



© 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

TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL SEBAGAI REPRESENTASI NAWASENA KG MEDIA



JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

DEPOK
2023



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 Identitas Visual Sebagai Representasi
Nawasena KG Media

Penulis : Sitta Shofiya

Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan

Program Studi : Desain Grafis

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

Depok, 18 Juli 2023

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I

Nabila Fajrina, S.I.Kom., M.Si
NIP : 199509212022032014

Dosen Pembimbing II

Rachmah Nanda Kartika, S.T., M.T
NIP : 19920242019032025



Hak Cipta :

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

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL SEBAGAI REPRESENTASI
NAWASENA KG MEDIA**

Oleh:

SITTA SHOFIYA
1906421040

Disahkan:

Depok, 31 Juli 2023
Penguji I

Drs. Sujendro Hery Nugroho, M.Si
NIP. 520000000000000263

Penguji II

Rina Ningtyas, M.Si
NIP.198902242020122011

Ketua Jurusan

Teknik Grafika Penerbitan



Dra. Wiwid Prasjiwinarti, M.M
NIP. 196407191997022001



Hak Cipta :

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

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

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

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL SEBAGAI REPRESENTASI NAWASENA KG MEDIA

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 2023

Yang menyatakan,



Sitta Shofiya

1906421040



ABSTRAK

Pada perusahaan, memiliki karyawan dengan tingkat produktivitas yang tinggi dan paham mengenai *culture* atau ilmu yang sejalan dengan perusahaan perlu diperhatikan. Adanya kesenjangan ilmu antara karyawan KG Media atau Kompas Gramedia *Group of Media* dengan para pimpinannya yang membuat cara kerja yang tidak sejalan bisa menghambat produktivitas karyawan perusahaan. Oleh karena itu, Media Academy meluncurkan proyek pembelajaran yang bertujuan agar para karyawan bisa mendapat ilmu langsung dari para pimpinan. Proyek Nawasena KG Media merupakan upaya *transfer knowledge* yang dimana pimpinan wajib memberikan ilmu melalui kegiatan pembelajaran yang ditentukan minimal 1 kali dalam 1 semester. Nawasena KG Media diambil dari kata 'Nawasena' yang memiliki arti masa depan yang cerah dengan penuh harapan, sehingga dengan upaya *transfer knowledge* ini diharapkan dapat membuka jendela serta wawasan terbaru bagi karyawan KG Media. Alasan diperlukan identitas visual untuk mensosialisasikan proyek ini baik kepada pimpinan maupun karyawan agar mereka mengetahui, percaya, dan tertarik untuk mengikuti proyek Nawasena KG Media ini. Dalam proses memulai pembuatan identitas visual proyek ini, dilakukan metode riset *design thinking* dan metode penelitian kualitatif deskriptif. Identitas visual yang dibuat membentuk representasi dan citra dari Nawasena KG Media. Konsep visual yang ditemukan melalui *mindmapping* pada Nawasena KG Media menghasilkan kata kunci *old*, buku, matahari, dan guru yang menciptakan *key visual*. Dari *key visual* tersebut, terciptalah *moodboard* yang menghasilkan elemen gambar, warna, tipografi, *layout*, yang disatukan akan membentuk identitas visual. Hasil identitas visual ini memberikan aturan tertentu dalam penggunaan logo dan elemen visualnya. Aturan tersebut dimuat dalam buku *graphic standard manual* serta menjadi acuan untuk pengaplikasian identitas visual dalam berbagai media.

Kata Kunci: Identitas Visual, Logo, KG 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



ABSTRACT

In companies, having employees with high levels of productivity and understanding of culture or knowledge that is in line with the company needs to be considered. The gap in knowledge between KG Media or Kompas Gramedia Group of Media's employees and their leaders results inconsistent work methods that can hinder the productivity of the company's employees. Therefore, Media Academy have launched a learning project that aims to enable employees to gain knowledge directly from the leaders. Nawasena KG Media project is a knowledge transfer effort in which leaders are required to provide knowledge through predetermined learning activities at least once in 1 semester. Nawasena KG Media is taken from the word 'Nawasena' which means a bright future with full of hope, so that with this knowledge transfer effort it is hoped that it can open windows and renewed insights for KG Media employees. A visual identity is needed to socialize this project to both leaders and employees so they will know about Nawasena KG Media, believe, attract, and follow this project. In the process of starting this project, design thinking research methods and descriptive qualitative research methods were carried out. The visual identity created forms the representation and image of Nawasena KG Media. The visual concepts found through mindmapping at Nawasena KG Media produce keywords. The keywords are old, books, sun, and teachers which create the key visuals. From these key visuals a moodboard is created which produces image, color, typography, layout elements, which are put together to form a visual identity. The results of this visual identity provide certain rules in the use of logos and visual elements. These rules are included in the graphic standard manual and serve as a reference for the application of visual identities in various media.

