



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL PADA *BRAND* *SKATESHOP MLENGKED*



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

Oleh:
RANUPANE ERLANGGA VATA MAGALI
1806421055

JURUSAN TEKNIK GRAFIKA DAN PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
DEPOK
2022



© 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 Pada *Brand Skateshop* Mlengked

Penulis : Ranupane Erlangga Vata Magali

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, 15 Juli 2022

Menyetujui
Dosen Pembimbing I

Drs. Sujendro Hery Nugroho, M.Si
NIP 199206242019032025

Dosen Pembimbing II

Novi Purnamasari, S.TP.,M.Si
NIP 198911212019032018

**LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL PADA BRAND
SKATESHOP MLENGKED**

Oleh :

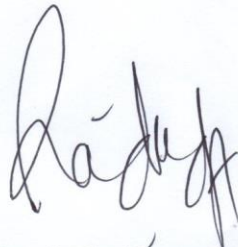
Ranupane Erlangga Vata Magali

NIM : 1806421055

Disahkan :

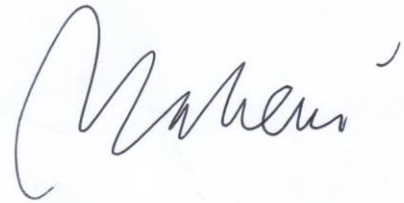
Penguji I

Penguji II



Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds

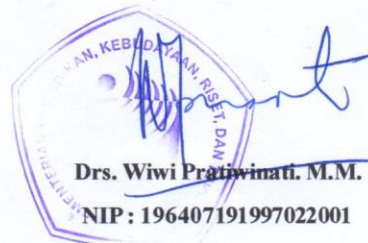
NIP : 199005112019032019



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

NIP : 197608241999032002

Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan



Drs. Wiwi Pratiwinati, M.M.
NIP : 196407191997022001



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumakan 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 PADA *BRAND SKATESHOP*
MLENGKED**

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, 19 juli 2022

Yang menyatakan,



Ranupane Erlangga V.M

1806421055



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

ABSTRAK

Identitas Visual berperan penting pada sebuah *brand*, selain meningkatkan *brand awareness* dan menjangkau target audience, identitas visual juga merupakan hal yang dapat membedakan *brand* dengan *brand* yang lain sehingga peran identitas visual berperan penting dalam memberikan kesan tersendiri yang dapat dinilai oleh target audience. Brand *skateshopp Mlengked* adalah sebuah brand penyedia kebutuhan skateboard yang berasal dari kota cibinong yang dibuat pada tahun 2020, keunggulan brand *skateshop mlengked* adalah memiliki audience yang loyal karena ia memiliki langgan dari beberapa komunitas di daerah cibinong, namun masalah yang dihadapi *Brand Skateshop Mlengked* adalah identitas visual yang tidak merefleksikan gaya hidup *skateboard* sehingga brand *skateshop Mlengked* sulit menjangkau audience baru, tujuan penelitian ini adalah merancang ulang identitas visual pada brand *skateshop mlengked* guna meningkatkan brand awareness dengan metode perancangan berupa observasi, kuisisioner, dan wawancara pada pemilik brand dilanjutkan dengan menentukan creative brief sesi pembuatan mindmap, moodboard, sektsa kasar dan halus juga proses digitalisasi dalam menentukan identitas visual berupa logogram dan juga menerapkan identitas visual pada media promosi. Media promosi yang dihasilkan berupa postingan media sosial, stiker, dan *merchandise* dan juga Media utama yang dihasilkan berupa Graphic Standard Manual yang mana sebagai acuan dalam penerapan identitas visual pada *brand skateshop Mlengked*

Kata kunci : *Brand, Design, Identitas Visual.*

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

ABSTRACT

Visual identity plays an important role in a brand, in addition to increasing brand awareness and reaching the target audience, visual identity is also something that can distinguish a brand from other brands so that the role of visual identity plays an important role in giving a distinct impression that can be judged by the target audience, Brand skateshopp Mlengked is a brand that provides skateboard needs from the city of cibinong which was created in 2020, the advantage of the mlengked skateshop brand is that it has a loyal audience because it has customers from several communities in the cibinong area, but the problem faced by the Mlengked Skateshop brand is a visual identity that does not reflect skateboarding lifestyle so that it is difficult for the Mlengked skateshop brand to reach new audiences, the purpose of this research is to redesign the visual identity of the Mlengked skateshop brand in order to increase brand awareness with design methods in the form of observation, questionnaires, and interviews with consumers. Like the brand, it was continued by determining the creative brief for the session on making mindmaps, moodboards, rough and fine sketches as well as the digitization process in determining visual identity in the form of logograms and also applying visual identities to promotional media. The promotional media produced are in the form of social media posts, stickers, and merchandise and also the main media produced is in the form of a Graphic Standard Manual which is a reference in applying visual identity to the Mlengked skateshop brand.

Keywords: Brand, Design, Identitas Visual

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



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 terimakasih disampaikan kepada:

1. Dr. sc. H. Zainal Nur Arifin, Dipl-Ing. HTL., M.T. selaku direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dra. Wiwi Prastiwinarti, S.Si., M.M. selaku ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan kampus Politeknik Negeri Jakarta.
3. Anggi Anggarini, M.Ds. selaku kepala Program Studi Desain Grafis di jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
4. Drs.Sujendro Harry Nugroho, M.Si. selaku dosen pembimbing materi selama pembuatan proposal tugas akhir ini.
5. Novi Purnamasari, S.TP.,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. Ahmad Wiranto dan Suheri selaku pemilik brand Mlengket 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, sangat disadari

Hak Cipta :

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

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.

