



© 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

TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN

Perancangan Ulang Identitas Visual Brand Darkhold



Diajukan sebagai Persyaratan Kelulusan
Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis

Jurusan Teknik Grafika Penerbitan

Politeknik Negeri Jakarta

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Oleh:

ANAZ ALFIAN SIDIK

1806421050

JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

DEPOK

2022

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Ulang Identitas Visual Brand Fashion
Darkhold

Penulis : Anaz Alfian Sidik

Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan

Program Studi : Desain Grafis

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

Depok, 14 juli 2022

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I



Dina Martin, S.Sn, M.Ds

NIP. 5200000000000000267

Dosen Pembimbing II



Rina Ningtyas, M.Si

NIP. 198902242020122011

LEMBAR PENGESAHAN

Perancangan Ulang Identitas Visual Brand Darkhold

Oleh :

ANAZ ALFIAN SIDIK

1806421050

Disahkan :

Depok, 2 Agustus 2022

Penguji I



Yulianto Hadiprawiro, S.Sn, M.Ds

NIP 52000000000000090

Penguji II



Andriyanto, S.E, M.Kom

NIP. 23272015100119730629

Ketua Jurusan

Teknik Grafika dan Penerbitan



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

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

Perancangan Ulang Identitas Visual Brand Fashion Darkhold

adalah hasil karya saya.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah 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 yang secara tertulis discan dalam naskah Tugas Akhir ini, dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya siap menerima sanksi akademik yang berlaku.

Depok, 19 Juli 2022
Yang Menyatakan



Anaz Alfian
1806421050



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

ABSTRAK

Brand Darkhold merupakan salah satu brand fashion yang melakukan penjualan secara online. Brand Darkhold sebelumnya sudah memiliki identitas visual, namun identitas visual yang dimiliki tidak dibuat dengan prinsip desain yang sederhana, mudah diingat dan memiliki karakter. Perancangan ulang desain pada logo Darkhold merupakan respon dari permasalahan pada logo saat ini yang tidak aplikatif untuk diterapkan pada media promosi seperti media digital maupun media cetak. Hasil perancangan ini mengacu pada arahan kreatif yang menekankan pada unsur seni atau *artsy* dan *minimalis* dengan gaya desain modern. Logo Darkhold merupakan jenis *logotype* yang menggunakan jenis huruf sans serif, yang mana dapat merepresentasikan *key visual* 'modern', berwarna hitam yang juga dapat merepresentasikan *key visual* 'minimalis' dan menggunakan teori gestalt yaitu *closure* yang mewakili *key visual artsy*. Harapan diperoleh setelah adanya perancangan ulang identitas visual brand Darkhold berupa logo adalah agar dapat digunakan secara berkelanjutan dan logo dapat diaplikasikan berdasarkan pedoman standard manual yang juga menjadi media utama perancangan ulang identitas visual brand Darkhold ini.

Kata kunci: Identitas visual, brand, logo, *artsy*, *minimalis*, modern



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

ABSTRACT

Darkhold brand is an online selling fashion brand. Previously, the Darkhold brand already had a visual identity, but the visual identity was not created with a simple design principle, easy to remember and has character. The redesign of the Darkhold logo is a response to the problems with the current logo which do not apply to promotional media such as digital and print media. The results of this design refer to the creative direction that emphasizes the elements of art or artsy and minimalist with a modern design style. Darkhold logo is a type of logotype that uses a sans serif typeface, which can represent a 'modern' key visual, the black colour which can also represent a 'minimalist' visual key and uses gestalt theory, a closure which represents an artsy visual key. The hope obtained after redesigning the visual identity of the Darkhold brand in the form of a logo is that it can be used sustainably and the logo can be applied based on the standard manual guidelines which are also the main media for redesigning the visual identity of the Darkhold brand.

Keywords: Visual identity, brand, logo, artsy, minimalis, modern



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

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

PRAKATA

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih tidak lupa kepada orang tua dan keluarga atas doa dan dukungan yang menjadikan semangat sehingga dapat memberikan motivasi untuk tetap berusaha menjadi lebih baik lagi.

Dalam penyusunan proposal tugas akhir ini, tentu tidak lepas dari pengarahan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak terkait. Maka dari itu, rasa hormat dan terima kasih disampaikan kepada:

1. Bapak Dr. sc. H. Zainal Nur Arifin, Dipl-Ing. HTL., M.T. selaku direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Ibu Wiwi Prastiwinarti, S.Si., M.M. selaku ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan kampus Politeknik Negeri Jakarta.
3. Ibu Anggi Anggarini, M.Ds. selaku kepala Program Studi Desain Grafis di jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
4. Ibu Dina Martin, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing materi selama pembuatan proposal tugas akhir ini.
5. Rina Ningsih, M.Si. selaku dosen pembimbing teknis selama pembuatan tugas akhir ini.
6. Seluruh dosen Teknik Grafika dan Penerbitan, khususnya dosen Program Studi Desain Grafis atas ilmu, bimbingan dan pengalaman kuliah selama menempuh perkuliahan di Politeknik Negeri Jakarta.
7. Saudara Rama Raksa selaku pemilik brand Darkhold beserta tim yang senantiasa membantu saya dalam melancarkan penyusunan tugas akhir.
8. Para narasumber riset wawancara beserta responden kuesioner online.
9. Teman-teman Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan dan kelas DG-8C Angkatan 2018 yang telah banyak memberi saran dan kritikan serta senantiasa membantu segala kegiatan selama perkuliahan sampai pada menyusun tugas akhir ini.