Keywords : Visual Identity, Logo, KG 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 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

PRAKATA

Dengan mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat serta karunia-Nya, Penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul “Perancangan Identitas Visual Sebagai Representasi Nawasena KG Media”. Tak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua yang selalu mendoakan dan mendukung penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Dalam penulisan karya tugas akhir ini, penulis senantiasa mendapatkan bimbingan, dukungan serta semangat dari banyak pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dr.sc.H., Zainal Nur Arifin, Dipl-Ing,HTL.,MT. selaku Direktur Politenik Negeri Jakarta
2. Dra. Wiwi Prastiwinarti, M.M, selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan
3. Anggi Anggarini, M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Grafis yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan dan menyusun materi tugas akhir.
4. Nabila Fajrina, S.I.Kom., M.Si selaku pembimbing materi dalam pembuatan tugas akhir ini yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing dalam proses penulisan materi tugas akhir ini.
5. Rachmah Nanda Kartika, S.T., M.T selaku pembimbing penulisan dalam pembuatan tugas akhir ini yang juga telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing dalam proses penulisan tugas akhir ini.
6. Drs. Sujendro Hery Nugroho, M.Si sebagai dosen penguji I yang telah memberikan *feedback* terkait materi dan sudah menyediakan waktunya untuk membimbing tahap akhir.
7. Rina Ningtyas, M.Si selaku dosen penguji II yang telah memberikan *feedback* terkait penulisan dan membimbing saya pada tahap akhir penulisan.



© 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

8. Kedua orang tua dan sanak saudara yang mendukung berjalannya proses penulisan tugas akhir.
9. Seluruh dosen prodi Desain Grafis yang telah memberikan ilmunya selama 8 semester ini yang membantu saya untuk paham dan mengerti materi sehingga bisa mengerjakan tugas akhir.
10. Teman-teman saya serta mentor di Kompas Gramedia yang turut mendukung dan membantu dalam tugas akhir ini.
11. Teman-teman Teknik Grafika dan Penerbitan Angkatan 2019 khususnya prodi Desain Grafis yang telah bersama-sama belajar selama 4 tahun terakhir.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi bahan masukan dalam dunia pendidikan.

Depok, 31 Juli 2023

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Sitta Shofiya
1906421040



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

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II.....	6
LANDASAN PERANCANGAN.....	6
2.1 Program Pembelajaran.....	6
2.2 <i>Branding</i>	6
2.3 Identitas Visual.....	6
2.3 Logo.....	7



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

2.4	Warna.....	21
2.4	Bentuk.....	24
2.6	Tipografi	25
2.7	<i>Layout</i>	28
2.8	Metode Riset Desain.....	29
BAB III.....		30
METODE PERANCANGAN.....		30
3.1	Metode Riset Desain.....	30
3.2	Metode Pengumpulan Data	32
3.3	Data dan Analisis.....	33
BAB IV		46
HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN		46
4.1	Konsep Visual.....	46
4.2	Proses Desain.....	48
4.3	<i>Graphic Standard Manual</i>	59
4.4	Media Aplikasi Identitas Visual	69
4.5	Pertimbangan produksi	72
BAB V.....		73
PENUTUP		73
5.1	Simpulan.....	73
5.2	Saran	75
DAFTAR REFERENSI.....		76
LAMPIRAN.....		78



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 Kumpulan Jenis Logo.....	7
Gambar 2.2 Logo Samsung.....	10
Gambar 2.3 Logo Dupont.....	10
Gambar 2.4 Logo IBM.....	10
Gambar 2.5 Logo Coca Cola.....	11
Gambar 2.6 Logo Shell.....	11
Gambar 2.7 Logo Mercedez Benz.....	12
Gambar 2.8 Logo Citroen.....	12
Gambar 2.9 Contoh Logo Simple.....	13
Gambar 2.10 Contoh Logo Unik dan Original.....	14
Gambar 2.11 Contoh Logo Mudah Diingat.....	14
Gambar 2.12 Contoh Logo Aplikatif.....	15
Gambar 2.13 Contoh Logo yang Digunakan Sejak 1945.....	15
Gambar 2.14 Rubin 's Face/Vase.....	19
Gambar 2.15 Law of Proximity.....	20
Gambar 2.16 Law of Similarity.....	20
Gambar 2.17 Law of Closure.....	21
Gambar 2.18 Lingkaran warna Goethe.....	22
Gambar 2.19 Farbkreis.....	22
Gambar 2.20 Contoh <i>Font Serif</i>	26
Gambar 2.21 Contoh <i>Font Sans Serif</i>	26
Gambar 2.22 Contoh <i>Font Script</i>	27
Gambar 2.23 Contoh <i>Font Handwriting</i>	27
Gambar 3.1 Logo KG Media.....	34
Gambar 3.2 Logo Media Academy.....	35
Gambar 3.3 Poster Brokoli Ijo.....	38
Gambar 3.4 Poster Malfest.....	39
Gambar 4.1 <i>Mind Mapping</i> Nawasena KG Media.....	46
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i> Nawasena KG Media.....	48
Gambar 4.3 <i>Sketsa Thumbnail</i> Nawasena KG Media.....	49



