



© 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 *MARKETPLACE* BIKERSTINGS UNTUK MEMBANGUN *BRAND IMAGE*



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

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Oleh:
GILANG SATRIO WIBOWO
1906421030

**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 *Marketplace Bikersthings*
untuk Membangun *Brand Image*

Penulis : Gilang Satrio Wibowo

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, 17 Juli 2023

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I

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

Dosen Pembimbing II

Amalia Rizky Fatonah, S.S., M.I.Kom
NIP. 199407302022032008



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 TUGAS AKHIR

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL *MARKETPLACE*
BIKERSTINGS UNTUK MEMBANGUN *BRAND IMAGE*

Oleh:

GILANG SATRIO WIBOWO
1906421030

Disahkan:

Depok

Penguji I

Yulianto Hadiprawiro, S.Sn., M.Ds
NIP. 520000000000000090

Penguji II

Rina Ningtyas, M.Si
NIP. 198902242020122011

Ketua Jurusan

Teknik Grafika Penerbitan



Dra. Wiwi Prastiwinarti, 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 Marketplace Bikersthings untuk Membangun Brand Image

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.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Depok, 19 Juli 2023

Yang menyatakan,



Gilang Satrio Wibowo
1906421030



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 kritis atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

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

ABSTRAK

Bikersthings adalah perusahaan yang menyediakan layanan *marketplace* khusus untuk *apparel* motor. Sebelumnya Bikersthings pernah meluncurkan produknya namun terdapat banyak *feedback* negatif mengenai sistem dan identitas visual yang dimiliki. Oleh karena itu Bikersthings memerlukan perbaikan pada sistem dan perancangan identitas visualnya agar masyarakat dapat dengan mudah mengenalinya. Perancangan identitas visual Bikersthings dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan melakukan pendekatan *design thinking*. Proses *design thinking* dilakukan dengan melakukan 5 tahapan, yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner kepada *target audience* dan wawancara kepada klien. Kemudian data yang didapatkan diolah menjadi *creative brief* dan mendapatkan tema modern serta kuat. Hasil dari *creative brief* dibuat menjadi *mindmap* untuk menemukan *keywords* dan dilanjutkan menjadi *moodboard* untuk menghasilkan *key visual*. Tahap selanjutnya adalah membuat sketsa manual dengan jumlah yang tidak dibatasi. Dari sketsa manual logo ini kemudian dipilih tiga alternatif yang dianggap dapat mewakili tema modern dan kuat. Hasil tersebut dilanjutkan dengan memilih satu desain yang dianggap paling mewakili tema. Logo yang terpilih dibuat dengan bentuk *sans serif* tebal untuk menggambarkan kesan tegas dan modern. Pada logo juga terdapat bentuk penyederhanaan dari kunci roda dan kunci inggris yang dibuat dengan menirukan teori *gestalt figure*. Untuk melengkapi identitas visual, dirancang juga beberapa elemen lainnya seperti warna, tipografi, dan elemen visual. Seluruh identitas visual kemudian diturunkan ke media pendukung untuk melihat keharmonisan desain ketika desain ditempatkan pada tempat yang sesuai. Media pendukung ini meliputi *graphic standard manual*, *homepage banner*, *promotional banner* (Ice Box), *virtual background*, kartu nama, kaos, stiker, *ID card*, *lanyard*, dan *prototype website*. Dampak yang diharapkan dari perancangan identitas visual ini adalah klien dapat lebih mempromosikan produknya dan konsumen dapat lebih mengenali produk Bikersthings.

Kata kunci: Identitas visual, logo, *marketplace*, Bikersthings



Hak Cipta :

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

ABSTRACT

Bikersthings is a company that provides a specialized marketplace service for motorbike apparel. Previously, Bikersthings had launched its products, but there was a lot of negative feedback regarding its system and visual identity. Therefore, Bikersthings needs improvements on its system and visual identity design to be easily recognized by the public. The visual identity design for Bikersthings is carried out using qualitative research methods with a design thinking approach. The design thinking process involves five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. Data collection is done through questionnaires for the target audience and interviews with clients. The data gathered is then processed into a creative brief, which highlights a modern and strong theme. The creative brief is transformed into a mind map to identify keywords and further developed into a mood board to produce key visuals. The next step involves creating unlimited manual sketches. From these sketches, three alternative logos are selected, which are considered to represent the modern and strong theme. One design is chosen from these alternatives as the most fitting representation of the theme. The selected logo is designed with a bold sans-serif font to convey a strong and modern impression. The logo also incorporates simplified forms of a wheel key and a wrench, following the principles of the gestalt figure theory. To complete the visual identity, several other elements are designed, such as color schemes, typography, and visual elements. Visual identity is then applied to supporting media to evaluate the design's harmony when placed in appropriate contexts. Supporting media include a graphic standard manual, homepage banner, promotional banner (Ice Box), virtual background, business cards, t-shirts, stickers, ID cards, lanyards, and website prototype. The expected impact of this visual identity design is the client can promote their products more effectively and consumers can recognize Bikersthings products better.

Keywords: *Visual identity, logo, marketplace, Bikersthings*



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

PRAKATA

Puji serta syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas segala karunia dan nikmat-Nya sehingga Laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih juga selalu disampaikan kepada orang tua penulis yang selalu memberikan semangat dan memberikan bantuan kepada penulis.

Dalam menyelesaikan pendidikan di jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan di kampus Politeknik Negeri Jakarta, penulis harus menyelesaikan beberapa tahap. Tugas Akhir merupakan salah satu tahap yang wajib dimana mahasiswa Teknik Grafika dan Penerbitan khususnya Desain Grafis dapat mempraktekan segala pelajaran dan kemampuan yang sudah dipelajari mulai dari awal perkuliahan di semester 1 hingga saat ini. Dalam penyusunan dan penyelesaiannya, ucapan terima kasih ingin disampaikan kepada:

1. Dr. sc. H. Zainal Nur Arifin, Dipl-Ing. HTL., M.T., selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta
2. Dra. Wiwi Prastiwinarti, M.M., selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan
3. Anggi Anggraini, M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Grafis
4. Dwi Agnes Natalia Bangun, S.Ds., M.Ds, selaku dosen mata kuliah Seminar
5. Nabila Fajrina, S.I.Kom., M.Si, selaku dosen pembimbing 1
6. Amalia Rizky Fatonah, S.S., M.I.Kom, selaku dosen pembimbing 2
7. Mas Tubagus Kresna Bayu, selaku pemilik dari *Marketplace* Bikersthings yang sudah membantu dalam pengumpulan data dan memercayakan pengerjaan identitas visual sebagai proyek Tugas Akhir
8. Orang tua yang selalu memberikan dukungan moral maupun materiil selama perkuliahan hingga pengerjaan proyek Tugas Akhir
9. Teman-teman kelas DG-B yang berjuang bersama selama 8 semester.