Serta seluruh pihak yang tidak dapat dituliskan satu persatu, terima kasih atas do'a dan bantuannya dalam bentuk apapun. Sebagai manusia,



Hak Cipta :

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

sangat disadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu penulis memohon untuk dimaafkan atas segala kesalahan dan kekurangan yang ada. Atas perhatian dan dukungan yang telah diberikan, penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Orangtua di paragraph pertama

Jakarta, 12 Mei 2020

Anaz Alfian Sidik





Hak Cipta :

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

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	3
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN PERANCANGAN	5
2.1 Desain Grafis	5
2.1.1 Elemen Desain Grafis.....	5
2.1.2 Prinsip Desain Grafis.....	14
2.1.3 Teori Gestalt	17
2.2 Identitas visual.....	20
2.2.1 Logo.....	20
2.2.2 Corporate Logo.....	26
2.2.3 Tipografi	27
2.2.4 Elemen Gambar	33
2.2.5 Penerapan Identitas.....	33
2.3 Pedoman sistem identitas	34
BAB III METODE PERANCANGAN	35
3.1 Metode Riset Desain.....	35



Hak Cipta :

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

3.1.1	<i>Brief</i>	35
3.1.2	<i>Mindmap</i>	35
3.1.3	<i>Moodboard</i>	36
3.1.4	Sketsa Manual	36
3.1.5	Sketsa Digital.....	36
3.1.6	<i>Application</i>	37
3.2	Metode Pengumpulan Data	37
3.2.1	Metode Kepustakaan	37
3.2.2	Wawancara	37
3.2.3	Observasi	38
3.2.4	Kuesioner.....	38
3.3	Data dan Analisis.....	39
3.3.1	Profil Klien	39
3.3.2	<i>Product Knowledge</i>	40
3.3.3	Kompetitor.....	41
3.3.4	<i>Consumer Insight</i>	43
3.3.5	Analisis SWOT.....	45
3.3.6	Analisis STP (Segmenting, Targeting, Positioning).....	48
3.4	Arahan Kreatif	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN		51
4.1	Konsep Visual	51
4.1.1	<i>Mind Mapping</i>	51
4.1.2	<i>Moodboard</i>	53
4.1.3	<i>Thumbnail</i>	54
4.2	Proses Desain.....	55
4.2.1	Sketsa Kasar	55
4.2.2	Sketsa halus	58
4.2.3	Desain komprehensif	61
4.2.4	Desain terpilih	68
4.3	<i>Graphic standard manual</i>	70
4.3.1	Logo.....	70
4.3.2	<i>Corporate Color</i>	78
4.3.3	<i>Corporate typography</i>	79
4.3.4	Elemen Visual	81



Hak Cipta :

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

4.4 Media Aplikasi Identitas Visual	82
4.4.1 Produk Brand.....	82
4.5 Pertimbangan Produksi.....	87
BAB V PENUTUP	88
5.1 Kesimpulan.....	88
5.2 Saran	89
DAFTAR REFRENSI	90
LAMPIRAN	92





Hak Cipta :

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Garis.....	6
Gambar 2. 2 Bentuk geometri	6
Gambar 2. 3 Bentuk Geometri.....	7
Gambar 2. 4 Bentuk natural.....	7
Gambar 2. 5 Bentuk Natural.....	8
Gambar 2. 6 Bentuk abstrak	8
Gambar 2. 7 Tekstur	9
Gambar 2. 8 Tekstur	9
Gambar 2. 9 Ukuran	10
Gambar 2. 10 Warna primer.....	12
Gambar 2. 11 Warns sekunder	13
Gambar 2. 12 Warna tersier.....	13
Gambar 2. 13 Warna netral	14
Gambar 2. 14 Keseimbangan simetris dan asimetris.....	15
Gambar 2. 15 Penekanan.....	16
Gambar 2. 16 Kesatuan	16
Gambar 2. 17 Ritme	17
Gambar 2. 18 <i>Similarity</i>	18
Gambar 2. 19 <i>Continuity</i>	18
Gambar 2. 20 <i>Closure</i>	19
Gambar 2. 21 <i>Proximity</i>	19
Gambar 2. 22 <i>Figure Ground</i>	20
Gambar 2. 23 Logo.....	21
Gambar 2. 24 Logogram.....	22
Gambar 2. 25 Logotype.....	22
Gambar 2. 26 Perpaduan logogram dan logotype	23
Gambar 2. 27 Sistem grid logo.....	25
Gambar 2. 28 <i>Corporate Color</i>	27
Gambar 2. 29 <i>Baseline</i>	28
Gambar 2. 30 <i>Meanline</i>	28
Gambar 2. 31 <i>Cap height</i>	29
Gambar 2. 32 <i>Ascender</i>	29



Hak Cipta :

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

Gambar 2. 33 <i>Descender</i>	30
Gambar 2. 34 X-height	30
Gambar 2. 35 Jenis font	31
Gambar 2. 36 Jenis font serif	31
Gambar 2. 37 Jenis font sans serif	32
Gambar 2. 38 Jenis font dekoratif	32
Gambar 2. 39 Jenis font script	33
Gambar 2. 40 Elemen gambar	33
Gambar 2. 41 Penerapan identitas	34
Gambar 3. 1 Logo Dark Hold	39
Gambar 3. 2 Produk Dark Hold	39
Gambar 3. 3 Goks artwear	41
Gambar 3. 4 Produk Goks artwear	42
Gambar 3. 5 Nctrn.id	42
Gambar 3. 6 Produk Nctrn.id	43
Gambar 4. 1 Mind mapping	52
Gambar 4. 2 Moodboard 1	53
Gambar 4. 3 Moodboard 2	54
Gambar 4. 4 Thumbnail	55
Gambar 4. 5 Sketsa kasar 1	56
Gambar 4. 6 Sketsa kasar 2	56
Gambar 4. 7 Sketsa kasar 3	57
Gambar 4. 8 Sketsa kasar 4	57
Gambar 4. 9 Sketsa kasar 4	58
Gambar 4. 10 ketsa halus 1	58
Gambar 4. 11 Sketsa halus 2	59
Gambar 4. 12 Sketsa halus 3	59
Gambar 4. 13 Sketsa halus 4	60
Gambar 4. 14 Sketsa halus 5	60
Gambar 4. 15 Desain komprehensif 1	61
Gambar 4. 16 Desain komprehensif 2	61
Gambar 4. 18 tipografi	63
Gambar 4. 19 tipografi	64
Gambar 4. 20 tipografi	64