© 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 4.4 Sketsa Kasar Nawasena KG Media.....	50
Gambar 4.5 Sketsa Alternatif 1 Nawasena KG Media.....	50
Gambar 4.6 Sketsa Alternatif 3 Nawasena KG Media.....	51
Gambar 4.7 Sketsa Alternatif 3 Nawasena KG Media.....	52
Gambar 4.8 Sketsa Alternatif 4 Nawasena KG Media.....	52
Gambar 4.9 Desain Komprehensif 1 Nawasena KG Media.....	53
Gambar 4.10 Desain Komprehensif 2 Nawasena KG Media.....	54
Gambar 4.11 Desain Komprehensif 3 Nawasena KG Media.....	55
Gambar 4.11 Desain Komprehensif 4 Nawasena KG Media.....	55
Gambar 4.11 Desain Terpilih.....	56
Gambar 4.12 Logogram Desain Terpilih.....	57
Gambar 4.13 <i>Logotype</i> Desain Terpilih.....	58
Gambar 4.14 Konfigurasi Warna Desain Terpilih.....	58
Gambar 4.15 Konfigurasi Alternatif Warna Desain Terpilih.....	59
Gambar 4.16 Sistem Grid Logo.....	59
Gambar 4.17 Zona Eksklusif Logo.....	60
Gambar 4.18 Minimum Size Logo.....	60
Gambar 4.19 Konfigurasi Warna Logo.....	61
Gambar 4.20 <i>Incorrect Use</i> Logo.....	61
Gambar 4.21 <i>Corporate color</i>	62
Gambar 4.22 <i>Typeface Primer</i>	64
Gambar 4.22 <i>Typeface Sekunder</i>	65
Gambar 4.23 Kolase dari gambar yang diolah.....	65
Gambar 4.24 <i>Highlight</i>	66
Gambar 4.25 Sketsa <i>Icon</i>	67
Gambar 4.26 <i>Icon</i>	67
Gambar 4.27 Gambar yang Diolah.....	68
Gambar 4.28 Tekstur.....	68
Gambar 4.29 <i>Mockup</i> Graphic Standard Manual.....	69
Gambar 4.30 <i>Mockup</i> Graphic Standard Manual.....	69
Gambar 4.31 <i>Mockup</i> 'PowerPoint'.....	70
Gambar 4.32 <i>Mockup</i> Video.....	71
Gambar 4.33 <i>Mockup</i> Activity Card.....	71
Gambar 4.44 <i>Mockup</i> Poster Instagram.....	71



Hak Cipta :

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

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Makna warna menurut Goethe dan Itten.....	23
Tabel 3.1 SWOT Matriks proyek Nawasena KG Media.....	42
Tabel 3.2 Arahan Kreatif.....	44
Tabel 4.1 Key Visual.....	47





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	78
Lampiran 2 Transkrip Wawancara	79
Lampiran 3 Hasil Kuisisioner	81
Lampiran 4 Hasil Cek Plagiarisme.....	82
Lampiran 5 Daftar Riwayat Hidup.....	83





Hak Cipta :

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

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era teknologi yang terus berkembang pesat ini, seluruh organisasi bisnis harus siap beradaptasi dan dapat bersaing agar mampu mengatasi tantangan di masa mendatang. Aspek penting yang harus diperhatikan adalah sumber daya manusia dari suatu perusahaan karena manusia merupakan faktor penggerak dari roda perusahaan. Oleh karena itu, perusahaan perlu mengelola sumber daya manusia sebaik mungkin dikarenakan kunci sukses perusahaan bukan hanya pada keunggulan teknologi dan tersedianya dana saja tetapi manusia merupakan faktor terpenting pula menurut Ravianto (dalam Rosalia et. al., 2018).

Menurut (Aldilaningsari, 2014) pengalaman bekerja banyak memberikan kecenderungan bahwa yang bersangkutan memiliki keahlian dan keterampilan kerja yang relatif tinggi. Namun sebaliknya, jika pengalaman kerja yang dimiliki terbatas akan semakin rendah tingkat keterampilan dan keahliannya yang dimiliki oleh tenaga kerja.

Oleh karena itu, dibuatlah upaya untuk *men-transfer knowledge* yang dimiliki oleh pimpinan perusahaan untuk dapat ditransfer ke karyawan, sehingga diharapkan baik karyawan baru ataupun karyawan lama memiliki kompetensi yang dibutuhkan dan memiliki pemahaman yang sejalan dengan arah suatu perusahaan agar mampu menghadapi perubahan di dalam dinamika kerja perusahaan. Oleh karena itu, perusahaan Kompas Gramedia *Group of Media* atau disebut KG Media ingin membuat proyek transfer knowledge yang dinamakan 'Nawasena KG Media'.

Nawasena KG Media diambil dari kata 'Nawasena' yang memiliki arti masa depan yang cerah dengan penuh harapan, sehingga dengan upaya *transfer knowledge* ini diharapkan dapat membuka jendela serta wawasan terbaru bagi karyawan KG Media. Dalam sebuah proyek pengembangan karyawan yang baru diluncurkan ini, belum banyak karyawan yang mengetahui adanya program pembelajaran ini. Oleh karena itu dibutuhkan suatu langkah untuk memsosialisasikan atau mempromosikan program pembelajaran ini dengan baik,



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

terpercaya, menarik dan juga informatif sehingga karyawan dan pimpinan KG Media turut berkontribusi dalam program pembelajaran ini.

Menurut Wheeler (dalam Pakan, 2022) identitas visual mampu memicu persepsi masyarakat dan mampu membuat masyarakat dengan mudah mengasosiasikan *brand/entitas* tersebut terhadap sesuatu berdasarkan pandangan mereka. Tujuan dari identitas visual yaitu menyampaikan pesan atau citra entitas yang diungkapkan secara visual berupa simbol yang khas dan berbeda dari entitas lainnya (*logo, tagline, name, color, tipografi, foto, ilustrasi*) untuk mendapatkan kepercayaan dari khalayak menurut Rustan (dalam Pakan, 2022). Dari penjabaran tersebut, identitas visual penting untuk memberikan citra serta visi yang menjadi acuan dan refleksi dari proyek Nawasena KG Media itu sendiri. Selain itu, tim KG Media juga ingin menarik perhatian karyawan dan pimpinan agar mau mengikuti atau tertarik dengan proyek Nawasena KG Media dengan memberikan kepercayaan pada karyawan dan pimpinan.