Jakarta, 17 Mei 2022

Ranupane Erlangga Vata Magali



© 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

DAFTAR ISI

LEMBAR PPERSETUJUAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....	iii
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	v
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Ruang lingkup pembahasan.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	6
2.1 Teori Desain Grafis.....	6
2.2 Elemen Desain Grafis.....	6
1. Bentuk.....	7
2. Teksture.....	9
3. Ukuran.....	9
4. Warna.....	10
2.3 Prinsip Desain Grafis.....	15
1. Keseimbangan/Balance.....	15
2. Penekanan.....	16
3. Kesatuan.....	17
2.4 Teori Gestalt.....	17

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

1. Similarity	18
2. Continuity	18
3. Closure	18
4. Proximity	19
5. Figure Ground.....	19
2.5 Identitas Visual.....	20
1. Logo.....	20
2. Tipografi	23
3. Jenis Tipografi	27
4. Corporate color	28
5. Photography/Illustration Style	29
BAB III METODE PERANCANGAN.....	30
3.1 Metode Pengumpulan Data.....	30
1. Wawancara	30
2. Observasi	30
3. Kuesioner	31
3.2 Metode Riset Desain.....	31
3.3 Data dan Fakta.....	32
1. Profile Perusahaan	32
2. Kompetitor.....	34
3. Consumer insight.....	34
4. Positioning Brand Mlengked	35
3.4 Analisis Data Dan Fakta	36
1. SWOT.....	36
2. Analisi STP	37
3.5 Arahkan Kreatif	38
BAB IV PEMBAHASAN.....	39
4.1 Konsep Visual.....	39
4.2 Mindmap.....	39
4.3 Moodboard.....	41
4.4 Proses Design.....	42



© 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. Sketsa Kasar.....	42
2. Sketsa Halus.....	43
3. Desain Komprehensif.....	45
4.5 Desain Terpilih	47
4.6 Media Pendukung.....	54
4.7 Media Turunan.....	55
4.8 Pertimbangan Produksi	62
BAB V PENUTUP.....	63
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran	64

DAFTAR REFERENSI

LAMPIRAN

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Macam-Macam Garis	7
Gambar 2. 3 Macam-Macam Bentuk Gambar	7
Gambar 2. 4 Bentuk Geometri	8
Gambar 2.5 Bentuk Natural	8
Gambar 2. 6 Bentuk Abstrak.....	9
Gambar 2. 7 Gambar Texture.....	9
Gambar 2. 8 Ukuran Pada Sebuah Bentuk.....	10
Gambar 2. 9 Warna	10
Gambar 2. 10 Warna Primer	12
Gambar 2. 11 Warna Sekunder	12
Gambar 2. 12 Warna tersier	13
Gambar 2. 13 Warna Netral	13
Gambar 2. 14 Warna Additive	14
Gambar 2. 15 Warna subtraktif	14
Gambar 2. 16 Warna panas Dan Dingin	15
Gambar 2. 17 Keseimbangan	15
Gambar 2. 18 keseimbangan simetris	16
Gambar 2. 19 Keseimbangan asimetris	16
Gambar 2. 20 Penekanan	17
Gambar 2. 21 Kesatuan	17
Gambar 2. 22 Similiarity	18
Gambar 2. 23 Continuity	18
Gambar 2. 24 Closure	19
Gambar 2. 25 Proximity	19
Gambar 2. 26 Figure Ground	19
Gambar 2. 27 Logogram	21
Gambar 2. 28 logotype	21
Gambar 2. 29 Baseline	24
Gambar 2. 30 Meanline	24
Gambar 2. 31 Capline	25
Gambar 2. 32 Ascender	25
Gambar 2. 33 Descender	26
Gambar 2. 34 X- Height	26
Gambar 2. 35 Serif	27
Gambar 2. 36 Sans serif	27
Gambar 2. 37 Dekoratif	28
Gambar 2. 38 Script	28
Gambar 2. 39 Corporate Color	29



© 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 2. 40 Photography/ilustration style.....	29
Gambar 3. 1 Profile Brand Skateshop Mlengked.....	32
Gambar 4. 1 <i>Mindmap</i>	40
Gambar 4. 2 <i>Moodboard</i>	41
Gambar 4. 3 Sketsa Kasar.....	42
Gambar 4. 4 Sketsa halus 1.....	43
Gambar 4. 5 Sketsa halus 2.....	43
Gambar 4. 6 Sketsa halus 3.....	44
Gambar 4. 7 sketsa halus keempat.....	44
Gambar 4. 8 sketsa halus kelima.....	45
Gambar 4. 9 Desain Komperehensif 1.....	45
Gambar 4. 10 Desain Komperehensif 2.....	46
Gambar 4. 11 Desain komperehensif 3.....	46
Gambar 4. 12 Desain terpilih.....	47
Gambar 4. 13 Detail Element.....	47
Gambar 4. 14 Detail Element 3.....	48
Gambar 4. 15 Detail Element 4.....	48
Gambar 4. 16 Warna coorporate.....	49
Gambar 4. 17 Tipografi.....	49
Gambar 4. 18 Variasi Logo.....	50
Gambar 4. 19 Ukuran Minimal.....	50
Gambar 4. 20 Grid System.....	51
Gambar 4. 21 Clear Space.....	52
Gambar 4. 22 element pendukung.....	53
Gambar 4. 23 element pendukung 2.....	53
Gambar 4. 24 Larangan.....	53
Gambar 4. 25 Graphic Standard Manual.....	54
Gambar 4. 26 <i>Marchandise T-Shirt</i>	55
Gambar 4. 27 Sticker.....	56
Gambar 4. 28 Sticker.....	56
Gambar 4. 29 Korek Api.....	57
Gambar 4. 30 business card.....	58
Gambar 4. 31 Tote Bag.....	59
Gambar 4. 32 Media Sosial.....	61