Menyadari ilmu metode penulisan yang dimiliki penulis masih terbatas, maka laporan magang ini masih jauh dari kata sempurna baik secara materi yang ada, maupun penyajiannya. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik serta



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

saran yang dapat membangun untuk memperbaiki kemampuan penulis untuk kedepannya. Terima Kasih

Depok, 19 Juli 2023

Gilang Satrio Wibowo





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 LAPORAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....	4
1.4 Tujuan dan Manfaat	4
1.4.1 Tujuan	4
1.4.2 Manfaat	4
1.5 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	8
2.1 <i>Branding</i>	8
2.2 Fungsi <i>Branding</i>	8
2.3 <i>Brand Image</i>	8
2.4 Identitas Visual	8
2.5 Elemen Visual.....	9
2.6 Logo	9
2.6.1 Fungsi Logo	9
2.6.2 Unsur dalam Logo.....	9
2.6.3 Proses Pembuatan Logo	10
2.6.4 Pembuatan Logo	11
2.7 Warna.....	12
2.7.1 Psikologi Warna.....	12



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

2.7.2	Penyederhanaan Warna.....	13
2.8	Tipografi	15
2.8.1	Anatomi Ketinggian Huruf	15
2.8.2	Anatomi Huruf	16
2.8.3	Geometri Huruf.....	17
2.8.4	Aplikasi Tipografi.....	17
2.8.5	Jenis Tipografi	17
2.9	<i>Gestalt</i>	21
2.10	<i>Golden Ratio</i>	23
2.11	<i>Marketplace</i>	23
2.12	<i>Graphic Standar Manual (GSM)</i>	24
2.13	Metode Riset Desain	24
2.13.1	Nilai Utama <i>Design Thinking</i>	24
2.13.2	Tahapan <i>Design Thinking</i>	25
BAB III METODE PERANCANGAN.....		29
3.1	Metode Riset Desain	29
3.1.1	<i>Ephathize</i>	29
3.1.2	<i>Define</i>	29
3.1.3	<i>Ideate</i>	29
3.1.4	<i>Prototype</i>	30
3.1.5	<i>Test</i>	31
3.2	Metode Pengumpulan Data.....	31
3.2.1	Data Primer	31
3.2.2	Data Sekunder.....	32
3.2.3	Profil Klien.....	32
3.2.4	<i>Product Knowledge</i>	33
3.2.5	Kompetitor	34
3.2.6	<i>Consumer Insight</i>	37
3.2.7	Analisis SWOT	39
3.3	<i>Creative Brief</i>	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN.....		44
4.1	Konsep Visual.....	44
4.1.1	<i>Mindmapping</i>	44
4.1.2	<i>Moodboard</i>	45



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

4.2 Proses Desain	46
4.2.1 Sketsa Kasar	46
4.2.2 Sketsa Digital	47
4.2.3 Desain Terpilih.....	53
4.3 Media Pendukung	64
4.4 Pertimbangan Produksi	73
BAB V PENUTUP.....	76
5.1 Kesimpulan	76
5.2 Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	84





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pengguna Internet di Indonesia periode Januari 2012 – Januari 2023	1
Gambar 1.2 Halaman <i>Marketplace</i> Bikersthings	2
Gambar 2.1 Contoh Logotype	9
Gambar 2.2 Contoh Logogram	10
Gambar 2.3 Contoh Logo Berwarna	10
Gambar 2.4 Logo Berbentuk Lingkaran	11
Gambar 2.5 Logo Berbentuk Segi Lima	11
Gambar 2.6 Warna Primer	14
Gambar 2.7 Warna Sekunder	14
Gambar 2.8 Warna Tersier	15
Gambar 2.9 Anatomi Huruf dalam Kata	16
Gambar 2.10 Anatomi Huruf Kapital	16
Gambar 2.11 Anatomi Huruf	16
Gambar 2.12 Contoh Implementasi Keunikan Komponen Huruf	16
Gambar 2.13 Contoh Jenis Huruf Serif pada Media	18
Gambar 2.14 Contoh Jenis Huruf Sans Serif pada Media	18
Gambar 2.15 Contoh Jenis Huruf Scripts pada Media	19
Gambar 2.16 Contoh Jenis Huruf Calligraphic pada Media	19
Gambar 2.17 Contoh Jenis Huruf Handwriting	20
Gambar 2.18 Contoh Jenis Huruf Blackletter pada Media	20
Gambar 2.19 Contoh Bentuk Teori <i>Similarity Gestalt</i>	21
Gambar 2.20 Contoh Bentuk Teori <i>Continuity Gestalt</i>	21
Gambar 2.21 Contoh Bentuk Teori <i>Closure Gestalt</i>	22
Gambar 2.22 Contoh Bentuk Teori <i>Similarity Gestalt</i>	22
Gambar 2.23 Contoh Bentuk Teori <i>Figure Gestalt</i>	23
Gambar 2.24 Tahap <i>Design Thinking</i>	25
Gambar 3.1 Logo Bikersthings	32
Gambar 3.2 Tampilan Awal <i>Website</i> Bikersthings	33
Gambar 3.3 Website Kompetitor 1, Layz Motor	35



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

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

Gambar 3.4 Website Kompetitor 2, Prostreet	35
Gambar 3.5 Website Kompetitor 3, Tokopedia	36
Gambar 3.6 Website Kompetitor 4, Shopee.....	37
Gambar 4.1 <i>Mindmapping</i>	44
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i>	45
Gambar 4.3 Sketsa Kasar Logo Bikersthings	46
Gambar 4.4 <i>Golden Ratio</i> Desain Alternatif 1	47
Gambar 4.5 Desain Alternatif 1 Logo Bikersthings.....	47
Gambar 4.6 Desain Alternatif 1, Penjelasan 1	48
Gambar 4.7 Desain Alternatif 1, Penjelasan 2	48
Gambar 4.8 Desain Alternatif 1, Penjelasan 3	48
Gambar 4.9 Desain Alternatif 1, Penjelasan 4	49
Gambar 4.10 <i>Golden Ratio</i> Desain Alternatif 2.....	49
Gambar 4.11 Desain Alternatif 2 Logo Bikersthings.....	49
Gambar 4.12 Desain Alternatif 2, Penjelasan 1	50
Gambar 4.13 Desain Alternatif 2, Penjelasan 2	50
Gambar 4.14 Desain Alternatif 2, Penjelasan 3	50
Gambar 4.15 Desain Alternatif 2, Penjelasan 4	51
Gambar 4.16 <i>Golden Ratio</i> Desain Alternatif 3.....	51
Gambar 4.17 Desain Alternatif 3 Logo Bikersthings.....	51
Gambar 4.18 Desain Alternatif 3, Penjelasan 1	52
Gambar 4.19 Desain Alternatif 3, Penjelasan 2	52
Gambar 4.20 Desain Alternatif 3, Penjelasan 3	52
Gambar 4.21 Desain Alternatif 3, Penjelasan 4	53
Gambar 4.22 <i>Golden Ratio</i> Desain Terpilih	54
Gambar 4.23 Desain Terpilih Logo Bikersthings	54
Gambar 4.24 Grid Logo Bikersthings 1	55
Gambar 4.25 Grid Logo Bikersthings 2.....	55
Gambar 4.26 Variasi Logo Bikersthings Media Luas.....	56
Gambar 4.27 Variasi Logo Bikersthings Memanjang <i>Horizontal</i>	56
Gambar 4.28 Variasi Logo Bikersthings Media Sempit	57