Dari teori yang telah diberikan dapat disimpulkan bahwa identitas visual berperan penting dalam proses pembangunan atau pembentukan persepsi dan pengetahuan mereka yang dimana hal tersebut mampu memberikan sebuah wawasan atau pengetahuan yang bernilai terhadap proyek Nawasena KG Media. Dengan memiliki identitas visual yang tepat membantu proyek ini memiliki ciri khas tersendiri dan pembeda dari visual proyek lainnya agar karyawan bisa langsung mengenali Nawasena KG Media dan menarik karyawan untuk mengikuti proyek Nawasena KG Media tersebut.

Dengan demikian, perlu dibuat Identitas Visual untuk Nawasena KG Media ini karena proyek ini belum memiliki identitas visual baik logo maupun elemen untuk mendukung mempromosikan program pembelajaran tersebut. Identitas Visual yang akan dibuat nantinya akan diterapkan pada *e-poster*, presentasi (Power Point), *guidance book*, dan video *launching* Nawasena KG Media untuk mempromosikan dan mensosialisasikan proyek ini kepada karyawan dan pimpinan serta untuk pendukung video pembelajaran nantinya. Oleh karena itu, Nawasena KG Media ingin membuat *graphic standard manual* yang berisi Identitas visual

Hak Cipta :

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

logo dan elemen yang merepresentasikan proyek Nawasena KG Media sehingga bisa diaplikasikan pada media turunannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, muncul suatu rumusan masalah yaitu ‘bagaimana merancang identitas visual Nawasena KG Media agar bisa merepresentasikan proyek Nawasena KG Media?’.

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Jika dilihat dari latar belakang di atas, ruang lingkup pembahasan sebagai pembatas masalah agar permasalahan terfokuskan ke pembahasan yang sesuai dengan proses desain. Berikut permasalahan tersebut:

1. Proses perancangan identitas visual Nawasena KG Media
2. Penggunaan teori yang berkaitan dengan perancangan logo, teori gestalt, teori tipografi untuk logo dan teori warna untuk logo.
3. Pengaplikasian desain logo dan elemen Nawasena KG Media pada media turunan yang sudah ditentukan

1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat dari tugas akhir perancangan identitas visual Nawasena KG Media adalah sebagai berikut.

1.4.1 Tujuan

Tujuan dalam penulisan di tugas akhir “Perancangan Identitas Visual sebagai Representasi Nawasena KG Media” ini adalah ssebagai berikut.

1. Membuat identitas visual yang bisa merepresentasikan Nawasena KG Media.
2. Mengaplikasikan pengetahuan desain grafis melalui karya yang dibuat.
3. Mengaplikasikan desain visual yang telah dibuat untuk diterapkan pada media 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

1.4.2 Manfaat

Manfaat yang didapatkan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Membantu terciptanya ciri khas/identitas proyek Nawasena KG Media agar menarik karyawan KG Media untuk ikut serta dalam proyek tersebut.
- b. Menjadi rujukan untuk penelitian perancangan identitas visual kedepannya, terutama untuk identitas visual sebuah proyek pengembangan perusahaan/pembelajaran.
- c. Menjadi acuan untuk desainer grafis dalam merancang identitas visual, terutama untuk identitas visual sebuah proyek pengembangan perusahaan/pembelajaran.

1.5 Sistematika Penulisan

Proses penulisan tugas akhir ini akan disusun secara sistematis dan terinci. Dalam penulisan ini terdapat 5 bab. Berikut ini adalah sistematika penulisan tugas akhir :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi pemaparan yang menjelaskan mengenai latar belakang permasalahan yang akan diangkat, rumusan masalah yang akan dibahas, tujuan, manfaat pembuatan tugas akhir, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisikan penjabaran teori-teori yang berkaitan dan dijadikan sebagai acuan dalam proses perancangan identitas visual Nawasena KG Media. Seperti teori tentang branding, identitas visual, logo, gestalt, tipografi, warna, dan sebagainya.

BAB III METODE PERANCANGAN

Dalam bab ini membahas tentang metode perancangan yang digunakan pada proses pengerjaan tugas akhir yakni memuat metode pengumpulan data, metode riset desain, data dan fakta, analisis data dan fakta, hingga arahan kreatif.



BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

Pada bab ini menjelaskan secara detail mengenai hasil pembahasan perancangan identitas visual Nawasena KG Media mulai dari riset, *brief* desain, perumusan ide konsep visual, proses perancangan desain, uji dan evaluasi hingga desain final yang memuat alternatif desain dan desain terpilih, sampai turunan media desain pendukung juga penjelasan yang berkaitan dengan proses desain.

BAB V PENUTUP

Pada bab terakhir ini berisi kesimpulan dan saran mengenai hasil perancangan identitas visual Nawasena KG Media dari laporan tugas akhir yang telah dibuat.

