalau brand ini nggak takut tampil garang dan kuat.

Penulis: Menurut Anda, apakah logo ini mudah dikenali dan diingat?

Responden: Gampang diingat sih karena tengkoraknya mencolok. Tapi tulisan ROCKSKULLS-nya butuh dilihat dua kali buat benar-benar kebaca.

Penulis: Apakah visual logo ini mencerminkan musik rock/metal secara efektif?

Responden: Banget. Tengkoraknya langsung ngingetin ke band-band metal. Bentuknya juga nggak halus, kasar tapi keren, cocok sama genre-nya.

Penulis: Apakah elemen tengkorak (skull) dalam logo sudah merepresentasikan karakter brand?

Responden: Udah, itu justru bagian paling kuatnya. Skull-nya punya daya tarik sendiri, bikin logo ini beda dari brand lain.

Penulis: Apakah tipografi pada logo mudah terbaca dan mencerminkan karakter brand?

Responden: Karakternya tajam, tegas, dan keras. Tapi buat dibaca, kurang jelas. Apalagi kalau dipakai kecil-kecil di medsos.

Penulis: Bagaimana pendapat Anda terhadap kombinasi warna hitam, putih, dan merah marun dalam logo dan aplikasinya?

Responden: Warna-warnanya pas. Nggak norak, tapi tetap kelihatan “keras”. Merah marunnya juga ngasih nuansa beda, nggak monoton.

Penulis: Apakah logo ini terlihat konsisten saat diaplikasikan ke berbagai media (kaos, stiker, kemasan, dll)?

Responden: Konsisten, asal ukurannya cukup. Kalau dibuat kecil, detailnya bisa hilang. Jadi sebaiknya disesuaikan aja ukurannya atau punya versi alternatif.

© 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

Penulis: Apakah logo ini terasa relevan dengan tren visual brand streetwear saat ini?

Responden: Masih relevan walaupun beda gaya. Brand lain banyak yang simple, tapi ini justru standout karena rame dan berkarakter.

Penulis: Menurut Anda, seberapa mudah logo ini diaplikasikan untuk keperluan promosi digital dan fisik?

Responden: Fisik gampang banget buat kaos, patch, kemasan. Tapi digital agak susah kalau bentuknya masih terlalu detail. Mungkin butuh versi lebih clean.

Penulis: Apakah tone and manner Bold, Grunge, dan Monochrome sudah terlihat jelas dalam desain logo dan identitas visual RockSkulls?

Responden: Udah jelas banget. Bold-nya dari bentuk, grunge-nya dari tekstur dan style, terus warnanya juga pas banget buat nuansa monochrome.

Penulis: Apakah Anda merasa identitas visual ini sudah lebih baik dibandingkan logo sebelumnya?

Responden: Jauh lebih niat dan kuat. Yang lama kurang punya ciri, yang sekarang lebih nunjukin identitas RockSkulls banget.

Penulis: Apakah filosofi visual RockSkulls (Skull, Gritty, Neo-Tribal) tercermin dalam desain ini?

Responden: Skull dan gritty-nya kelihatan. Kalau neo-tribal, kelihatan dari pola dan garis-garisnya yang nggak biasa, jadi nggak generik.

Penulis: Secara keseluruhan, bagaimana Anda menilai efektivitas visual identitas baru RockSkulls?

Responden: Efektif banget buat target market-nya. Anak muda yang suka musik keras pasti langsung nyambung sama gaya visualnya.