Hak Cipta :

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

Gambar 4. 21 warna	65
Gambar 4. 23 elemen desain	67
Gambar 4. 24 elemen desain	67
Gambar 4. 25 desain terpilih	68
Gambar 4. 26 desain logotype	68
Gambar 4. 27 penggunaan warna	69
Gambar 4. 28 <i>layout graphic standart manual</i>	70
Gambar 4. 29 logo	71
Gambar 4. 30 logo grid.....	71
Gambar 4. 31 <i>minimum clear area</i>	72
Gambar 4. 32 <i>minimum size logo</i>	72
Gambar 4. 33 tampilan logo utama	74
Gambar 4. 34 penggunaan warna pada logo	75
Gambar 4. 35 logo pada foto	75
Gambar 4. 36 logo pada foto	76
Gambar 4. 37 logo bw	77
Gambar 4. 38 logo bw	77
Gambar 4. 39 logo incorrect.....	78
Gambar 4. 40 <i>corporate color</i>	79
Gambar 4. 41 <i>typeface primer</i>	80
Gambar 4. 42 <i>typeface sekunder</i>	81
Gambar 4. 43 elemen visual	81
Gambar 4. 44 elemen visual	82
Gambar 4. 45 <i>Graphic Standard Manual</i>	82
Gambar 4. 46 <i>Signage</i>	83
Gambar 4. 47 <i>Banner E-Commerce</i>	83
Gambar 4. 48 <i>Thanks Card</i>	84
Gambar 4. 49 Merchandise Baju	84
Gambar 4. 50 Merchandise Sticker	85
Gambar 4. 51 Mug.....	85
Gambar 4. 52 Totebag	86
Gambar 4. 53 hoodie	86



Hak Cipta :

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

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Warna	11
Tabel 3. 1 Matriks SWOT	46
Tabel 3. 2 Arahkan Kreatif	49
Tabel 4. 1 <i>Key Visuals</i>	52





Hak Cipta :

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

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Bimbingan Tugas Akhir
- Lampiran 2 Transkrip Wawancara
- Lampiran 3 Kuisoner
- Lampiran 4 Hasil Plagiarisme
- Lampiran 5 Riwayat Hidup





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 mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada kondisi kehidupan saat ini fashion sudah bukan lagi menjadi hal yang baru di Indonesia dan perkembangannya sangat pesat dari waktu ke waktu. Selain hal itu fashion juga telah menjadi tren di Indonesia dan dengan adanya banyak jenis produk fashion yang tersedia menjadi pemantik penikmat fashion sehingga menggebu untuk mengikuti perkembangan fashion.

Layaknya perubahan musim, perkembangan fashion di Indonesia memiliki perubahan pada minat fashion yang mulai bergeser yang sebelumnya didominasi oleh produk luar negeri dan saat ini mulai banyak produk fashion lokal yang tidak kalah banyak juga untuk diminati. Survei yang dilakukan Liputan6.com, menunjukkan hasil riset dengan jumlah pertumbuhan 17,5 persen konsumen Indonesia yang beralih menjadi pelanggan e-commerce. Sejalan dengan tumbuhnya konsumen yang menggunakan e-commerce untuk menjadikan pilihan dalam berbelanja yang mendukung perkembangan tren fashion di Indonesia terjadi begitu pesat.

Seiring berjalannya waktu dan perubahan perilaku konsumen yang sudah beralih menggunakan e-commerce menjadi pilihan untuk berbelanja yang menjadi pengaruh baik bagi penggiat produk lokal, bagi TBF consultant sendiri bisa dilihat pertumbuhan para Fashionpreneur dari 16 brand menjadi 20 brand yang dimentor selama 2020-2021. Tahun 2022 sudah ada brand baru juga yang akan muncul dan ini menjadi realita bahwa industri mode lokal sangat melesat (Babyanna, 2022).

Pada sebuah produk atau merk diperlukan sebuah identitas sebagai ciri khas atau karakter sebuah perusahaan atau brand tersebut. sehingga diperlukan logo yang dapat mewakili brand tersebut sehingga dapat menyampaikan citra pada brand tersebut. Nama brand fashion "darkhold" merupakan usaha yang bergerak pada berbagai jenis pakaian hingga merchandise.

Perancangan ulang desain pada logo darkhold merupakan respon dari permasalahan pada logo saat ini yang tidak aplikatif untuk diterapkan pada media

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 mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

promosi seperti media digital maupun media cetak, sehingga perlu pembuatan logo yang menggunakan prinsip logo, salah satunya seperti penggunaan prinsip pembuatan logo simplicity atau kesederhanaan . Serta pada logo saat ini klien menganggap logo saat ini sudah tidak berlaku dengan perkembangan konsep baru yang diusung oleh brand darkhold tersebut. Lalu dengan adanya kebutuhan untuk membuat logo yang memberikan kesan minimalis, modern dan artsy atau dapat merepresentasikan unsur karya seni.