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 kritikan 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 Simpulan

Dilihat dari tujuan dan hasil penelitian yang telah dikerjakan selama proses perancangan identitas visual Nawasena KG Media, beberapa kesimpulan yang dapat diambil ialah sebagai berikut:

1. Pembuatan identitas visual Nawasena KG Media dimulai dari adanya keinginan Media Academy untuk mesosialisaikan atau menginformasikan proyek Nawasena KG Media baik kepada pimpinan maupun karyawan KG Media atau Kompas Gramedia Group of Media. Proses tersebut dimulai melalui metode riset dari wawancara kepada klien langsung dan observasi ke Kompas Gramedia. Selain itu, dilakukan juga survei dan studi literatur sehingga dapat dikumpulkan data dan fakta terkait Nawasena KG Media. Dari hasil pengumpulan data tersebut didapatkan informasi tentang KG Media dan unit bisnis yang ada serta departemen Media Academy yang menjalankan proyek. Data-data lain yang dihasilkan ialah mengenai Nawasena KG Media itu sendiri seperti apa itu Nawasena KG Media, kompetitor, SWOT, *insight* klien dan konsumen, sehingga terciptanya *creative brief* proyek Nawasena KG Media. Karena *key message* yang ingin ditampilkan pada proyek ialah kegiatan transfer *knowledge* dari pimpinan ke karyawan yang mencerahkan masa depan Nawasena KG Media, maka manajer Media Academy ingin menampilkan sosok pimpinan sebagai guru. Jacob Oetama dan PK Ojong menjadi tokoh pimpinan sekaligus guru yang terpilih karena beliau merupakan pendiri Kompas Gramedia yang pernah menjadi guru sehingga mewakili representasi pimpinan sekaligus guru. Selain sosok pimpinan, manajer Media Academy juga ingin menampilkan suasana *old* dimana merepresentasikan bahwa kegiatan dan budaya mengajar ke karyawan sudah ada sejak dahulu namun memang tidak merata dan tidak teratur untuk semua karyawan. Dari sinilah terbentuknya *tone and manner old* dan formal.



© 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

2. Dari *creative brief* dilanjutkan ke proses *mind mapping*. Dari *mind mapping* tersebut terciptalah beberapa kata kunci yaitu *old*, buku, guru, dan matahari. Dari kata kunci tersebut terciptalah *key visual* berupa mesin tik, *vintage*, kertas, putih, Jacob Oetama, PK Ojong, sinar, dan oranye. *Key visual* tersebut menjadi acuan untuk mencari referensi visual yang dijadikan *moodboard*. Setelah dibuatnya *moodboard*, terbentuk beberapa referensi elemen visual seperti bentuk objek, warna, tipografi, dan *layout*. Dari referensi tersebut dibuat sketsa *thumbnail* dan sketsa kasar yang menjadi acuan bentuk logo. Setelah dibuat sketsa kasar, dipilihlah 4 alternatif logo yang dijadikan sketsa halus lalu di digitalisasi. Alternatif logo yang terpilih ialah alternatif logo 1, dimana untuk memilih logo didiskusikan terlebih dahulu kepada klien beberapa kali dan juga beberapa masukan dari dosen pembimbing. Setelah mendapat logo terpilih, dibuatlah aturan pembuatan logo dan elemen visual yang dicantumkan di *graphic standard manual*. Logo terpilih ini memiliki representasi visual yang kuat dengan Nawasena KG Media sehingga dipercaya bisa memberikan image yang benar dan baik sesuai dengan *key message* Nawasena KG Media. Tidak lupa juga, pemilihan ini menerapkan teori-teori yang telah dipelajari sebelumnya pada studi literatur yaitu teori branding, identitas visual, logo, bentuk, warna, tipografi, layout, dan juga metode design thinking
3. Dari *graphic standard manual*, terbentuk aturan logo, tipografi yang digunakan, serta elemen visual yang membentuk identitas visual. Identitas visual ini nantinya akan diaplikasikan ke berbagai media yang dibutuhkan seperti *guidance book* sebagai informasi detail terkait proyek, video *teaser*, tampilan presentasi untuk pimpinan dan karyawan, serta *activity card* sebagai nota bahwa pimpinan tersebut sudah mengajar. Hasil dari media turunan ini akan dipublikasikan dan menjadi media untuk mensosialisasikan kegiatan Nwasena KG Media kepada karyawan KG Media.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Demikian proses yang dilakukan dalam pembuatan identitas visual Nawasena KG Media yang menjadi representasi visual yang tepat untuk proyek Nawasena KG Media.

5.2 Saran

Dalam berbagai proses yang dilakukan untuk pembuatan identitas visual proyek Nawasena KG Media ini, dapat diberikan beberapa saran dan masukkan yang mungkin bisa menjadi acuan dalam perancangan atau penelitian lainnya, yakni:

1. Dalam pembuatan identitas visual suatu proyek pembelajaran di KG Media, perlu adanya riset mendalam terlebih atau kolaborasi dengan HR unit untuk berdiskusi tentang data karyawan sehingga bisa tahu *interests* atau hobi mereka secara keseluruhan yang memenuhi sampel, sehingga bisa menyesuaikan dengan desain yang dibuat, agar lebih menarik.
2. Saat membuat survei Nawasena KG Media, telah disadari bahwa perlunya usaha lebih untuk meminta mengisi survei, seperti mengontak HR unit satu persatu atau kenalan tiap unit agar mengimbau karyawannya untuk mengisi survei.