DAFTAR TABEL

Table 2.1 Psikologi Warna	11
Table 2 Analisi SWOT	36
Table 3 Arah Creative	38
Table 4 Arah Creative	40



© 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
- Lampiran 2 Transkrip Wawancara
- Lampiran 3 Hasil Kuesioner
- Lampiran 4 Daftar Riwayat Hidup



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga adalah berbagai bentuk kegiatan jasmani yang ada pada permainan, perlombaan dan kegiatan-kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh kemenangan, rekreasi, dan juga prestasi. Ada banyak sekali macam olahraga dari yang dilakukan secara kelompok seperti: sepakbola, basket, baseball, dan juga yang dilakukan secara individu seperti: lari, bersepeda, dan juga skateboard. Olahraga *Skateboard* merupakan salah satu olahraga ekstrim yang berasal dari California, Amerika Serikat yang kini sudah mendunia dan menjadi minat para anak muda diseluruh dunia termasuk di Indonesia.

Di Indonesia sendiri olahraga *skateboard* sekarang ini sudah dapat dilihat dari antusias anak-anak muda yang setiap tahunnya bertambah semakin banyak peminatnya dalam setiap perayaan “*Go Skateboarding Day*” yang jatuh pada tanggal 21 Juni semenjak pertama kali ditetapkan hari *skateboard* seluruh dunia dari tahun 2004, dan tidak sedikit juga prestasi yang didapat dari olahraga *skateboard* yang menjadi perkembangan *skateboard* di Indonesia seperti di *Asian Games* 2018. Namun *skateboard* di Indonesia menurut Mazini Hafiz seorang fotografer *skateboard*, sekarang ini sangat berkiblat ke Amerika padahal gaya hidup, budaya, dan lingkungan nya berbeda dengan Indonesia. Seharusnya Indonesia memiliki identitas nya sendiri seperti Jepang yang terkenal dengan gaya permainan *raw* nya, serta Eropa dengan *technical* nya. Padahal bisa mempelajari dasar-dasar *skateboard* lalu mengaplikasikan dengan lingkungan kita yang nantinya bisa tercipta sebuah gaya permainan yang khas.

Perkembangan olahraga *skateboard* belakangan ini menjadi suatu aktifitas olahraga yang layak diapresiasi oleh masyarakat belakangan ini semenjak Indonesia mendapat prestasi di *Asian Games* pada tahun 2018 dengan memperoleh medali



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

perunggu, sehingga banyak *brand-brand* yang mendukung aktifitas *skateboard* di Indonesia mulai bermunculan dan mulai berinovasi untuk mendapatkan *awareness* dari target pasar yang di mulai dari saling mendukung aktifitas para *skateboard* dan juga menerapkan identitas visual yang sesuai dengan gaya hidup para pemain *skateboard*.

Dalam melakukan olahraga *skateboard* di perlukan beberapa kebutuhan kelengkapan yang di perlukan untuk menunjang kelengkapan untuk olahraga *skateboard* yaitu salah satunya adalah *wax skateboard, pivot, Hardware, griptape*, dan lainnya sehingga pemain *skateboard* dapat berolahraga dengan maksimal

Pada produk atau merk diperlukan sebuah identitas visual sebagai ciri khas atau karakter sebuah perusahaan atau brand tersebut. sehingga diperlukan logo yang dapat mewakili *brand* tersebut sehingga dapat menyampaikan kesan pada brand tersebut. *Brand skateshop* Mlengked merupakan usaha yang bergerak pada berbagai jenis perlengkapan untuk menunjang kebutuhan olahraga *skateboard*. Mlengked adalah sebuah *brand* menyediakan perlengkapan *skateboard* yang berasal dari kota Cibinong, Kab. Bogor yang dibuat pada tahun 2020 yang berbasis *home industry*.

Perancangan ulang desain pada logo *brand skateshop* Mlengked merupakan solusi dari permasalahan pada logo saat ini yang tidak memberikan kesan yang sesuai dengan karakter brand *skateshop* Mlengked dan identitas visual khususnya pada logo tidak merefleksikan olahraga *skateboard* sehingga dapat menimbulkan persepsi yang salah pada *brand skateshop* Mlengked, sehingga *brand skateshop* Mlengked sulit memperluas target *market*. Karena pada saat pertama dibuatnya *brand skateshop* Mlengket, logo dibuat tanpa memikirkan aspek-aspek yang berpengaruh dalam mewakili citra brand tersebut dan tanpa menggunakan ilmu mendesain atau prinsip membuat logo. Selain hal itu *Brand skateshop* Mlengked memiliki masalah mengenai identitas visual yang belum banyak dikenal khalayak umum yang disebabkan oleh tidak relevannya identitas visual *brand skateshop* Mlengked.

Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dibahas, maka rumusan masalah pada tugas akhir ini adalah, Bagaimana cara merancang identitas visual yang baru pada *brand skateshop* Mlengked yang mencerminkan olahraga *skateboard* demi meningkatkan *brand awareness*,

1.3 Ruang lingkup pembahasan

Tugas akhir ini memiliki ruang lingkup pembahasan perancangan ulang identitas visual *brand skateshop* Mlengked sebagai berikut:

1. Perancangan ulang identitas visual yang meliputi logo dan penyusunan *Graphic Standard Manual* (GSM) sebagai pedoman pengaplikasian identitas visual *brand skateshop* Mlengked.
2. Penerapan prinsip dan elemen desain grafis Perancangan identitas visual mengacu pada Perancangan ulang identitas visual pada *brand skateshop* Mlengked
3. Perancangan media pendukung yang dibutuhkan sesuai dengan pedoman pengaplikasian identitas visual *brand skateshop* Mlengked.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitaian sebagai berikut:

1. Menjelaskan perancangan ulang identitas visual pada *brand skateshop* Mlengked.
2. Menjelaskan penerapan prinsip dan elemen desain grafis pada perancangan ulang identitas visual pada *brand skateshop* Mlengked
3. Mengimplementasikan Identitas visual pada brand *skateshop* Mlengked kepada Media pendukung dan Mendia turunan.



Hak Cipta :

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

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat dari penulisan tugas akhir bagi mahasiswa untuk menambahkan cakupan ilmu desain dalam perancangan identitas visual, memahami proses dan alur kerja seorang desainer grafis yang berfokus pada perancangan identitas visual pada sebuah *brand*.
2. Manfaat dari penulisan tugas akhir bagi *brand* Mlengked berupa tercapainya identitas visual yang baru sehingga *brand* skateshop Mlengked dapat memperluas jangkauan target pasar.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan diperlukan dalam penyusunan tugas akhir agar materi yang dipaparkan dapat terstruktur dan terarah. Sistematika penulisan ini didasari pada lima bagian yakni :

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab I merupakan bab pendahuluan dalam penelitian ini yang membahas tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Ruang Lingkup Pembahasan, Tujuan dan Manfaat, serta Sistematika penulisan untuk tugas akhir.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Pada Bab II merupakan kumpulan teori yang menjadi landasan untuk perancangan Identitas visual dan media promosi pada *brand Skateshop* Mlengked. Bab ini berisi teori penjelasan tentang Identitas visual berupa jenis logo, psikologi warna, dan *typography*

**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

Pada Bab III membahas terkait metode yang digunakan dalam perancangan identitas visual pada *brand Skateshop* Mlengked. Bab ini terdiri dari metode riset desain, metode pengumpulan data, analisis, dan arahan kreatif.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

Bab IV membahas terkait proses perancangan perancangan identitas visual dengan menggunakan elemen visual dan prinsip desain yang sesuai. Bab ini menjelaskan tentang konsep visual, proses desain, media pendukung dan pertimbangan Produksi.

BAB V PENUTUP

Bab V merupakan bab penutup yang menjabarkan kesimpulan dan saran yang didapat dari hasil proses dan eksekusi perancangan ulang identitas visual pada *brand skateshop*.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Hak Cipta :

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

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada Proses pembuatan ulang Identitas visual pada brand skateshop Mlengked didapati kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada proses pembuatan identitas visual pada *brand skateshop* Mlengked diperlukan penelitian lebih dalam sesuai dengan karakteristik para pemain *skateboard* dan juga tentang pandangan masyarakat tentang olahraga *skateboard*. Dan juga perancangan ulang identitas visual pada brand skateshop Mlengked meliputi pembuatan media utama berupa graphic standard manual dan media turunan sebagai acuan atau pedoman dalam pengaplikasian identitas visual berupa logo dan elemen desain lainnya
2. Dalam proses pembuatan identitas visual pada *brand skateshop* terdapat banyak teori yang di perlukan disetiap proses pembuatannya sehingga terdapat informasi-informasi yang baru dalam proses pembuatan identitas visual *brand skateshop* Mlengked dan juga penerapan prinsip elemen desain grafis perancangan identitas visual pada brand skateshop Mlengked mengacu pada proses dalam pembuatan identitas visual brand skateshop Mlengked.
3. Perancangan ulang identitas visual pada *brand skateshop* Mlengked merupakan sebuah solusi dari suatu permasalahan dari *brand skateshop* Mlengked terkait dengan kesadaran konsumen akan *brand skateshop* Mlengked, oleh karena itu perancangan ulang identitas visual dari *brand* Mlengked mampu meningkatkan kesadaran konsumen pada *brand skateshop* Mlengked sebagi *brand* yang memenuhi kebutuhan *skateboard*. Dan juga perancangan media pendukung yang dibutuhkan mengacu pada pedoman pengaplikasian identitas visual pada brand skateshop Mlengked.



5.2 Saran

Identitas visual yang baru pada *Brand skateshop* Mlengked merupakan sebuah langkah dalam mengembangkan dan memperluas target *audience*. Adapun saran yang diperlukan adalah:

1. Identitas visual baru merupakan sebuah peluang bagi *brand skateshop* Mlengked dalam memperluas jangkauan *audience*, sehingga diperlukanya konsistensi untuk mencapainya
2. Identitas baru pada *brand skateshop* Mlengked perlu diamati lebih dalam mengenai karakteristik masyarakat dalam memandang olahraga *skateboard* guna menjaga dan meningkatkan *brand awareness* dari target *audience*
3. Perlunya promosi menggunakan identitas baru pada *brand skateshop* Mlengked guna memperkenalkan identitas visual kepada target *audience*.