Setiap menciptakan produk produknya Darkhold menyajikan unsur seni pada produknya, seperti karya lukis yang dijadikan sebagai desain produknya. Sehingga setiap produk yang diciptakan memiliki makna atau arti seperti halnya karya lukis. Berdasarkan pada permasalahan diatas maka perlu melakukan perancangan ulang desain identitas visual agar dapat mencerminkan citra brand Darkhold itu sendiri serta dapat menguatkan karakter brand Darkhold agar lebih mudah dipahami oleh khalayak umum serta dapat memiliki tingkat keterbacaan dalam waktu yang singkat sehingga perlu dilakukan perancangan ulang desain logo untuk merespon masalah pada logo tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dibahas sebelumnya, maka rumusan masalah dari tugas akhir ini adalah bagaimana merancang identitas visual brand Darkhold agar menjadi logo yang relevan dengan konsep Darkhold saat ini dan membuat logo yang aplikatif untuk diterapkan diberbagai media ?

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Agar penulis dapat fokus melakukan penelitian dalam perancangan ulang identitas visual, maka diberikan batasan berupa ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Perancangan ulang identitas visual yang meliputi logo dan penyusunan Graphic standard manual (GSM) sebagai pedoman pengaplikasian identitas visual brand Darkhold
2. Perancangan identitas visual mengacu pada penerapan prinsip dan elemen desain grafis

3. Perancangan media pendukung yang dibutuhkan sesuai dengan pedoman pengaplikasian identitas visual brand Darkhold

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penyusunan tugas akhir ini memiliki beberapa tujuan dan manfaat yang ingin dicapai, antara lain:

1.4.1 Tujuan Penelitian

1. Menjelaskan proses langkah perancangan ulang desain identitas visual brand Darkhold
2. Menjelaskan prinsip dan elemen desain yang digunakan dalam pembuatan identitas visual pada brand Darkhold
3. Mengaplikasikan desain pada media pendukung sesuai dengan pedoman pengaplikasian identitas visual yaitu Graphic standard manual (GSM).

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan didapatkan dari pembahasan pada karya tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Praktis

Manfaat yang didapat oleh brand Darkhold dari hasil proyek tugas akhir ini dapat dijadikan sebagai identitas visual baru untuk mendukung pengembangan brand Darkhold.

2. Manfaat Teoritis

Secara akademis hasil dari proyek tugas akhir ini dapat menjadi referensi perpustakaan dan bahan bacaan yang dapat menambah ilmu bagi mahasiswa mengenai identitas visual untuk usaha fashion.

3. Bagi penulis

Manfaat yang didapat oleh penulis bermanfaat untuk menambah pengalaman penulis dalam menerapkan ilmu dan pengetahuan desain selama perkuliahan yang kemudian dapat diaplikasikan pada dunia kerja.



Hak Cipta :

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

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Proposal Tugas Akhir ini terdiri dari tiga bab, yaitu pendahuluan, landasan perancangan, dan metode perancangan. Dalam setiap bab terdapat sub bab yang berisi tentang penjelasan-penjelasan yang telah diuraikan agar lebih rinci dan mudah dipahami. Adapun sistematikanya sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang ruang lingkup penulisan Tugas Akhir, dimulai dari latar belakang, ruang lingkup pembahasan, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

BAB II Landasan Perancangan

Bab ini menjelaskan mengenai teori-teori yang berhubungan dengan Tugas Akhir yang dibuat seperti teori umum desain grafis, teori khusus yang berkaitan dengan Tugas Akhir penulis.

BAB III Metode Perancangan

Bab ini menjelaskan mengenai proses analisis data yang diperoleh dari profil perusahaan serta himpunan data lainnya. Data tersebut kemudian akan dibuat menjadi gagasan atau konsep sebagai landasan perancangan desain.

BAB IV Hasil dan Pembahasan Desain

Bab ini menjelaskan proses perancangan desain sesuai konsep yang didapat sampai kepada hasil akhir desain. Selain itu, akan dijelaskan bagaimana memproduksinya menjadi barang jadi dan uraian dana yang dibutuhkan.

BAB V Penutup

Pada bab ini akan dijabarkan kesimpulan dan saran mengenai hasil akhir perancangan desain infografis statis yang dibuat, serta dijelaskan secara ringkas dan jelas.

Hak Cipta :

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

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan proses perancangan, dapat diperoleh kesimpulan dari Perancangan Ulang Identitas Visual Brand Darkhold sebagai berikut:

1. Proses Perancangan Ulang Identitas Visual Brand Darkhold diawali dengan melakukan pengumpulan data menggunakan teknik pengumpulan data dengan melakukan wawancara, observasi, kepustakaan dan kuesioner. Melalui hasil pengumpulan data dengan cara tersebut menghasilkan arahan kreatif berupa arahan klien. Setelah mendapatkan arahan kreatif, proses selanjutnya adalah proses pencarian konsep dengan dimulai dari mind mapping untuk mendapatkan Key visual. Key visual yang didapatkan menjadi acuan dalam pembuatan moodboard. Sketsa kasar dan sketsa halus mengacu pada referensi bentuk dan gaya desain dari moodboard. Sketsa dibuat sebanyak-banyaknya, lalu dipilih lima yang paling mendekati konsep awal untuk selanjutnya masuk ke dalam proses sketsa halus. Lima sketsa halus tersebut kemudian diseleksi kembali menjadi tiga untuk dijadikan desain komprehensif. Dari kelima desain komprehensif tersebut di pilih salah satu desain yang mengacu pada kesesuaian konsep dan brief. Desain terpilih merupakan desain komprehensif 3 dengan logotype berkonsep minimalis dan modern.
2. Dalam proses Perancangan Ulang Identitas Brand Darkhold, logo yang dipilih atau ditentukan merupakan logotype. Pada logo tersebut merupakan representasi modern dengan menggunakan jenis huruf sans serif dan pada bentuk logotype tersebut dan penggunaan tipografi yang sederhana.
3. Pengaplikasian desain terpilih meliputi signage, banner e-commerce, thanks card, baju, dan stiker.