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

DAFTAR REFERENSI

- Aldilaningsari, Y. (2014). *Pengaruh penempatan karyawan terhadap kinerja karyawan di PT. Istana Cipta Sembada Banyuwangi.*
- Andersen, J. (2014). *KETERAMPILAN GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MEMBUAT PROGRAM TAHUNAN DI SEKOLAH.*
- Januariyansah, S. (2017). *ANALISIS DESAIN LOGO BERDASARKAN TEORI: EFEKTIF DAN EFISIEN.* <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.20543.97448>
- Lesmana, G. (2013). *Perancangan Media kampanye Sosial Free Ears to Hears* [Universitas Multimedia Nusantara]. <https://kc.umn.ac.id/12170/>
- Pakan, W. M. (2022). *PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL ALDY GALLERY TORAJA UTARA.*
- Panindias, A. N. (2014). *IDENTITAS VISUAL DALAM DESTINATION BRANDING KAWASAN NGARSOPURO.* 6(2).
- Rizaldi, M., Margaret, E., & Triden, T. (2016). Kajian Visualisasi Logo Sekolah Menengah Atas Di Tangerang Selatan. *ULTIMART Jurnal Komunikasi Visual*, 7(1), 52–66. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v7i1.471>
- Rosalia, D., Dwiharto, J., & Oktafiah, Y. (2018). PENGARUH PELATIHAN DAN PENGALAMAN KERJA TERHADAP PRODUKTIVITAS KARYAWANJAYA SAKTISENTOSA. *Jurnal EMA*, 3(2). <https://doi.org/10.47335/ema.v3i2.27>
- Rosita, D. Q. (2022). ANALISIS TIPOGRAFI PADA LOGOTYPE DAN KONTEN INSTAGRAM @SOURI.BKK SIGNATURE BOX. *Jurnal Desain*, 9(3), 415. <https://doi.org/10.30998/jd.v9i3.11983>



© 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

Said, A. A. (2015). Kriteria dan Memilih Jenis Logo. In *Desain Logo*.

Sasongko, M. N., Suyanto, M., & Kurniawan, M. P. (2020). ANALISIS KOMBINASI WARNA PADA ANTARMUKA WEBSITE PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN. *JURNAL TEKNOLOGI TECHNOSCIENTIA*, 125–133.
<https://doi.org/10.34151/technosciantia.v12i2.2411>

Valentino, D. E. (2019). Pengantar Tipografi. *Tematik : Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, 6(2), Article 2.
<https://doi.org/10.38204/tematik.v6i2.254>

Yuwono, B. (2021). APLIKASI PRINSIP GESTALT PADA LOGO LPI SALSABILA. *AKSA: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(1), Article 1.
<https://doi.org/10.37505/aksa.v5i1.56>



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Bimbingan Tugas Akhir

Dosen Pembimbing 1

BIMBINGAN KE	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	7 April 2023	1. Foto latar belakang, kemalakan dulu fenomena apa yang sedang terjadi, lalu kaitannya terhadap penelitian kamu itu apa 2. Setiap argumen harus memiliki landasan sumber (misalnya dari jurnal, penelitian terdahulu, konsep teoritis, data faktual, dll) karena tidak bisa berdasarkan opini pribadi. Lalu, jangan lupa parafrase kalimat agar terhindar dari plagiarisme. 3. Untuk penjelasan mengenai profile perusahaan dan programnya sudah sangat baik, namun bisa kamu kaitkan dengan konsep teoritis seperti visual identity, branding, dll.	Menyelesaikan revisi pertama bab 1
2	13 April 2023	Sedikit masukan untuk memperkuat latar belakang masalah BAB 1 dan boleh melanjutkan bab 2	Menyelesaikan revisi kedua bab 1 dan lanjut ke bab 2
3	2 May 2023	Harus adanya penambahan teori brand dan metode riset	Melanjutkan revisi bab2 dan lanjut ke bab 3
4	8 May 2023	Bimbingan secara offline dan briefing tata cara untuk pembuatan kuisisioner juga sudah untuk materi	Melanjutkan bab 3 dan membuat kuisisioner yang tepat
5	12 May 2023	Pertu mengubah beberapa kuisisioner	Menyelesaikan arahan pembuatan kuisisioner yang tepat dan boleh dilanjutkan
6	18 May 2023	Bimbingan bab 1,3. Menambah tulisan yang terputus dan mengubah beberapa SWOT	Menyelesaikan quotes dan boleh lanjut pembuatan ppt
7	19 May 2023	Perisetujuan proposal Tugas Akhir	Bisa dilanjutkan ke sempro
8	30 May 2023	Hasil revisi sempro bab 1,3 disetujui	Boleh melanjutkan ke bab 4
9	23 June 2023	Mindmap moodboard ok, sketsa revisi	Mencari alternatif sketsa lainnya
10	7 July 2023	Sketsa diterima dan alternatif diterima	Melanjutkan ke desain elemen
11	16 July 2023	Memberi detail elemen visual kolase, jangan ada judul yang terpotong	Menyeksi bab 4
12	14 July 2023	Memberi arahan dan maaatikan persiapan Tugas Akhir	Melanjutkan melengkapi TA dan bab 5
13	18 July 2023	Menambahkan justifikasi di kesimpulan dan penambahan testing dan persetujuan	Melanjutkan merevisi TA
14	19 July 2023	Menambahkan sedikit bagian abstrak, kesimpulan, dan testing	Bisa dilanjutkan ke sidang
15			*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya

Dosen Pembimbing 2

BIMBINGAN KE	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	18 Mei 2023	Sedikit revisi alignment namun sudah oke	sudah ditandatangani untuk ke sempro
2	17 Juli 2023	Revisi pada halaman yang terpotong	lanjut revisi penataan
3	18 Juli	Sudah oke tidak revisi	Lanjut ke sidang TA
4			
5			
6			
7			
8			
15			*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya

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



Lampiran 2 Transkrip Wawancara

Transkrip wawancara pada tanggal 24 Maret 2023 dengan dengan *learning analyst* dan *manager* dari Media Academy. *Learning Analyst* Media Academy yaitu bernama Dessy Rahmadanti dan *Managernya* yaitu Doan Simanulang. Wawancara ini dilakukan di lantai 5 Gedung Kompas Gramedia, Jl. Palmerah Selatan no.22 di ruang *meeting*.