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

Gambar 4.29 Area Minimum Logo Bikersthings 1	57
Gambar 4.30 Area Minimum Logo Bikersthings 2	58
Gambar 4.31 Batas Minimum Penggunaan Logo Bikersthings.....	58
Gambar 4.32 Penggunaan Logo Bikersthings yang Tidak Sesuai	59
Gambar 4.33 Warna Bikersthings	60
Gambar 4.34 Elemen Visual Sudut.....	61
Gambar 4.35 Elemen Visual Panah	61
Gambar 4.36 Elemen Visual Jajar Genjang	61
Gambar 4.37 Elemen Visual Jalur Ban	62
Gambar 4.38 Logo Sebagai Elemen Visual	62
Gambar 4.39 <i>Font Header</i> Bikersthings	63
Gambar 4.40 <i>Font Body</i> Bikersthings.....	63
Gambar 4.41 <i>Graphic Standard Manual</i> Bikersthings Cover Depan	64
Gambar 4.42 <i>Graphic Standard Manual</i> Bikersthings Cover Belakang	65
Gambar 4.43 <i>Media Homepage Banner</i>	65
Gambar 4.44 <i>Promotional Banner (Ice Box)</i>	66
Gambar 4.45 <i>Promotional Banner (Ice Box) Mockup</i>	66
Gambar 4.46 <i>Virtual Background 1</i> 1920x1080	66
Gambar 4.47 <i>Virtual Background 1</i> 800x600	67
Gambar 4.48 <i>Virtual Background 2</i> 1920x1080	67
Gambar 4.49 <i>Virtual Background 2</i> 800x600	67
Gambar 4.50 <i>Virtual Background 3</i> 1920x1080	68
Gambar 4.51 <i>Virtual Background 3</i> 800x600	68
Gambar 4.52 Kartu Nama Bagian Depan	68
Gambar 4.53 Kartu Nama Bagian Belakang.....	69
Gambar 4.54 Kartu Nama <i>Mockup</i>	69
Gambar 4.55 Kaos 1 Bikersthings	70
Gambar 4.56 Kaos 2 Bikersthings	70
Gambar 4.57 Stiker Bikersthings	71
Gambar 4.58 <i>ID Card</i> Bikersthings bagian depan (kiri) dan belakang (kanan) ...	71
Gambar 4.59 Lanyard <i>ID Card</i> Bikersthings	72



© 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 4.60 *Mockup Desain Prototype Website 1* Sumber: Data yang diolah.... 72

Gambar 4.61 *Mockup Desain Prototype Website 2* Sumber: Data yang diolah.... 73





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 Contoh Warna	12
Tabel 3.1 <i>SWOT</i> Matriks	40
Tabel 3.2 <i>Creative Brief</i>	41
Tabel 4.1 <i>Keywords</i>	45





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.....	84
Lampiran 2 Transkrip Wawancara.....	86
Lampiran 3 Hasil Survey	89

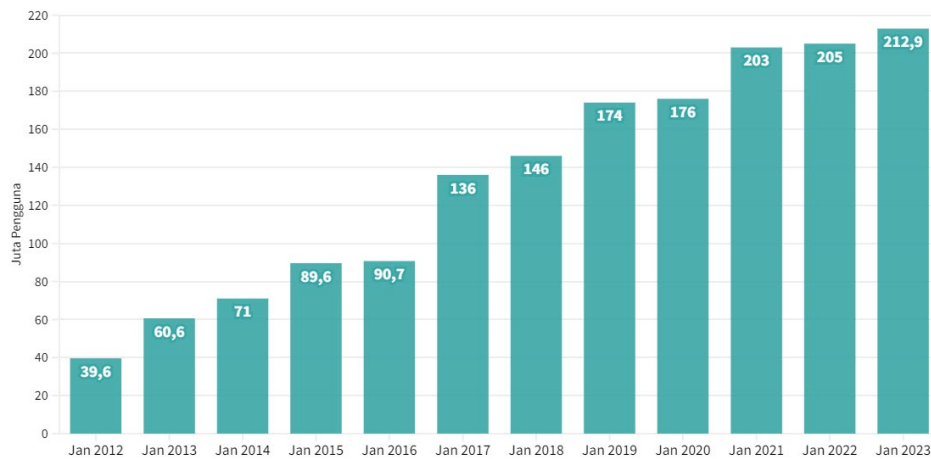


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Internet memiliki dampak yang besar dalam kehidupan manusia pada berbagai macam aspek (Kurniawan et al., 2021). Riset yang dilakukan oleh DataIndonesia pada tahun 2023 menunjukkan bahwa terdapat sebanyak 212 juta pengguna internet di Indonesia dan diperkirakan akan terus meningkat.



Gambar 1.1 Pengguna Internet di Indonesia periode Januari 2012 – Januari 2023

Sumber : dataindonesia.id

Data menunjukkan bahwa pengguna internet yang ada di Indonesia berjumlah 77% dari penduduk yang ada dengan rata-rata durasi waktu sebanyak 7 jam 42 menit setiap harinya. Menurut Tekno Kompas.com pada tahun 2022 terdapat 5 besar aplikasi yang digunakan untuk menggunakan internet, yaitu aplikasi chat, aplikasi browser, media sosial, *meeting platform*, dan aplikasi *online shop*.

Online Shop merupakan salah satu hasil dari perkembangan internet yang mampu mempermudah masyarakat dalam melakukan transaksi tanpa harus melakukan tatap muka (Fikri & Harahap, 2020). Menurut data dari Statista Research Department tahun 2021, terdapat sebanyak 178,9 juta pengguna dari *online shop* di Indonesia dengan perkiraan akan mencapai sebanyak 196,5 juta pengguna pada tahun berikutnya dan akan terus bertambah setiap tahunnya. (Statista Research Department, 2021)



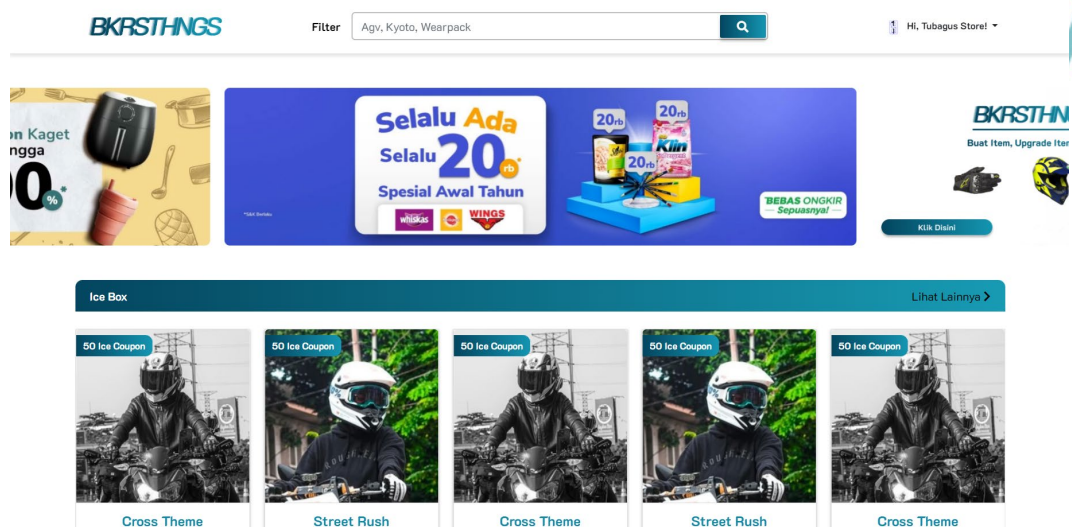
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