Hak Cipta :

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

5.2 Saran

Setelah melalui beberapa proses dalam perancangan ulang identitas visual Brand Darkhold ini, terdapat saran untuk proses perancangan serupa nantinya sebagai berikut:

1. Dalam perancangan identitas visual dengan elemen utama berupa logo, perlu diperhatikan bentuk dan sifat logo tersebut yang sederhana, unik, dan mudah diingat. Selain itu, dalam perancangan logo tersebut, harus mengetahui positioning dan citra brand tersebut. Hal tersebut agar logo tidak mudah lekang oleh waktu dan citra dari brand dapat tersampaikan dengan baik. Pada logo tersebut merupakan representasi modern dengan menggunakan jenis huruf sans serif, menggunakan teori gestalt dan pada bentuk logotype tersebut dan penggunaan tipografi yang sederhana.
2. Saran pada penelitian selanjutnya untuk mengembangkan project lain, seperti media promosi dan pembuatan katalog produk Brand Darkhold.



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

DAFTAR REFRENSI

- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2018). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula*. Nuansa Cendekia.
- Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions*. Clark.
- Sihombing, D. (2015). *Tipografi Dalam Desain* (2nd ed.). Gramedia Pustaka Utama.
- Swasty, W. (2016). *Branding, Memahami dan Merancang Strategi Merek*. PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Wheeler, A. (2013). *Designing Brand Identity An Essential Guide for the Whole Branding Team* (4th ed.). John Wiley & Sons, Inc.
- Yulianto. (2018). *Buku Sakti Kuasai Desain Grafis*. START UP.
- Anggraini, A., Bangun, D. A. N., & Saripudin, I. (2020). ALTERNATIF MODEL PENYUSUNAN MOOD BOARD SEBAGAI METODE BERPIKIR KREATIF DALAM PENGEMBANGAN KONSEP VISUAL. *Journal Printing and Packaging Technology*, 1(1).
- Aprinawati, I. (2018). Penggunaan Model Peta Pikiran (Mind Mapping) untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Wacana Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 140–147.
- Eliyanti, E., Taufina, T., & Hakim, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Menulis Narasi dengan Menggunakan Mind Mapping dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 838–849.
- Hidayat, W., Mahmuriyah, R., & Safitri, S. N. . (2016). Media Visual Berbentuk Katalog Produk Sebagai Media Promosi. *Journal Sensi*, 2(2), 184–197.
- Jayanegara, I. . (2017). *Semiotika Visual* *RSU Surya Husadha Denpasar*. 1(1), 11–16.



Hak Cipta :

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

Julian, E. ., & Nugraha, N. . (2021). *Perancangan Website Klash. gg Sebagai Aktivasi Event Esport*. 8(2).

Lestari, E. (2017). Penerapan Metode Brainstorming Dalam Pembuatan Iklan Tentang Bahaya Narkoba. Medan: Budidharma. *Jurnal Majalah Ilmiah INTI*, 12(1).

Mirzaqon, T., & Purwoko, B. (2018). *Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori Dan Praktik Konseling Expressive Writing*.

Prawita, R., Swasty, W., & Aditia, P. (2017). Membangun Identitas Visual Untuk Media Promosi Usaha Mikro Kecil Dan Menengah. *Jurnal Sosioteknologi*, 16(1).

Rismawati, F., Wahyuni, S., & Widodo, J. (2019). Strategi Pemasaran STP (Segmenting, Targeting, Positioning) Pada Larissa Aesthetic Center Cabang Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 13(2).

Mutiah, D. (2021). *Meneropong Peruntungan Brand Fashion Lokal Berkonsep Berkelanjutan di 2022*.

Winto, F. R. (2020). *Tren Fashion Dunia Berkembang Pesat di Indonesia*.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

LAMPIRAN



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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





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 mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

LAMPIRAN 1

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
1	PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS		
2	JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN		
3	POLITEKNIK NEGERI JAKARTA		
4	NAMA MAHASISWA		
5	NAMA PEMBIMBING		
6	JUDUL TUGAS AKHIR		
7	KETERANGAN:		
8	1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa		
9	2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing		
10	3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang		
11			
12			
13			
14			
15			
16			
BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	22 April 2022	Acc outline dan intruksi melartjtkan membuat bab 1	Membuat proposal tugas akhir
2	12 Mei 2022	Revisi penggunaan kata efektif pada media, pembahasan mengenai kusioner yang menggunakan kata	Mengubah kata efektif, merevisi penggunaan bahasa pada kusioner dan menaharakan mengenai
3	3 Juni 2022	Mereview kembali latar belakang pada permasalahan yang ada pada brand darkhold	memperkuat permasalahan brand darkhold
4	16 Juni 2022	Penambahan teori mengenai logo yang dapat memperkuat permasalahan pada brand darkhold	Mencari teori atau tokoh yang membahas mengenai teori logo atau prinsip prinsip logo
5	23 Juni 2022	mendetailkan mengenai tone and manner brand darkhold yang ingin mewujudkan manner extra atau menentukan key visual apa yang paling relevan dengan darkhold dan melaksanakan mindmap	Mengerucutkan seni apa yang menjadi fokus pada hal tersebut
6	1 Juli 2022		melengkapi mindmap yang ada dan menentukan key visual yang cocok
7	11 Juli 2022	membuat sketsa kasar sebanyak banyaknya dan mendudukan orith	membuat sketsa kasar

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
1	PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS		
2	JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN		
3	POLITEKNIK NEGERI JAKARTA		
4	NAMA MAHASISWA		
5	NAMA PEMBIMBING		
6	JUDUL TUGAS AKHIR		
7	KETERANGAN:		
8	1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa		
9	2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing		
10	3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang		
11			
12			
13			
14			
15			
16			
BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	14 Juli 2022	perbaiki jarak antar baris pada judul, menghapus kata proposal dan nama sumber	merapihkan tulisan sesuai dengan masukan pembimbing yaitu merapihkan jarak antar baris pada
2	19 Juli 2022	menyesuaikan kata bahasa asing dengan italic	merapihkan tulisan kata bahasa asing dengan me-italic kata bahasa asing tersebut
3			
4			



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

LAMPIRAN 2

TRANSKRIP WAWANCARA

Narasumber : Rama Raksa – Pemilik brand Darkhold.