Wawancara dengan *manager* Media Academy, Doan Simanulang.

P : “Saya ingin bertanya, Media Academy itu sebagai apa ya di KG Media?”

Q : “Media Academy adalah departemen pembelajaran di KG Media yang bertujuan untuk mengembangkan kualitas tenaga kerja staf KG Media. Media Academy memberikan pembelajaran kepada staf KG Media dalam bentuk program pelatihan, seminar, dan grup diskusi bersama yang diadakan secara berkala. Beberapa program Media Academy yaitu *Basic Mentality*, *Sales Video*, *Finance for Non Finance*, *Technical Skill*, Brokoli 1jo, dan lain lain. Untuk selengkapnya bisa dicek di power point yang telah diberikan,”

Q : “Kalau boleh tau, bagaimana ya sejarah KG Media? Siapa pendirinya?”

A : “KG Media dulu hanya sebuah koran harian yang bernama Harian Kompas yang didirikan oleh Jacob Oetama dan PK. Ojong, kini menjadi Kompas Gramedia yang memiliki unit KG Media sebagai unit bisnis di bidang media yang berisi banyak sekali variasi media publikasi maupun penerbit.”

Wawancara dengan *learning analyst* Media Academy, Dessy Rahmadanti.

Q : “Bisa dijelaskan terlebih dahulu apa itu Nawasena KG Media?”

A : “Nawasena KG Media ini sebenarnya merupakan upaya mentransfer knowledge yang dimiliki oleh pimpinan layer 1 dan 2 untuk dapat ditransfer ke karyawan, sehingga diharapkan baik karyawan baru ataupun karyawan lama memiliki kompetensi yang dibutuhkan dan memiliki pemahaman yang sejalan dengan arah KG Media.”

Q : “Apa alasan Media Academy membuat proyek Nawasena KG Media ini?”

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

A : “Dari yang kami observasi dan wawancara kepada beberapa pemimpin, ada kesenjangan ilmu di KG Media antara karyawan lama dan karyawan baru sehingga dibutuhkan suatu KPI (Key Performance Indicator) untuk memberikan dan memediasi karyawan kepada pemimpin agar bisa mendapatkan *knowledge* langsung dari para pemimpin sehingga kinerja bisa lebih baik dan searah dengan KG Media. Saya akan memberikan PPT terkait proyek Nawasena KG Media ini dan selengkapnya ada di PPT.”

Q “Apa permasalahan yang membuat Nawasena KG Media membutuhkan identitas visual?”

P : “Karena kami ingin mensosialisasikan Nawasena KG Media melalui poster digital, guidance book, dan Power Point (PPT). Oleh karena itu, kami membutuhkan sebuah elemen seperti logo dan kawannya untuk di aplikasikan ke poster, sehingga karyawan KG Media maupun pemimpinnya tertarik dan mempercayai serta mendukung berjalannya proyek ini dengan berkontribusi sebagai ‘pengajar’ dan ‘murid’.”

Q : “Seperti apa target audience Nawasena KG Media? berapa rentang umur target dan kebiasaan mereka?”

A : ”Target yang ingin kita bidik ialah seluruh entitas KG Media, baik karyawan maupun pimpinannya dengan kisaran 20-60 tahun. Sebagai learning analyst saya melihat bahwa kebiasaan mereka adalah *workaholic* dan sibuk, namun untuk target ini sudah pastinya untuk mereka yang ingin menambah wawasan dan menginginkan pengembangan diri.”

Q : “Kalau boleh tau, seperti apa sih desain seperti apa yang diinginkan untuk Nawasena KG Media, apakah ada ketentuan tertentu?”