Hak Cipta :

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

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

DAFTAR REFRENSI

- Al Noor Sri Dwi Astuti, Yosa Fiandra (2020) *PERANCANGAN BRAND IDENTITY FIM DONAT AND CAKE*
- Ambrose, G., & Harris, P. (2010). *Design Thinking*. 1000 Lausanne 6: AVA Publishing SA.
- Anugrah Sabibal Santoso, Riky Azharyandi Siswanto (2019) *PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL BRAND SKATEBOARD DENGAN PENDEKATAN ELEMEN VISUAL LOKAL INDONESIA*
- Anggraini, Lia., & Nathalia, Kirana. (2018). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Anggraito Nurpramadya, dan Andjrah Hamzah Irawan S.T., M.Si. (2012) *Perancangan Buku Visual Skateboard Untuk Remaja Indonesia*
- DHEDE RAMA PUTRA (2020) *PERANCANGAN LOOKBOOK VISUAL IDENTITY PROMOSI HOBO SKATEBOARDING PADANG*
- Fitri Handayani, Ahmad Khairul Nuzuli (2021) *Analisis Semiotika Logo Dagadu*
- Hendratman, Hendi. (2010). *Tips and Trix Computer Graphics Design*. Bandung: INFORMATIKA Bandung.
- Rangkuti, F. (2011). *Dongkrak Penjualan melalui Marketing Strategy & Competitive Positioning*. Gramedia.
- RIENALDY BUDY SATRYA (2020) *Perancangan Video Promosi NOON BOARDSHOP untuk meningkatkan Brand Awareness*
- Rustan, S. (2010). *Font & Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2013). *Mendesain Logo*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sihombing, D. (2015). *Tipografi Dalam Desain*. (Edisi Ke-2). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Supriyono, Rakhmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Swasty, W. (2016). *Branding, Memahami dan Merancang Strategi Merek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Hak Cipta :

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





Wanda Fazriah Oktaviani, Anna Fatchiya (2019) *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI WISATA UMBUL PONGGOK, KABUPATEN KLATEN*

Wheeler, Alina. (2013). *Designing Brand Identity An Essential Guide for the Whole Branding Team (4th ed.)*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.

Sugiyono (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta

Jenis Design logo <https://grapiku.com/blog/jenis-jenis-desain-logo/>

Fungsi Logo pada brand dan perusahaaa <https://www.ekrut.com/media/fungsi-logo-bagi-perusahaan>

Tentang Skateboard <http://echal-vs.blogspot.com/2008/08/about-skateboarding.html>



Hak Cipta :

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

Lampiran 1 Lembar Bimbingan

A. Bimbingan

BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	13 Mei 2022	Melanjutkan Bab 2 dan Bab 3	Merevisi Bab 1 (Latar Belakang) dan Merevisi Pemilihan kata yang salah
2	16 Mei 2022	Membuat Google Form, Membuat Power point	Merevisi Bab 2 dan Bab 3
3			
4			
5			
6			
7			
8			

*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA	Ranupane Erlangga Vata Magali		
NAMA PEMBIMBING	Novi Purnamasari, S.TP, M.Si		
JUDUL TUGAS AKHIR	Perancangan identitas visual pada brand Mlengked		
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	18 Juli 2022	Membenarkan padanan kata paa Bab 1-5	Merevisi Padanan Kata dari pembimbing
2	19 Juli 2022	Membenarkan paragraf dan parafrasa, enter, dan lainnya	Merevisi bagian paragraf yang salah
3			
4			
5			
6			
7			
8			

Hak Cipta :

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

Lampiran 2 Transkrip Wawancara

Narasumber :Ahmad Wiranto – Pemilik Brand Skateshop Mlengked.

1. Bisakah anda menjelaskan secara singkat mengenai brand Skateshop Mlengked?

Jawaban: Brand Skateshop Mlengked adalah Brand Skateshop yang bergerak di industri skateboard dan berfokus untuk menjual barang penyedia skateboard yang berdiri pada tahun 2020 , Mlengked menjual Produknya melalui media sosial

2. Bagaimana sejarah terbentuknya dari brand Skateshop Mlengked?

Adanya keinginan menjual produk yang dapat menyediakan kebutuhan untuk keperluan skateboard dikarenakan olahraga skateboard memenangkan Asian games di bidang olahraga skateboard pada tahun 2018, sehingga olahraga skateboard mulai mendapat perhatian dari masyarakat dan juga maraknya para pemain skateboard.

3. Apakah value yang dimiliki oleh brand Skateshop Mlengked?

Value yang dimiliki oleh brand skateshop mlengked adalah aktif dalam mensupport event-event skateboard dengan mensponsori kegiatan skateboard yang dimana Brand Skateshop Mlengket tidak hanya fokus pada penjualan produknya namun pada sisi lain juga memberikan support pada atlet dan juga event event yang dapat mengembangkan ekosistem skateboard tersebut.

4. Apakah keunggulan brand Skateshop Mlengked?

Keunggulan brand skateshop mlengked adalah menyediakan produk dengan harga yang terjangkau dan memiliki komunitas (Pemda SB) yang loyal sehingga dapat menjadi keunggulan Brand skateshop Mlengket untuk membangun kepercayaan pada konsumen.

5. Apakah masalah yang dialami brand Skateshop Mlengked?

Masalah yang di hadapi brand skateshop mlengked adalah penerapan identitas visual yang tidak mencerminkan visualisasi dari olahraga skateboard sehingga mempengaruhi brand awareness dan positioning pada brand skateshop mlengked.