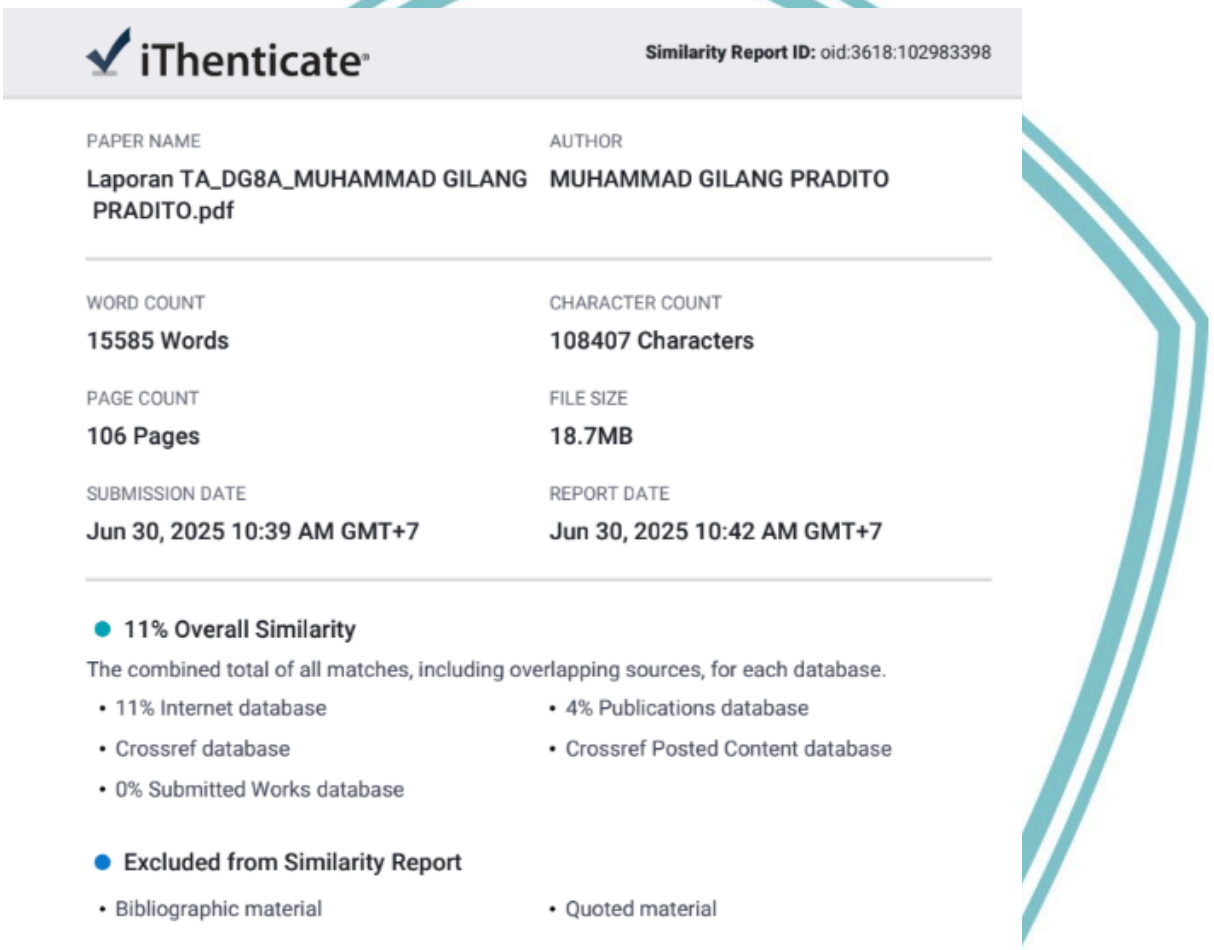
Penulis: Masukan terhadap logo dan identitas visual RockSkulls yang baru?

© 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

Responden: Saran saya cuma satu logonya perlu versi alternatif yang lebih simple buat keperluan digital, biar tetap kuat tapi lebih fleksibel dipakai di mana-mana.