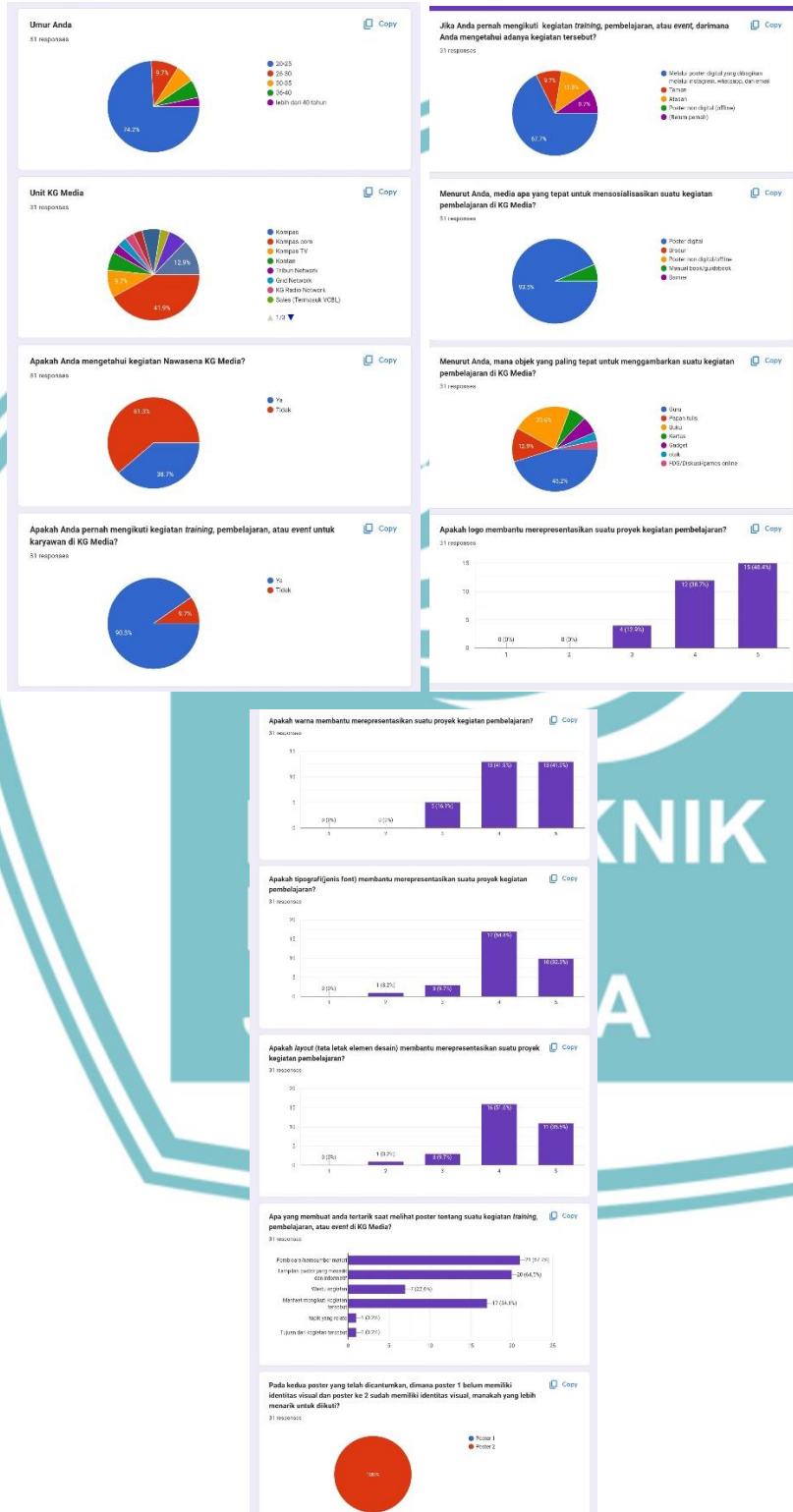
A : “Biasanya kita menggunakan gaya desain yang formal untuk proyek yang ‘serius’ seperti ini, karena nantinya juga akan disosialisasikan ke pimpinan layer 1 dan 2. Untuk ketentuan, tadi manager ingin kalau ada elemen Jacob Oetama dan PK. Ojong karena selain mereka pendiri Kompas Gramedia, mereka juga pernah menjadi guru sehingga diharapkan untuk menjadi *icon* bagi Nawasena KG Media. Pimpinan dan karyawan juga mungkin akan tertarik dengan *icon* ini. Selain itu dia ingin ada nuansa old, bukan yg minimalis modern, tapi masih bisa masuk ke era saat ini, untuk menarik pimpinan layer 1 dan 2.”



Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 3 Hasil Kuisisioner

- 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





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 4 Hasil Cek Plagiarisme

TUGAS AKHIR_SITTA SHOFIYA_DG8A_1-5

ORIGINALITY REPORT

22% SIMILARITY INDEX	22% INTERNET SOURCES	2% PUBLICATIONS	5% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	docplayer.info Internet Source	4%
2	repository.pnj.ac.id Internet Source	3%
3	core.ac.uk Internet Source	2%
4	www.researchgate.net Internet Source	2%
5	ejournal.akprind.ac.id Internet Source	2%
6	123dok.com Internet Source	1%
7	www.wikiwand.com Internet Source	1%
8	aksa.stsrdivisi.ac.id Internet Source	1%
9	eprints.unm.ac.id Internet Source	1%

Hak Cipta :

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



Lampiran 4 Daftar Riwayat Hidup



Sitta Shofiya
Graphic Designer

I was born in Jakarta, October 24, 2001. I'm in the seventh semester and has 1 year of internship experience as a graphic designer. I am a responsible person, innovative, fast, and always want to grow.

Skills

Adobe Illustrator		Photography	
Adobe Photoshop		Teamwork	
Adobe Indesign		Hardworking	
Adobe After Effects		On time	
3dsmax		Responsible	

Interests



Game



Drawing & Painting



Films



Music

sittashofiya@gmail.com

085156265104

@itssittas

Jl. Bangka III RT 015/RW 03 No.1
Pela Mampang, Jakarta Selatan

Education

- 2019-Now
State Polytechnic of Jakarta
Graphic Design Study Program
- 2016-2019
SMAN 55 Jakarta

Events

- 2021
Coordinator of creative competition
Islamic Fair PNJ
- 2018
Lead of creative division
Olimpiade for Solidarity (OFORTY)
- 2018
Lead of decoration division
Seminar Keputrian lima-lima (SKEMA)

Organization Experience

- 2019-2021
LDK Fikri PNJ
- Staff of communication and infomation
division
- Creative media division
- 2016-2019
ROHIS SMAN 55 Jakarta
- Female secretary
- Staff of creative division

Job Experience

- 2023
Learning content graphic designer intern
Media Academy Kompas Gramedia
- 2022
Graphic designer intern
PT. Surya Citra Media (SCTV & Indosiar)
- 2021
Graphic design volunteer
Yayasan Helping Hands
- 2020
Drawing tutor
SMPIT Al-Hikmah

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