Marketplace adalah salah satu bentuk website untuk melakukan *online shop* yang digunakan untuk melakukan kegiatan pertukaran barang, layanan, uang, serta informasi antara pembeli dan penjual yang dilakukan secara daring (Surahman, 2020). Dari media ini maka para pembeli dapat jauh lebih mudah dalam mencari barang dengan harga yang sesuai dengan apa yang diinginkan. Pengguna dari *marketplace* juga memiliki jumlah yang beragam pada masing-masing *marketplace*. Dari sekian banyaknya *marketplace* yang ada di Indonesia, Shopee masih menjadi *marketplace* pilihan di Indonesia dengan mendapatkan persentase sebanyak 77% dengan pengguna mayoritas pada usia 15 hingga 19 tahun. Peringkat kedua dipegang oleh Tokopedia sebagai *marketplace* pilihan orang Indonesia dengan persentase sebanyak 39% didominasi oleh pengguna dengan usia 25 hingga 29 tahun (GoodStats, 2022).

Bikersthings adalah perusahaan yang berdiri pada Oktober 2021. Perusahaan ini didirikan karena melihat banyaknya komunitas *bikers* yang melakukan transaksi baik antar anggotanya maupun dengan anggota dari komunitas lain. Bikersthings merupakan *marketplace* yang berfokus pada penjualan perlengkapan berkendara bagi komunitas pengendara motor. Berbeda dengan *marketplace* pada umumnya, Bikersthings hanya menyediakan transaksi penjualan secara pribadi dengan menghubungi kontak penjual secara langsung.



Gambar 1.2 Halaman *Marketplace* Bikersthings

Sumber : Bikersthings



© 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

Meskipun memiliki konsep yang sudah matang, namun Bikersthings harus menarik peredarannya. Hal tersebut dikarenakan mendapatkan feedback yang kurang baik dari para *audience* dari segi tampilan, pengalaman penggunaan dari website, maupun kesan yang didapatkan. Oleh karena itu Bikersthings harus melakukan perubahan dari berbagai hal. Bikersthings memiliki target untuk meluncurkan kembali produknya pada bulan Mei 2023. Untuk menarik minat konsumen, Bikersthings akan menampilkan wajah baru dengan mengubah sistem dan visual yang dimilikinya. Bikersthings membutuhkan identitas visual baru untuk mendukung berbagai perubahan yang akan dilakukan pada marketplacenya.

Identitas visual dapat muncul karena konsistensi dan repetisi yang dilakukan secara konsisten. Bahkan sebuah identitas visual dapat dibangun dari elemen dominan yang konsisten (Hananto, 2019a). Salah satu komponen identitas visual yang sering dilihat oleh *audience* adalah logo. Oleh karena itu dalam perancangan identitas visual akan lebih baik apabila dimulai dengan mendesain logo atau elemen yang akan digunakan dalam perancangan logo (Hananto, 2019b). Studi yang dilakukan di Western Illinois University menunjukkan bahwa pesan visual dapat membantu manusia untuk memahami sesuatu yang asing dengan baik dengan proses *antropomorfik* yang ada (Go & Sundar, 2019).

Berdasarkan permasalahan yang sudah disampaikan, maka dibutuhkan perancangan identitas visual sebagai media *branding* berupa perancangan ulang logo, pembuatan elemen visual yang sesuai dengan lingkungan komunitas *bikers*, dan pembuatan *Graphic Standar Manual* (GSM). Identitas visual ini dirancang untuk membangun *brand image* Bikersthings yang kuat dan konsisten agar dapat meningkatkan daya saing serta menarik minat konsumen (Hananto, 2019a).

1.2 Rumusan Masalah

Mengikuti dengan latar belakang yang ada, maka rumusan masalah yang didapatkan adalah: Bagaimana perancangan identitas visual yang sesuai dengan kebutuhan *marketplace* Bikersthings agar dapat membangun *brand image* yang kuat dan modern?



© 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

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup yang dibahas dalam penyusunan Tugas Akhir untuk perancangan identitas visual *marketplace* Bikersthings akan dibatasi agar masalah yang diberikan dalam pembahasan tidak terlalu luas. Adapun batasan permasalahannya sebagai berikut.

Proses perancangan identitas visual untuk *marketplace* Bikersthings akan berupa desain ulang logo, pembuatan elemen visual, dan pembuatan *graphic standar manual*.

Pengaplikasian elemen, teori, dan prinsip desain grafis untuk melakukan perancangan identitas visual untuk *marketplace* Bikersthings

1.4 Tujuan dan Manfaat

Pada penyusunan Tugas Akhir ini terdapat beberapa tujuan dan manfaat sebagai berikut

1.4.1 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembuatan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Identitas Visual untuk *Marketplace* Bikersthings” adalah sebagai berikut:

1. Membuat identitas visual yang dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama untuk segala desain yang akan dibuat di berbagai media yang dimiliki Bikersthings
2. Pengaplikasian pengetahuan desain grafis melalui karya berbentuk identitas visual
3. Pengaplikasian desain identitas visual untuk diterapkan pada media yang terpilih dan turunannya dengan baik

1.4.2 Manfaat

Manfaat yang ingin diperoleh pada proses pembuatan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Identitas Visual untuk *Marketplace* Bikersthings” adalah sebagai berikut:



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. Klien

Desain dari identitas visual yang dibuat dapat menjadi media promosi dan menjadi identitas yang dimiliki oleh perusahaan sehingga dapat merepresentasikan *brand* agar dikenal oleh konsumen maupun target pasarnya.

2. Pengembangan Ilmu Pengetahuan

Perancangan desain identitas visual ini dapat menjadi referensi ataupun informasi yang bisa bermanfaat untuk menjawab permasalahan yang berkaitan dengan apa yang dibahas dalam Tugas Akhir dan agar peneliti lainnya dapat meneruskan serta memperbaiki kekurangan yang ada pada penelitian ini agar penelitian selanjutnya dapat menjadi penelitian yang lebih baik lagi.