Lampiran 5. Hasil Cek Plagiarisme



iThenticate

Similarity Report ID: oid:3618:102983398

PAPER NAME	AUTHOR
Laporan TA_DG8A_MUHAMMAD GILANG PRADITO.pdf	MUHAMMAD GILANG PRADITO

WORD COUNT	CHARACTER COUNT
15585 Words	108407 Characters
PAGE COUNT	**FILE SIZE**
106 Pages	18.7MB
SUBMISSION DATE	**REPORT DATE**
Jun 30, 2025 10:39 AM GMT+7	Jun 30, 2025 10:42 AM GMT+7

11% Overall Similarity

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

- 11% Internet database
- 4% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 0% Submitted Works database

Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material

© 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

Lampiran 6. Riwayat Hidup

MUHAMMAD GILANG PRADITO

+62 896 5208 0078 | gilangpraditoo@gmail.com | https://www.linkedin.com/in/gilangpraditoo/ | https://bento.me/sensorstory
Jl. Pasir Putih 1/97, 17114 Bekasi, Jawa Barat, Indonesia

Hello, I'm Gilang Pradito, A graphic design student, I have interest in a lot of things, specializing in motion graphics and graphic design. Proficient in essential design principles like typography, composition, color theory, and illustration, I've also studied animation to enhance my motion graphics skills. With successful contributions to diverse projects, I aspire to create impactful visuals in digital motion and graphic design, aiming for a positive social impact

Work Experiences

PT Vidio Dot Com - Senayan, Jakarta Pusat — Sep 2024 - Dec 2024
Motion Designer Intern
Indonesia's most aggressive streaming platform to produce Original Series. 60+ Vidio Originals released since 2019.

- Executed over 30 motion graphic projects for Vidio's platforms: Designed and animated NTC graphics, Vidio Arcade visuals, trailers, and social media content, enhancing engagement for high-profile events like UEFA Champions League, MotoGP, and Vidio Original Series watched by millions.
- Boosted workflow efficiency and team collaboration: Successfully managed 80+ simultaneous projects within tight deadlines, collaborating with editors, marketers, and senior designers to deliver impactful visuals across Vidio's multi-platform audience.

StickEarn (PT Paragon Pratama Technology) - Cempaka Putih, Jakarta Pusat — Feb 2024 - Jun 2024
Motion Graphic Designer Intern
StickEarn is an advertising technology startup based in Indonesia. The company focuses on providing brands with impactful, intelligent and accessible advertising.

- Produced over 25 motion graphics and 3D CGI Storyboard projects: Developed animations for campaigns such as Playlog, Payfazz, and Oriflame, created 3D CGI Storyboard for Disney Singapore and HiLo Teen, enhanced digital imaging for HBO's House of the Dragon, and edited high-quality content for social media and internal presentations.
- Elevated StickEarn's visual communication: Improved marketing materials through 15+ dynamic animations and impactful storytelling, showcasing advanced skills in animation, motion/video editing, and graphic design. Effectively managed multiple projects with strong time management and problem-solving abilities.

KINCIR - Jakarta Selatan, Jakarta, Indonesia — Aug 2023 - Nov 2023
Motion Graphic Designer
KINCIR is a multichannel network that offers a variety of content related to movies and games for the young audience.

- Developed over 20 motion graphic assets for major events: Designed visuals for broadcasting, livestreaming, and stage LED screens for Piala Presiden Esports 2023, Super Esports Series 2023, and Bold Battle of Legends, while creating brand sponsorship assets for top-tier clients like BCA, Samsung, Plossa, and Garnier.
- Enhanced engagement for large-scale esports events: Delivered high-impact motion graphics that elevated audience interaction and event appeal, managing 10+ client projects simultaneously. Showcased advanced animation, graphic design, and collaboration skills, ensuring the success of high-profile events under tight deadlines.

Innovare Universitas Indonesia - Universitas Indonesia — Nov 2022
Motion Graphic Designer
Innovare UI an annual national business & innovation seminar overseen by BEM UI.

- Designed motion graphics for BEM UI's flagship events: Created impactful opening motion graphics for the annual Innovare UI seminar, bootcamp, and showcase, elevating visual identity and storytelling for over 500 attendees.
- Collaborated with BEM UI for seamless execution: Worked closely with the organizing team to ensure alignment with event themes and successfully delivered visually compelling graphics that represented Innovare UI's mission effectively.