1. Bisakah anda menjelaskan secara singkat mengenai brand Darkhold?

Jawaban: Brand Darkhold adalah produk lokal yang bergerak dibidang fashion dan mulai berdiri dari tahun 2017. Brand Darkhold menjual produk produknya melalui e-commerce dan media social Instagram karena belum memiliki offline store.

2. Bagaimana sejarah terbentuknya dari brand Darkhold?

awal mendirikan brand Darkhold adalah karena memiliki keinginan untuk dapat membuat produk yang dapat merefleksikan keresahan hidup manusia dan juga mengusung konsep yang berbau seni atau lukisan. Oleh karena itu terbentuk brand Darkhold dengan konsep tersebut.

3. Apakah value yang dimiliki oleh brand Darkhold?

Value yang dimiliki oleh brand Darkhold adalah brand yang memiliki konsep sehingga dapat menjadi pembeda dengan produk lain sehingga menjadi value tersendiri bagi brand Darkhold.

4. Apakah keunggulan brand Darkhold?

Keunggulan brand Darkhold adalah memiliki unsur seni yang diterapkan pada pembuatan produknya, seperti menggunakan karya seni Lukis sebagai desain dan jumlah produk yang dibuat tidak terlalu banyak atau terbatas membuat brand tersebut menjadi memiliki kesan eksklusif.

5. Apakah masalah yang dialami brand Darkhold?

Masalah yang kami alami adalah mengenai branding yang kita bangun. Penerapan identitas yang kami miliki belumlah konsisten. Selain itu kami mengakui bahwa logo yang kami miliki adalah hasil dari proses yang terburu-buru dan tidak berkonsep matang yang berdampak langsung pada brand awareness dan brand positioning dari brand Darkhold.

6. Apakah positioning dari brand Darkhold?



Positioning dari brand Darkhold adalah menjadi brand yang menawarkan produk yang berkonsep dan menggunakan seni Lukis pada setiap produk yang diciptakan.

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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





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

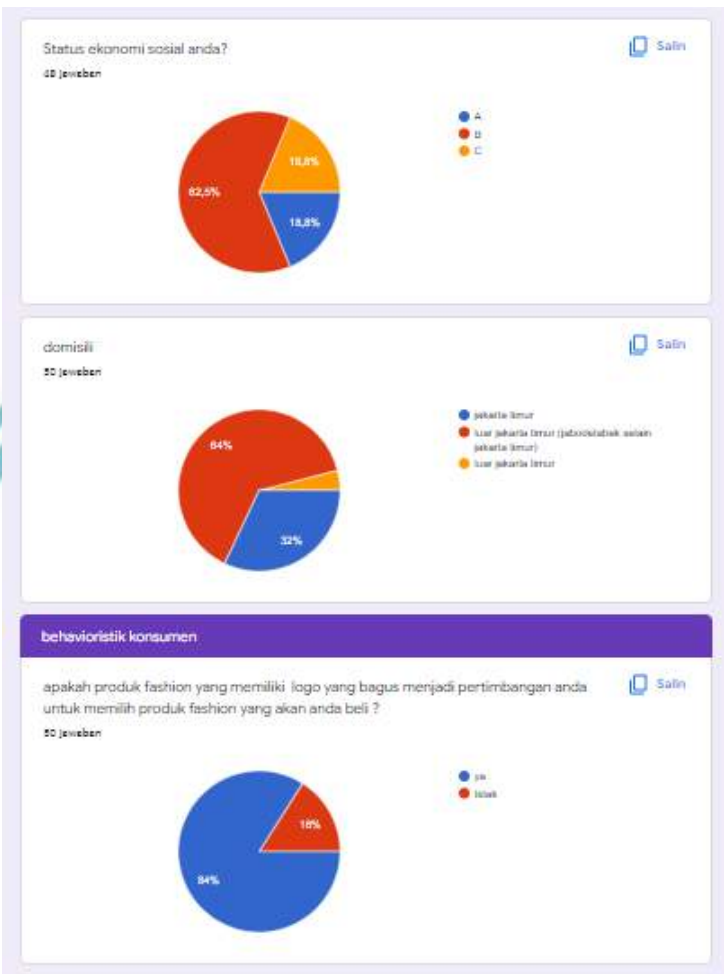
LAMPIRAN 3 KUESIONER UNTUK NARASUMBER





Hak Cipta :

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



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 mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