3. Dunia Desain Grafis

Perancangan desain identitas visual ini dapat menjadi referensi dalam proses perancangan identitas visual lainnya baik dalam lingkup *marketplace* maupun lingkup lainnya. Desain yang dibuat juga dapat menjadi referensi dalam aspek visual, pemilihan tipografi, pembuatan elemen visual, pemilihan warna, dan pengaplikasiannya pada berbagai macam media yang ada.

1.5 Sistematika Penulisan

Penyusunan untuk Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Identitas Visual untuk *Marketplace* Bikersthings” adalah dengan menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas mengenai latar belakang mengapa topik ini dipilih, beberapa informasi mengenai klien, alasan mengenai mengapa klien membutuhkan desain ulang, rumusan masalah, ruang lingkup dari pembahasan yang akan dibahas agar tetap sesuai dengan bahasan yang ada dan tidak terlalu meluas ke arah yang kurang sesuai, tujuan serta manfaat yang diperoleh oleh



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 kritis 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

klien, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Bab ini akan membahas mengenai landasan perancangan dengan menggunakan teori-teori yang dipakai untuk melakukan penyusunan Tugas Akhir, sumber dari teori ini berasal dari buku dan jurnal ilmiah desain. Teori yang akan digunakan merupakan teori umum mengenai pembahasan desain grafis dengan menggunakan teori khusus yang berisi tentang pembahasan identitas visual dan teori khusus yang akan membahas tentang logo yang akan menjadi topik untuk pengerjaan Tugas Akhir. Teori ini diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ada pada judul Tugas Akhir “Perancangan Identitas Visual untuk *Marketplace Bikersthings*”

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini akan membahas mengenai metode perancangan yang akan digunakan dalam pengerjaan Tugas Akhir. Metode perancangan digunakan sebelum melakukan proses kreatif. Hal ini mencakup metode penelitian, teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data, profil singkat perusahaan *Bikersthings*, analisis data dan fakta, dan *creative brief* yang digunakan untuk menjadi acuan desain dalam pembuatan Tugas Akhir.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

Bab ini akan membahas mengenai hasil serta pembahasan desain. Pembahasan desain ini meliputi pengembangan konsep berupa pengemabngan ide, pemetaan menggunakan *mindmapping*, pembuatan *moodboard*, visualisasi dari konsep yang ada, pembuatan alternatif desain dalam bentuk sketsa kasar, pembuatan sketsa halus, hingga menuju proses finalisasi desain yang sesuai dengan penerapan prinsip dan elemen desain. Desain yang sudah terpilih akan dijelaskan pula alasan dari pemilihan desain tersebut, setelah itu proses selanjutnya adalah melakuka digitalisas dari desain yang ada untuk nantinya dapat diterapkan ke media pendukung.

BAB V PENUTUP

Bab ini akan membahas kesimpulan dari hasil desain yang sudah dibuat menjadi identitas visual untuk *marketplace* Bikersthings serta saran yang diterima dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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





BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tujuan dan hasil dari perancangan identitas visual *marketplace* Bikersthings yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan identitas visual *marketplace* Bikersthings diawali dengan proses mengumpulkan data-data dengan melakukan wawancara dengan pemilik dari Bikersthings dan menyebarkan kuesioner kepada *target audience*. Data yang dikumpulkan pada wawancara adalah data tentang sejarah, alasan dibangun, masalah yang sedang dihadapi, dan gambaran pemilik mengenai Bikersthings. Sedangkan untuk data yang diperoleh dari hasil kuesioner adalah data mengenai bagaimana gambaran visual yang ada di masyarakat mengenai hal-hal yang berkaitan dengan Bikersthings. Hasil dari wawancara dan kuesioner lalu dirangkum menjadi sebuah *creative brief*. Dari pembuatan *creative brief* ini dapat dilakukan proses untuk mencari referensi yaitu dengan pembuatan *mindmap* dan pembuatan *moodboard*. Dari *mindmap* didapatkan *keywords* peralatan, motor, dan tegas. Kata-kata yang sudah didapatkan kemudian diturunkan kembali menjadi beberapa kata lagi. Kata kunci inggris, kunci roda, helm, dan jaket untuk *keyword* peralatan. Lalu kata roda, ban, dan jalur ban untuk *keyword* motor. Serta kata atlet, pembalap, F1, dan MotoGP untuk *keyword* tegas. Kata-kata yang sudah didapatkan ini dijadikan sebagai referensi dalam pembentukan *key visual* dalam proses pembuatan *moodboard*. Setelah mendapatkan *key visual*, proses dilanjutkan dengan membuat sketsa kasar dengan menggunakan pensil dengan jumlah sebanyak mungkin. Dari sketsa kasar ini kemudian dipilih 3 sketsa untuk dibuat menjadi sketsa digital. Pemilihan sketsa digital juga mempertimbangkan beberapa hal untuk membangun *brand image* yang kuat dan juga modern. Sketsa digital yang terpilih kemudian 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 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

menjadi *final artwork*. Pada desain akhir logo, didapatkan bentuk *sans serif bold* untuk menggambarkan kesan tegas dan modern serta terdapat bentuk kunci roda dan kunci inggris yang dibentuk dengan teori *gestalt figure*. Desain akhir kemudian diaplikasikan ke media yang akan digunakan.

2. Untuk mendukung identitas visual yang dirancang maka disusun juga beberapa elemen desain grafis lain agar desain yang dibuat dapat membangun *brand image* yang sesuai dan mudah diingat. Elemen ini meliputi warna, elemen visual, dan tipografi. Warna yang dipilih adalah warna hitam, putih, biru tua, dan biru muda. Warna hitam dipilih untuk menggambarkan kekuatan, percaya diri, elegan, dan maskulin. Warna putih dipilih untuk menggambarkan intelek, milenium, dan futuristik. Warna biru dipilih untuk menggambarkan keharmonisan, lapang, dan kepercayaan. Elemen visual juga dibentuk dari bentuk garis, jajar genjang, dan persegi yang dimodifikasi. Dari bentuk-bentuk sederhana ini dibuat bentuk yang dapat merepresentasikan kecepatan, kekuatan, dan ketegasan. Dalam pemilihan *font* untuk tipografi juga disesuaikan dengan kesna yang ingin disampaikan oleh Bikersthings. Terdapat dua *font* yang dipilih, yaitu K2D dan Montserrat. *Font* K2D dipilih sebagai *font* untuk *header* karena bentuknya yang unik dan dapat lebih mudah dikenali. Sedangkan *font* Montserrat dipilih sebagai *font* untuk *body* karena bentuknya yang sederhana, modern, dan mudah dibaca walaupun ukurannya yang kecil.
3. Seluruh identitas visual yang sudah dirancang kemudian diterapkan ke dalam media yang terpilih dan turunannya. Media ini antara lain berupa *graphic standard manual*, *homepage banner*, *promotional banner* (Ice Box), *virtual background*, kartu nama, kaos, stiker, *ID card*, *lanyard*, dan *prototype website*. Seluruh elemen desain yang diterapkan pada media dengan baik diharapkan dapat selalu membangun *brand image* yang modern dan kuat di masyarakat. *Graphic standard manual* dibuat dengan ukuran 210x148 mm dan dicetak dengan menggunakan *art carton 210gr*