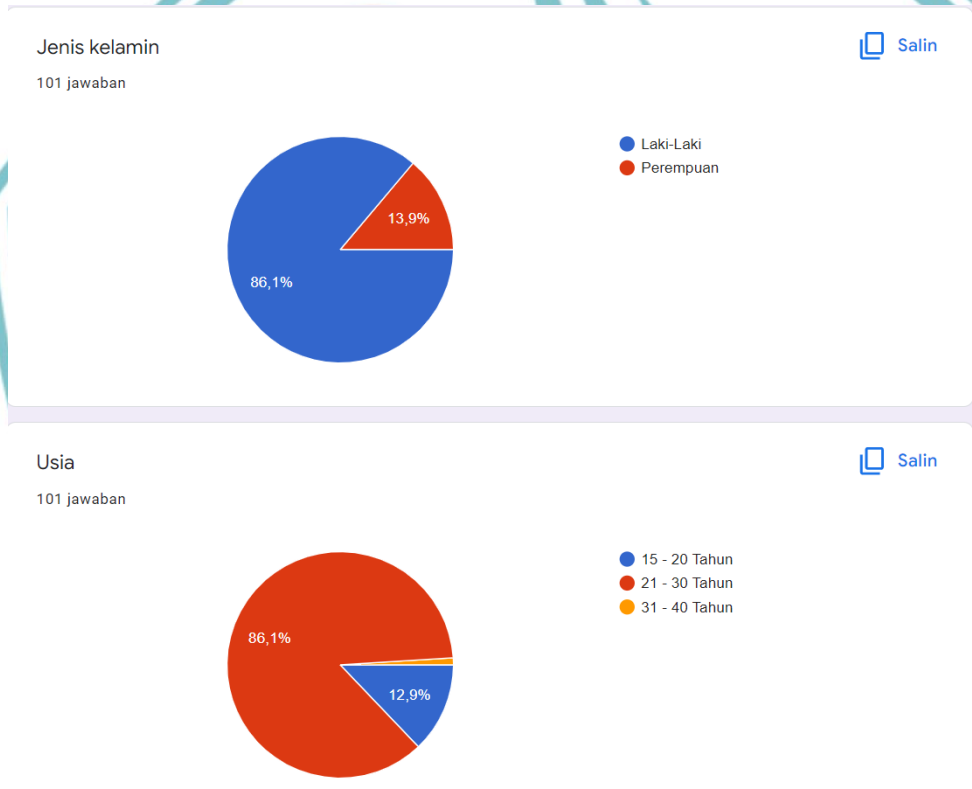
6. Apakah positioning dari brand Skateshop Mlengked?





Positioning dari brand Skateshop Mlengked adalah brand yang menawarkan kebutuhan para pemain skateboard dengan harga yang terjangkau, senantiasa mendukung beragam aktifitas dan event-event skateboard

Lampiran 3 Hasil Kuesioner



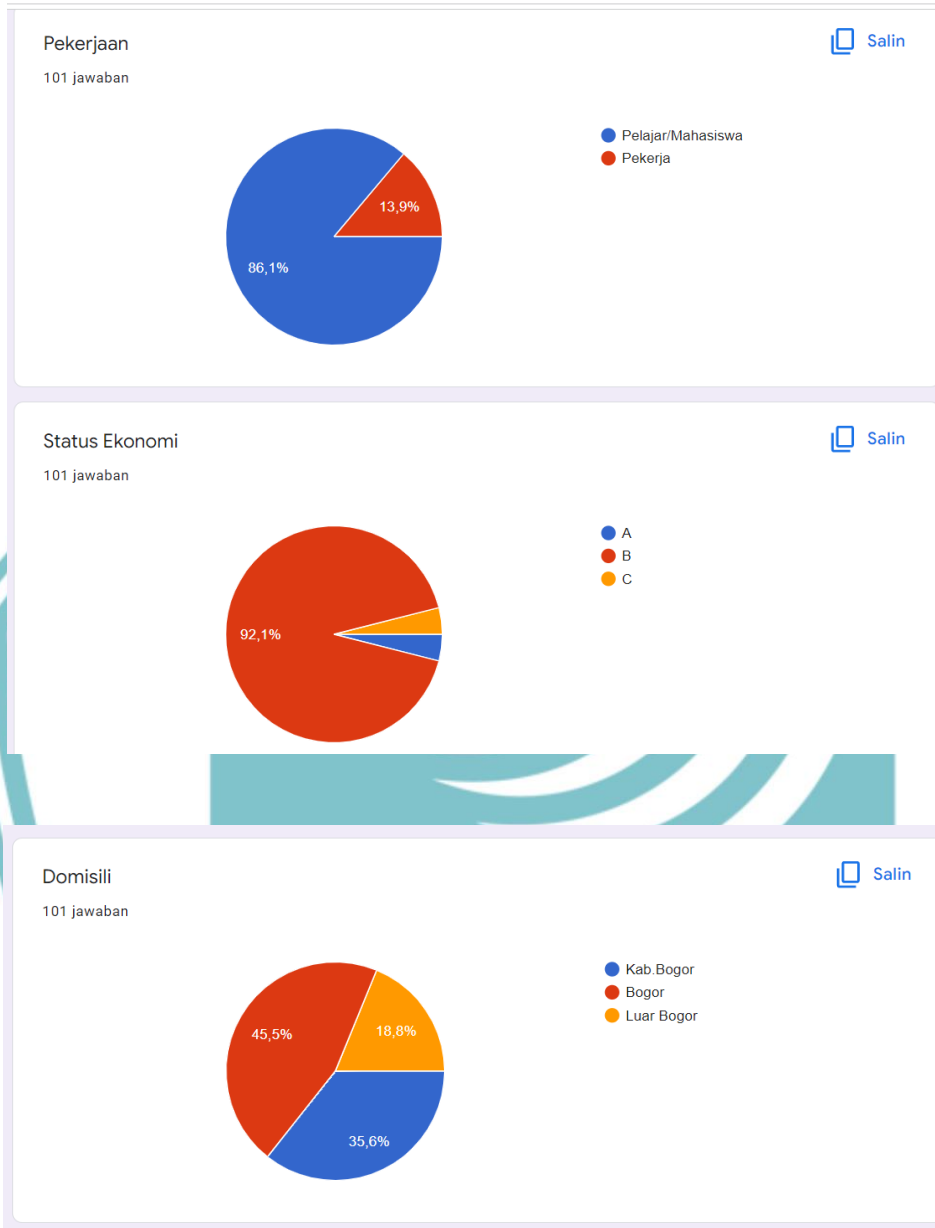
Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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





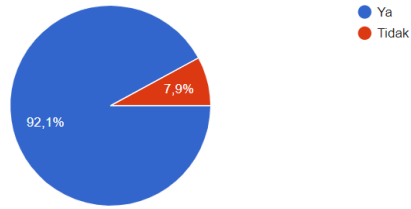
Hak Cipta :

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

Apakah anda bermain Skateboard?