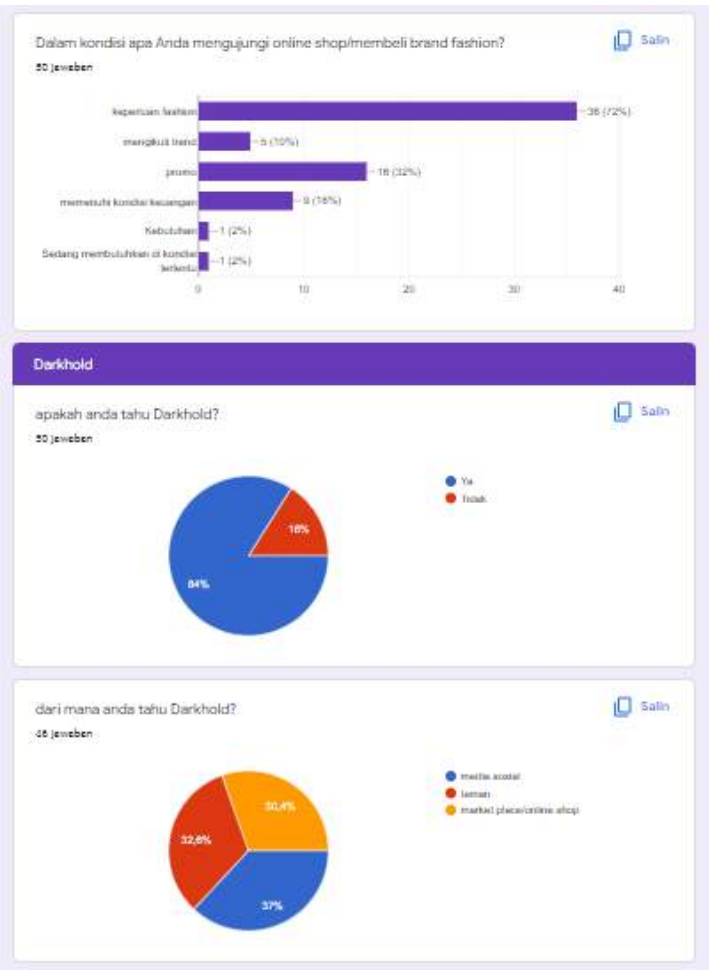


NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

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

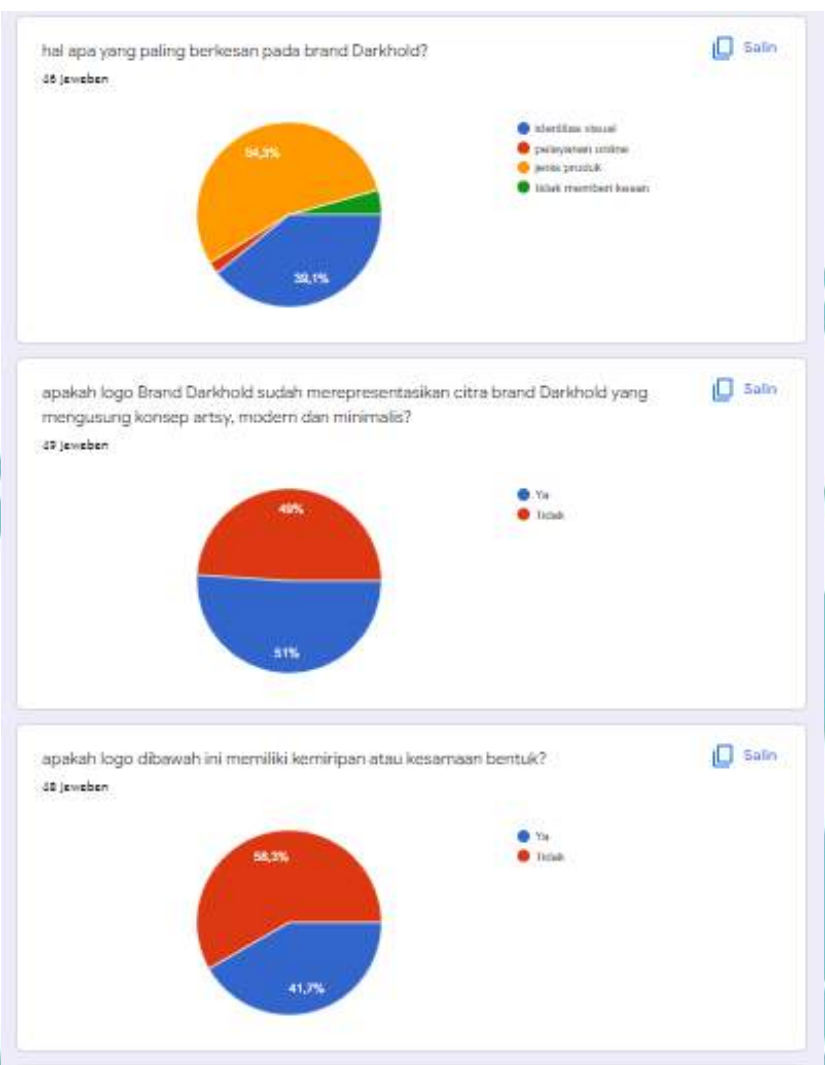


**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



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



NEGERI
JAKARTA

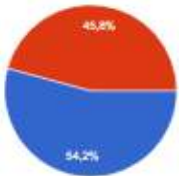


Hak Cipta :

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

apakah logo Darkhold sudah terbaca jelas jika diaplikasikan pada media (barner, tag, thankscard, dll) ? [Salin](#)

10 Jwabn



● Ya
● Tidak

pentingnya identitas visual (logo) bagi produk fashion?

Apakah logo penting bagi sebuah brand dalam membangun karakter logo agar mudah dikenali? [Salin](#)

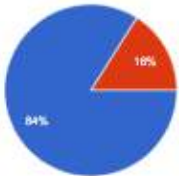
10 Jwabn



● Ya
● Tidak

apakah diperlukan perancangan ulang identitas visual brand Darkhold? [Salin](#)