© 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

untuk *cover* dan *art paper* 150gr untuk bagian isi. *Homepage banner* dibuat dengan ukuran 1200x300 px dan akan diunggah di *website* Bikersthings sebagai halaman pembuka bagi pengguna baru. *Promotional banner* (Ice Box) juga dibuat dengan ukuran 1200x300 px dan akan diunggah di *website* Bikersthings sebagai salah satu media promosi. *Virtual background* dibuat dengan ukuran 1920x1080 dan 800x600 untuk digunakan sebagai latar belakang ketika klien sedang melakukan *video call*. Kartu nama dibuat dengan ukuran 89x51 mm dan akan dicetak dua sisi dengan menggunakan *art carton* 260gr. Kaos akan dibuat dengan ukuran desain 210x297 mm dan dicetak dengan menggunakan bahan kaos *cotton* 20s. Stiker dibuat dengan berbagai macam ukuran dan dicetak pada ukuran kertas 297x429mm dengan menggunakan bahan *vinyl*. *ID card* dibuat dengan ukuran 57x87 mm dan dicetak dengan teknik cetak *print UV*. *Lanyard* dibuat dengan ukuran 420x25 mm dan dicetak pada bahan *nylon*. *Prototype website* dibuat dalam media *digital* sebesar 1920x1080 sebagai gambaran awal penempatan elemen visual pada *website*.

5.2 Saran

Setelah melakukan berbagai macam proses untuk merancang identitas visual Bikersthings, berikut ini beberapa saran yang dapat dilakukan untuk pengembangan yang lebih baik kedepannya:

1. Saran untuk klien

Agar selalu dapat meninjau *GSM* yang telah dibuat sebagai acuan untuk pembuatan desain kedepannya. Hal ini dilakukan agar desain yang dibuat dapat selalu konsisten sehingga para konsumen dan calon konsumen dapat selalu mengenali identitas Bikersthings dengan baik. Selain itu diharapkan juga agar Bikersthings dapat membuka kesempatan bagi desainer lain yang ingin melakukan penelitian mengenai identitas visual yang ada pada Bikersthings.



© 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. Saran untuk pembaca

Diharapkan agar pembaca dapat mengambil manfaat dari perancangan identitas visual *Bikersthings* baik untuk dipelajari maupun dikembangkan menjadi lebih baik lagi. Para pembaca diharapkan melengkapi beberapa hal yang masih belum dibahas. Pembaca dapat menambahkan teori yang dianggap bisa digunakan untuk menambah perancangan, menambahkan media pendukung, dan prinsip desain lainnya. Pembaca juga diharapkan dapat selalu mengikuti perkembangan desain yang ada sehingga dapat menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan yang ada di masyarakat.





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 PUSTAKA

- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2018). *Desain Komunikasi Visual*. Nuansa.
- Aqmarina, F. A. N., Wilasari, T., Aubin, A., & Wulandari, R. (2022). *Analisis Golden Ratio pada Rumah Singgah Tuan Kadi di Pekanbaru*. 2(1).
- Arianty, N., & Andira, A. (2021). *Pengaruh Brand Image dan Brand Awareness Terhadap Keputusan Pembelian*. 4.
- Dewanto, Y., Ali, F., & Sahri, M. A. (2023). *Perancangan Visual Festival Kapal Hias Nelayan Sungsang Dalam Upaya Pelestarian Budaya*.
- Dwirainaningsih, Y., Mursidah, & Cahyo, A. N. (2022). Perancangan Visual Branding Sebagai Pendukung Promosi Produk Batik Tulis di UMKM Batik Bulan. *Prosiding Seminar Nasional FEB UNIKAL 2022*. Prosiding Seminar Nasional FEB UNIKAL 2022, Pekalongan.
- Fadly, H. D. (2020). Membangun Pemasaran Online dan Digital Branding Ditengah Pandedmi COVID-19. *Jurnal Ecoment Global*, 5(2), 213–222.
- Fauzhan, F., Alvian, E., Andreanto, S., & Amzy, N. (2020). Analisis Elemen Visual Game “Pamali” Dengan Menggunakan Pendekatan Teori Mimesis Plato. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 2(02), 89–95.
<https://doi.org/10.30998/vh.v2i2.728>
- Fikri, M. E., & Harahap, R. (2020). Strategi Mengembangkan Kepuasan Pelanggan Online Shop dalam Meningkatkan Penjualan (Studi Kasus Sabun Pyari). *Jurnal Manajemen Tools*, 12(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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Go, E., & Sundar, S. S. (2019). Humanizing chatbots: The effects of visual, identity and conversational cues on humanness perceptions. *Computers in Human Behavior*, 97, 304–316. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.01.020>
- GoodStats. (2022). *Shopee Masih Jadi E-Commerce Pilihan Utama Masyarakat Indonesia*. GoodStats. <https://goodstats.id/article/jakpat-shopee-masih-rajai-e-commerce-pilihan-masyarakat-indonesia-tahun-2022-scYdn>
- Hananto, B. A. (2019a). Identitas Visual Digital Brand Dalam Sosial Media. *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)*, 2, 56–61.
- Hananto, B. A. (2019b). Perancangan Logo dan Identitas Visual untuk Kota Bogor. *Jurnal Titik Imaji*, 2(1), 19–32.
- Hendratman, H. (2017). *Computer Graphic Design*. Informatika Bandung.
- indesignskills.com. (n.d.). *The Best Fonts for Magazine Design | Typography & Fonts for InDesign*. InDesignSkills. Retrieved 17 April 2023, from <https://www.indesignskills.com/tutorials/best-magazine-fonts/>
- Kurniawan, R., Alhakim, A., Safero, B., & Valeria, J. (2021). *Penggunaan Internet yang Sehat dan Aman di Kalangan Masyarakat dan Pelajar*. 4(2), 15–21.
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.51>
- Luffarelli, J., Mukesh, M., & Mahmood, A. (2019). Let the Logo Do the Talking: The Influence of Logo Descriptiveness on Brand Equity. *Journal of*



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

Marketing Research, 56(5), 862–878.

<https://doi.org/10.1177/0022243719845000>

Permana, R. & Yusmawati. (2022). Semiotika Visual Logo Bumbu Bamboe dan Perannya Sebagai Identitas Perusahaan. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 8(1), 96–103.

<https://doi.org/10.30738/sosio.v8i1.11807>

Sari, N. L. D. I. D. (n.d.). Elemen Visual Kemasan sebagai Strategi Komunikasi Produk. *Jurnal Komunikasi Profetik*.

Soeherman, B. (2019). *Fun Research: Penelitian Kualitatif dengan Design Thinking*. PT Elex Media Komputindo.

Statista Research Department. (2021). *Number of E-Commerce Users in Indonesia from 2017 to 2025*. Statista.

<https://www.statista.com/forecasts/251635/e-commerce-users-in-indonesia>

Surahman, A., Octaviansyah, A. F., & Darwis, D. (2020b). Ekstraksi Data Produk E-Marketplace sebagai Strategi Pengolahan Segmentasi Pasar Menggunakan Web Crawler. *SISTEMASI*, 9(1), 73.