101 jawaban

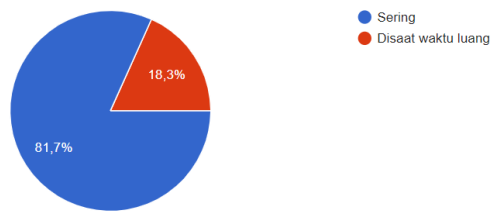
[Salin](#)



Seberapa Sering Anda Bermain Skateboard ?

93 jawaban

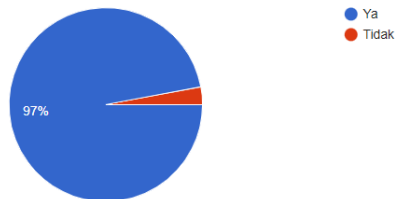
[Salin](#)



Apakah brand skateshop yang memiliki kesan dan desain yang menarik, menjadi pertimbangan Anda untuk memilih produk mana yang akan Anda beli?

101 jawaban

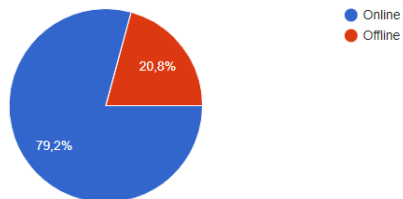
[Salin](#)



Apakah dalam membeli perlengkapan skateboard biasanya dilakukan secara online atau membeli secara langsung ke skateshop (offline) ?

101 jawaban

[Salin](#)

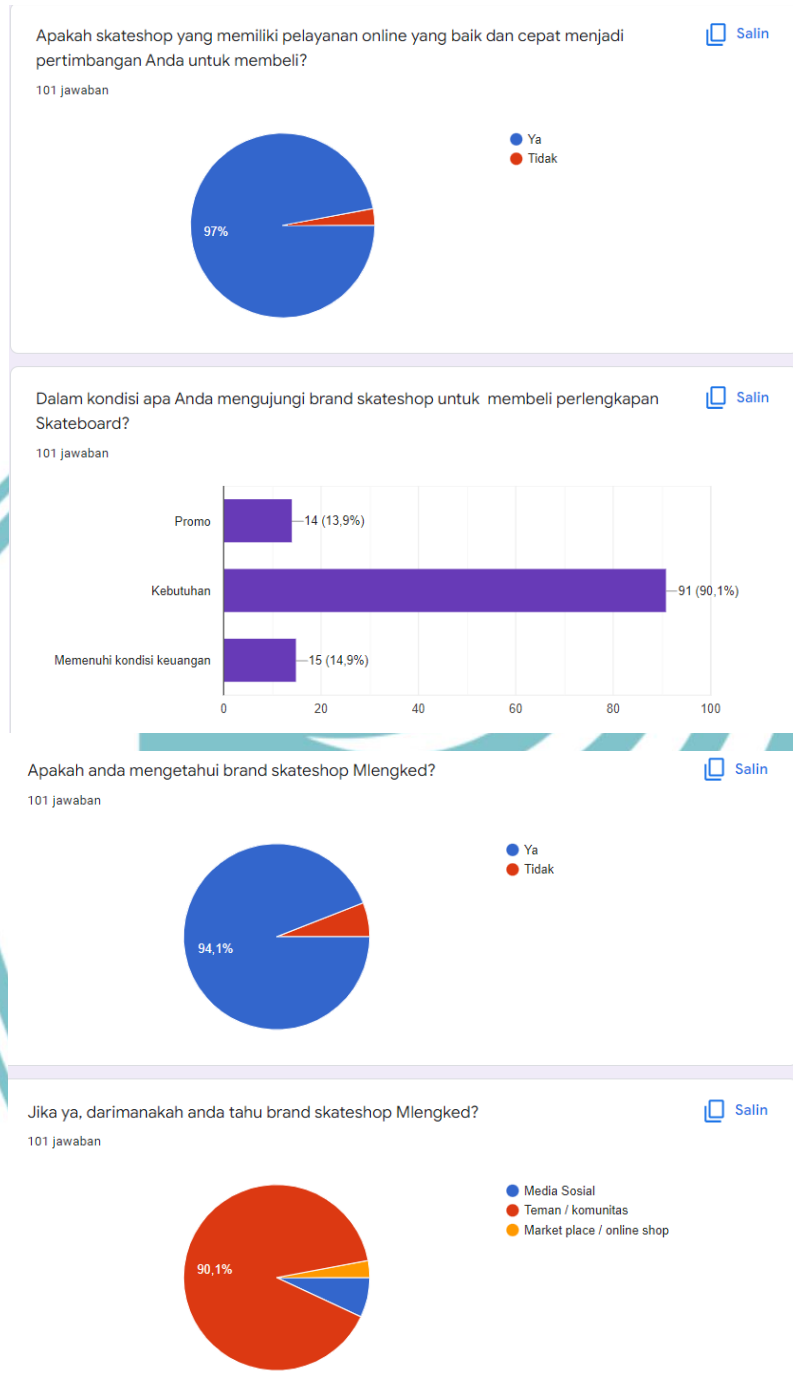




© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

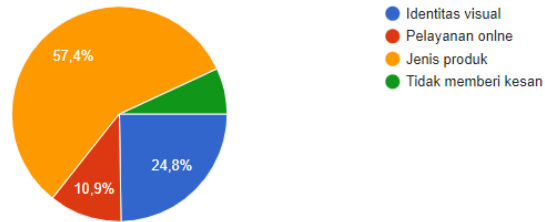
Hak Cipta :

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

Hal apa yang paling berkesan brand skateshop Mlenked?