10 Jwabn



● Ya
● Tidak

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



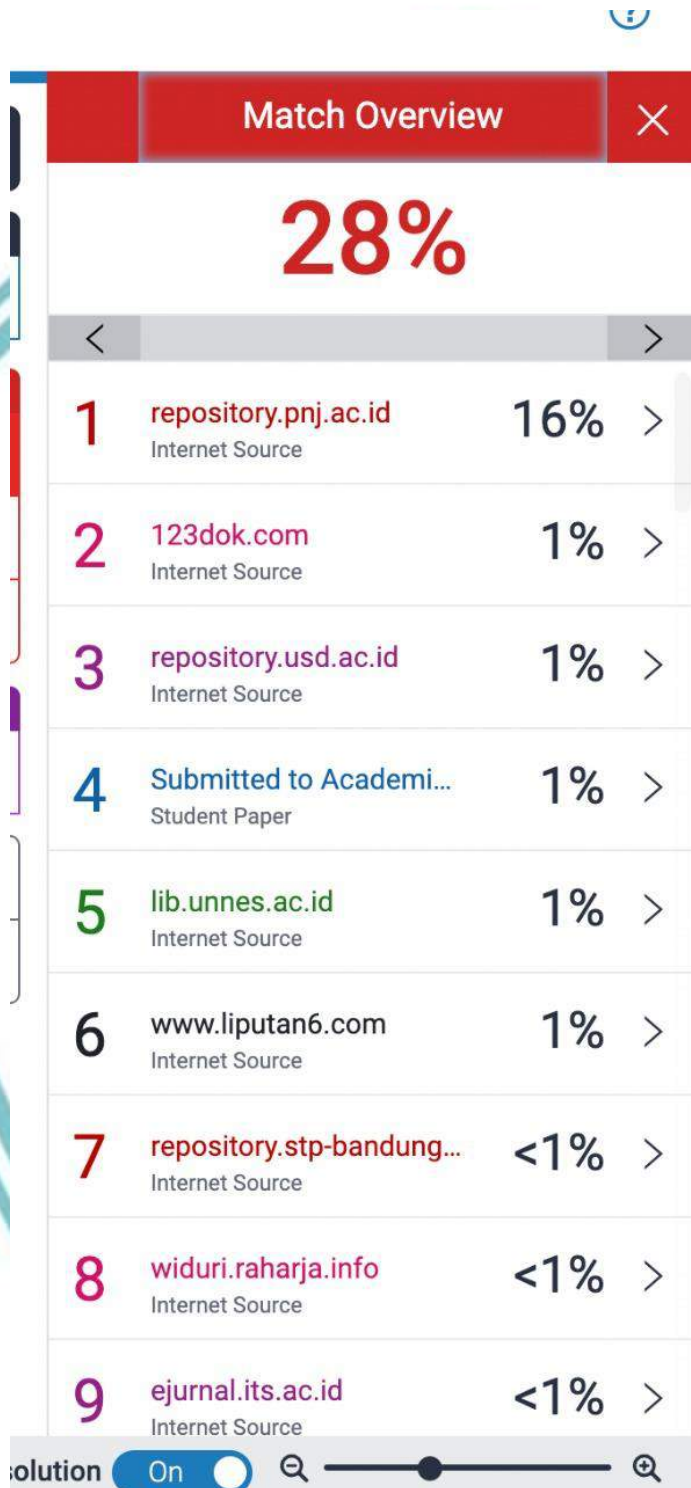
POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

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

LAMPIRAN 4
Hasil Plagiarisme





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 menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

LAMPIRAN 5

Riwayat Hidup

Centex Street, East Jakarta.
085711216814
anazalfian20@gmail.com

Scan or copy link My Portfolio
<https://bit.ly/anazportfolio2022>

Anaz Alfian Sidik

Graphic Design

PROFILE

Hii, my name is Anaz Alfian Sidik, I'm 22 years old, and I am a graphic designer. Generally I focused graphic design, branding and print media. My background is more artistic and I've been doing artworks since my teenager. During the past years I was an Freelance Graphic Design in Depok - Jakarta to doing all kind of graphic design production - Branding Visual, Book and magazine layout, Illustration, Packaging Design, managing Social Media Design, Promotion and Advertising Design, and Stationery Design for many brands.

EDUCATION

2018 - Now	State Polytechnic of Jakarta Diploma Degree (D4) of Graphic Design School of Printing and Publishing Technology Departemen of State Polytechnic of Jakarta.
2014 - 2017 VHS Jakarta	State Vocational High School 58.

LANGUAGE

Bahasa	Bahasa
Listening	Listening
Speaking	Speaking
Reading	Reading
Writing	Writing

DESIGN SKILL

- MANUAL DRAWING
- ADOBE ILLUSTRATION
- ADOBE PHOTOSHOP
- ADOBE INDESIGN



© 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

Work Experience	Year	Description
	2016	Media Nusantara Citra TV (MNC TV)
Property Internship Design and Property		In 2016 I did an internship at PT. Media Nusantara Citra, the property and design division of Media Nusantara Citra TV (MNC TV) to fulfill the obligation to do an internship at a Vocational High School majoring in Painting.
	2018 - 2019	<ul style="list-style-type: none"> - Partcipan Jazz Goes To Campus - Freelance layouter in media - Designer fashion brand (I'm doing all kind of graphic design production) - Designer clothing brand "DarkHold" (I'm doing all kind of graphic design production)
	2020	In 2020 I am working (part-time) as a designers to work on Logo Design, Promotion, decoration design and murals for food and beverage business.
	2021	in 2021I worked at Ramu, a beverage business to create logos, packaging, social media design and branding of such products.
	2021-2022	On 1 September to 28 February I did an internship at PT Telkom Indonesia as a graphic designer.

MY SPEACIALIST

BRANDING

LAYOUT

LOGO

ILLUSTRATION

PROMOTION

SOFT SKILL

Personal	Profesional
Communication <input type="checkbox"/>	Creativity <input type="checkbox"/>
Leadership <input type="checkbox"/>	Teamwork <input type="checkbox"/>
Managemen <input type="checkbox"/>	Problem Solving <input type="checkbox"/>
Organization <input type="checkbox"/>	Under Pressure <input type="checkbox"/>
Negotiation <input type="checkbox"/>	Adaptive <input type="checkbox"/>
Planning <input type="checkbox"/>	Analytical <input type="checkbox"/>

INTEREST

PAINTING

LITERA-TURE

MUSIC

FOOTBALL