<https://doi.org/10.32520/stmsi.v9i1.580>

Tekno Kompas.com, K. C. (2022, June 13). *Daftar Aplikasi yang Paling Sering Dipakai Pengguna Internet di Indonesia Halaman all*. KOMPAS.com.

<https://tekno.kompas.com/read/2022/06/13/12030087/daftar-aplikasi-yang-paling-sering-dipakai-pengguna-internet-di-indonesia>

Tukan, M. K. A. C. S. D., & Dosinaeng, W. B. N. (2022). Matematika dalam Seni: Barisan Fibonacci dan Golden Ratio Pada Lagu Hey Jude dari The



© 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

Beatles. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 6(1), 59.

<https://doi.org/10.24114/gondang.v6i1.31981>

Valentino, D. E. (2019). PENGANTAR TIPOGRAFI. *TEMATIK*, 6(2), 54–71.

<https://doi.org/10.38204/tematik.v6i2.254>





LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Bimbingan Tugas Akhir

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA		Gilang Satrio Wibowo	
NAMA PEMBIMBING		Nabila Fajrina, S.I.Kom., <u>M.Si</u>	
JUDUL TUGAS AKHIR		Perancangan Identitas Visual untuk Marketplace Bikersthings	
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	27 Maret 2023	1. Pertajam latar belakang, tambahkan konsep teoritis/temuan terdahulu 2. Perbaiki susunan kalimat	Menambahkan konsep teoritis dan mengembangkan pentingnya identitas visual untuk sebuah brand
2	7 April 2023	Cari referensi sebanyak banyaknya, gunakan kalimat yang baku, jelaskan juga penggunaan data	Memperbaiki cara penulisan dan memperbanyak referensi
3	14 April 2023	Elaborasi lagi tentang konsep yang ada pada latar belakang	Mencari referensi dan teori untuk melakukan elaborasi kembali
4	27 April 2023	Tambahkan teori yang belum ada latar belakang yaitu mengenai <i>brand image marketplace dan GSM</i>	Menambahkan teori <i>brand image, marketplace, GSM</i> , dan teori riset desain
5	10 Mei 2023	Pertanyaan dalam kuesioner masih terlalu sedikit dan belum membahas tentang identitas visual sama sekali	Menambahkan pertanyaan mengenai identitas visual berupa logo, warna, gaya desain, dll
6	18 Mei 2023	Perbaiki lagi susunan BAB II menyesuaikan dengan kerangka teori yang sudah diperbaiki	Memperbaiki susunan penulisan BAB II
7	30 Mei 2023	Buat kesimpulan untuk SWOT menjadi 4 poin	Mengganti kesimpulan SWOT menjadi 4 poin
8	16 Juni 2023	Perbaiki mindmap menjadi 2 kata benda 1 kata sifat dan perbaiki moodboard agar terlihat feel	Memperbaiki mindmap dan moodboard
9	24 Juni 2023	Perbaiki moodboard yang terlalu fokus ke 1 kata, buat tabel untuk keywords mindmap	Memperbaiki moodboard dan penulisan keywords mindmap
10	4 Juli 2023	Tambahkan media pendukung, perhatikan teori yang dipakai, tambahkan teori yang belum ada	Menambahkan media pendukung dan teori yang belum ada
11	17 Juli 2023	Tambahkan testing, ganti nama media pendukung, hubungkan kesimpulan dengan judul	Menambahkan metode testing, mengganti nama media pendukung, memperbaiki kesimpulan
12	18 Juli 2023	Perbaiki abstrak dan sempurnakan hasil testing dengan klien	Memperbaiki abstrak dan menambahkan testing
			*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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS	
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN	
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA	
NAMA MAHASISWA	Gilang Satrio Wibowo
NAMA PEMBIMBING	Amalia Rizky Fatonah, S.S., M.I.Kom
JUDUL TUGAS AKHIR	Perancangan Identitas Visual untuk Marketplace Bikersthings
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	20 Maret 2023	1. Perbaiki penulisan untuk referensi 2. Gunakan fitur otomatis untuk memasukkan referensi	Memperbaiki penulisan untuk referensi dan memperbaiki penulisan kalimat yang belum efektif
2	04 Mei 2023	Pada tiap subbab tidak perlu menggunakan jarak 'enter' tetapi gunakan saja <i>space after paragraph</i>	Memperbaiki penulisan pada setiap subbab dengan menghilangkan jarak baris yang tidak perlu
3	18 Mei 2023	Perhatikan kembali penggunaan kata serapan asing	Memperbaiki kata serapan asing yang belum menggunakan italic
4	14 Juli 2023	Hapus 'enter' saat pindah subbab, perhatikan jarak baris tiap halamannya	Mengurangi spasi yang kurang sesuai pada setiap halaman

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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

Lampiran 2 Transkrip Wawancara

Waktu : 14 Maret 2023

Narasumber : Tubagus Kresna Bayu (*Owner*)

Lokasi : Jl. Madrasah V, No.76, Pangkalan Jati, Cinere, Depok

1. Apa itu Bikersthings? Dan Bikersthings bergerak di bidang apa?

Bikersthings memiliki konsep awal sebagai *marketplace*, namun selain menjadi *marketplace* Bikersthings juga berbasis pada *bikers community engagement*. Selain mendapatkan keuntungan dari *marketplace*, dalam Bikersthings terdapat juga fitur untuk berbagi foto-foto bikers, berbagi *outfit*, berbagi *blockpost* (cerita tentang biker, cara merawat motor, dll) dalam bentuk teks panjang, fitur lelang, dan fitur sewa. Dalam Bikersthings hanya sebatas menjual *apparel* untuk pengendara motor dan tidak menjual hal-hal yang ada pada motor itu.

2. Apa alasan awal dari berdirinya Bikersthings?

Alasan awal mengapa Bikersthings dibuat karena melihat cara jual yang ada di masyarakat sekarang mulai berubah. Orang-orang awalnya menggunakan *marketplace* seperti Tokopedia dan Shopee yang menjual segala macam kebutuhan yang ada. Namun arah penjualan sekarang berubah menjadi ke penjualan khusus, misalnya Zalora yang mengkhususkan diri untuk menjual baju, Sociolla yang mengkhususkan diri menjual *makeup*, dan itemku yang menjual voucher dan berbagai macam pendukung untuk bermain *game*. Selain itu transaksi yang biasanya terjadi pada komunitas adalah dengan melakukan diskusi langsung dan melakukan nego kepada penjual. Dari hal ini maka dibuatlah Bikersthings yang mengkhususkan diri pada transaksi jual beli *apparel* motor.

3. Dimana tempat usaha Bikersthings?

Bikersthings belum memiliki kantor *offline* dan hanya akan mengandalkan website yang dibuat. Namun untuk saat ini website dan Instagram dari Bikersthings masih belum dapat dilihat oleh public karena masih dalam tahap perancangan.