[Salin](#)

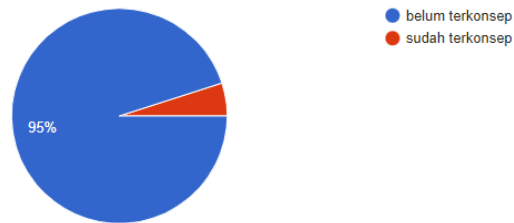
101 jawaban



Apakah logo brand skateshop Mlenked sudah mewakili citra yang mengusung konsep street, fun, dan skateboard ?

[Salin](#)

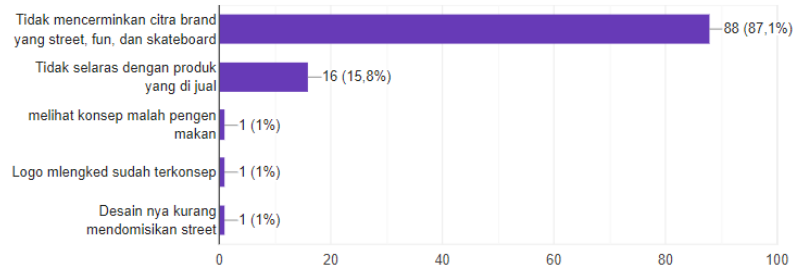
101 jawaban



Menurut anda darimanakah logo brand skateshop Mlenked belum terkonsep ?

[Salin](#)

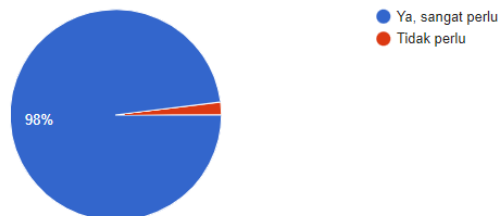
101 jawaban



Menurut anda, apakah logo brand skateshop Mlenked perlu di rancang ulang?

[Salin](#)

101 jawaban





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

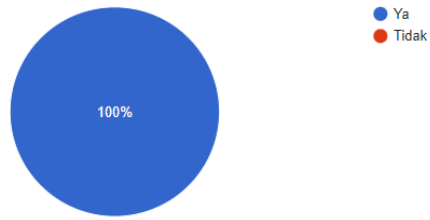
Hak Cipta :

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

Apakah menurut anda, Identitas Visual penting untuk meningkatkan brand awareness?

[Salin](#)

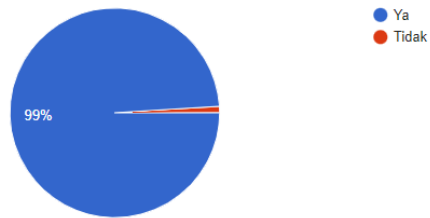
101 jawaban



Apakah identitas visual menjadi elemen pembeda yang paling utama bagi sebuah brand?

[Salin](#)

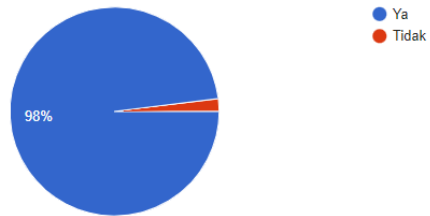
101 jawaban



Apakah identitas Visual harus merepresentasikan citra sebuah brand?

[Salin](#)

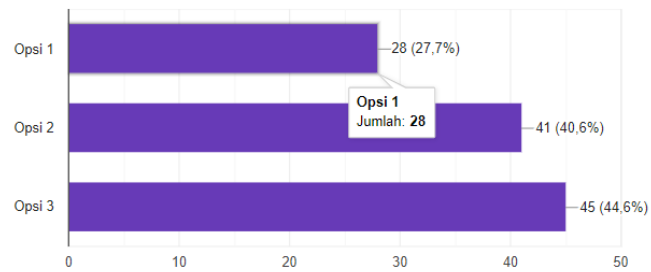
101 jawaban



Menurut anda, dari beberapa contoh logo skateboard di bawah, logo mana yang anda suka, mudah di pahami, mudah diingat?

[Salin](#)

101 jawaban





Lampiran 4 Daftar Riwayat Hidup



Ranupane Erlangga Vata Magali lahir di Jakarta 24 September 2000, berasal dari Cibinong – Bogor merupakan seorang mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta pada tahun masuk 2018, ia pernah bersekolah di SDI anugrahan insani tahun 2006-2012, Di SMP Al-Azhar Syifa Budi Cibinong tahun ajaran 2012 -2015 dan di SMA PLUS PGRI Cibinong pada tahun 2015-2018 saat ini sedang menjalankan tugas akhir sebagai mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta dan juga sedang menggapai mimpi menjadi seorang desainer grafis, cita-cita Ranupane Erlangga Vata Magali salah satunya adalah menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya dan juga menjadi pribadi yang bebas dari kekangan finansial dan juga membanggakan kedua orang tua merupakan sebuah ambisi yang pasti bagi Ranupane Erlangga Vata Magali.

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