President University - President University, Cikarang — Apr 2021 - Jul 2021
Motion Graphic Designer
Sport Olympiad President University is the biggest annual sporting event held at President University. The entire President University academic community, including lecturers and staff, participated in this years event.

- Created video trailers and visual identity for SOPU 2021: Produced 3+ engaging video trailers that established the visual branding for Sport Olympiad President University 2021, enhancing event promotion and audience engagement.
- Assisted in directing impactful event videos: Served as a freelance Assistant of Direction, overseeing the production of opening and closing videos for SOPU 2021, demonstrating versatility in creative roles and project execution.

Education Level

Politeknik Negeri Jakarta - Jl. Prof. DR. G.A. Siwabessy, Kampus Universitas — Apr 2021 - Apr 2025 (Expected)

© 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

Indonesia Depok 16425

Bachelor of Graphic Design, 3.75/4.00

- Learn principles like typography, composition, color, and illustration. Proficiency in popular graphic software (Adobe Illustrator, Photoshop, InDesign, Premiere Pro, After Effects).
- Creating logos, brand guidelines, and effective visual communication. Skills in publication, print, packaging, animation, motion graphics, and photography techniques.

Organisational & Community Experience

Introduction to Polytechnic Campus Life (PPKP 2022) - Politeknik Negeri Jakarta | Jl. Prof. DR. G.A. Siwabessy, Kampus Universitas Indonesia Depok 16425 — Aug 2022 - Sep 2022

Coordinator of Content Creator

Introduction to Campus Life at Jakarta State Polytechnic (PKKP) for the year 2022.

- Led the creation of PKKP 2021 branding and managed over 50 design assets: Developed cohesive visual branding, including logos, social media templates, and event visuals, ensuring consistent identity across all platforms.
- Managed content creation and publication: Oversaw the production of 30+ creative content pieces, from ideation and design to publication, while maintaining high-quality standards for visuals on social media and event promotions.
- Ensured design quality and consistency: Supervised a team of designers, providing feedback and ensuring the delivery of professional and impactful designs within tight deadlines.

Sinegasi Picture - Extracurricular Short Film Program for students at SMK Negeri 3 Bekasi City" — Apr 2018 - Apr 2021

Graphic Designer - Public Relation - Editor

Sinegasi Pictures is a film extracurricular at SMKN 3 Bekasi. It is considered as a film extracurricular that consistently represents the city of Bekasi in various national-level Film Festivals."

- Overseeing Instagram Feed and Instastory content for a student film organization. Leveraging graphic design skills to enhance social media presence. Ensuring visually captivating content aligns with the organization's noteworthy achievements in student filmmaking.
- Responsible for being the editor of several short films from Sinegasi Picture
- Received several best short film awards as an editor on several short films.

Skills, Achievements & Other Experience

- **Jagoan Pariwara Muda Competition** (2023): 2nd Winner of Graphic and Motion Design Competition
- **Broadfest Competition by Vokasi Universitas Indonesia** (2021): Short film "Hilang" by Calcir Picture win 1st Winner Short Film Competition Broadfest UI 2021 (As an Assistant Editor.)
- **Jogjakarta Student Film Festival** (2019): Short film "Side of Said" by Sinegasi Picture's win Best Work II "Psychology Award". (as an Editor)
- **Purwakarta Film Festival** (2020): Short film "Side of Said" by Sinegasi Picture's win Best Film in Student Film Category. (as an Editor)
- **UNJ Short Movie Festival** (2019): Short film "Side of Said" by Sinegasi Picture's win 3rd Place in the Fiction Student Short Film Category. (as an Editor)
- **Software Skills** (2023): Adobe Photoshop, Ilustrator, Premiere, After Effect, & Indesign, 3DX Max, Blender 3D, Cinema 4D, Figma
- **Personal Skills**: Teamwork, Creativity, Communication, Time Management, Problem Solving
- **Language** (2023): Indonesia, English,