Hak Cipta :

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

4. Apa masalah utama yang sekarang dihadapi?

Pada 13 Oktober 2021 Bikersthings melakukan *soft launching*. Pada kegiatan tersebut, dapat terlihat bahwa peminatnya terhitung cukup banyak. Dari banyaknya *feedback* yang diterima oleh para peminatnya, sebagian besar merasa bahwa Bikersthings masih perlu melakukan perubahan dalam berbagai macam bagian mulai dari *user interface*, *user experience*, dan identitas *brand*. Setelah melakukan meninjau kembali, akhirnya Bikersthings harus ditarik dulu peredarannya. Dalam masa pengembangannya kembali, terlihat juga bahwa logo yang sekarang dimiliki masih belum memiliki makna yang mendalam. Logo terlihat kurang berkaitan dengan produk, dan apabila logo dibuat dalam ukuran kecil maka menjadi kurang terlihat.
5. Siapa yang menjadi target pasar dari Bikersthings?

Untuk target pasarnya adalah laki-laki, usia 15-25 tahun SES B, memiliki hobi untuk mengoleksi *apparel motor*, dan komunitas yang masih aktif. Selain pembeli, Bikersthings juga mencari orang-orang yang menjual helm *offline* dan *reseller helm*.
6. Identitas seperti apa yang ingin dihasilkan oleh Bikersthings?

Untuk penggunaan tone warna lebih baik menggunakan kode warna yang sudah digunakan pada desain sebelumnya karena seluruh desain web yang dibuat sudah mulai menggunakan warna yang ada. Pada bagian logo bisa diubah sepenuhnya karena logo yang sebelumnya belum memiliki filosofi yang jelas dan hanya teks saja. *Font* yang digunakan harus menggunakan *font K2D* karena seluruh desain juga sudah menggunakan font itu. Pembuatan logo sebisa mungkin dapat digabungkan dengan kata Bikersthings agar lebih efektif dalam penempatannya pada *website*. Sebisa mungkin logo yang dibuat menampilkan Bikersthings sebagai *marketplace* yang sudah modern namun tetap menunjukkan kesan kekuatan yang ada seperti layaknya seorang *bikers*. kesan yang ditampilkan juga diharapkan dapat digambarkan sebagai sesuatu yang cepat seperti kesan yang ingin disampaikan pada logo sebelumnya.
7. Apakah Bikersthings sudah memiliki elemen visual dan *Graphic Standard Manual*?

Untuk saat ini selain logo yang masih dibuat tanpa konsep yang jelas belum ada penggunaan elemen visual. GSM juga masih belum ada, setelah identitas visualnya sudah dirancang boleh saja jika akan dibuatkan GSM. Selain itu kedepannya Bikersthings kemungkinan juga akan membuat beberapa merchandise.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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



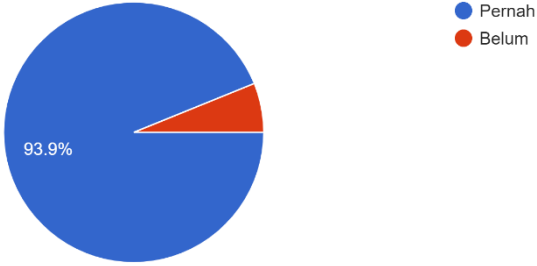


Lampiran 3 Hasil Survey

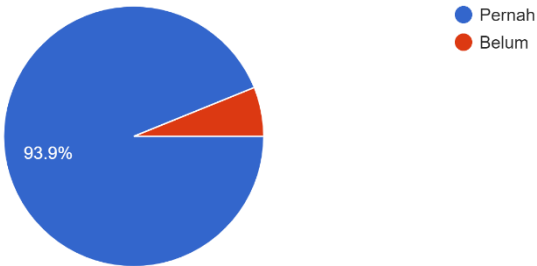
Hak Cipta :

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 Anda pernah membeli aksesoris apparel untuk pengendara motor? (helm, sarung tangan, jaket, dll)
49 responses



Apakah Anda pernah membeli aksesoris apparel untuk pengendara motor? (helm, sarung tangan, jaket, dll)
49 responses



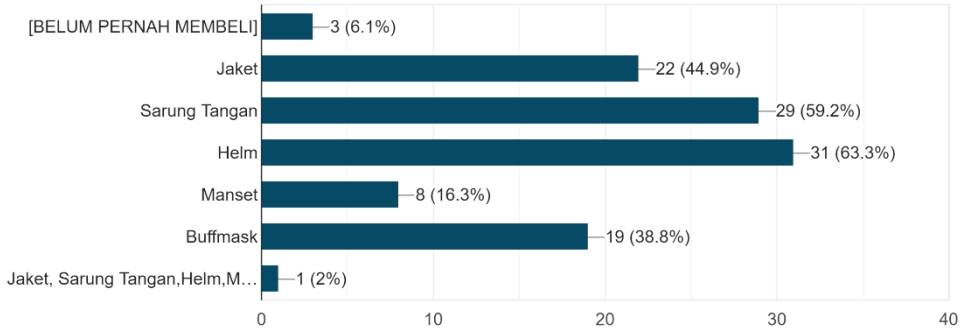


Hak Cipta :

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

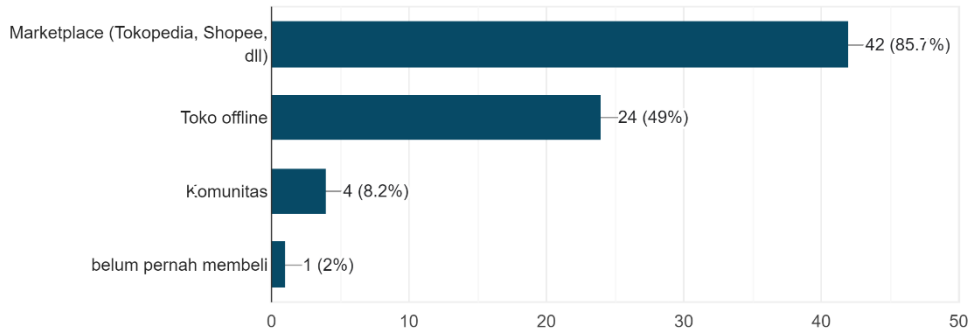
Aksesoris apa yang pernah Anda beli? (Bisa memilih lebih dari 1)

49 responses



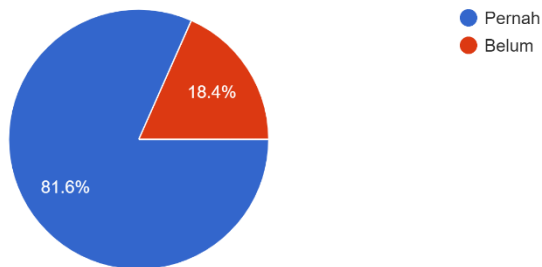
Di mana Anda biasanya membeli aksesoris tersebut? (Bisa memilih lebih dari 1)

49 responses



Pernahkah Anda membeli aksesoris secara online? (Melalui marketplace, forum jual beli, dll)

49 responses



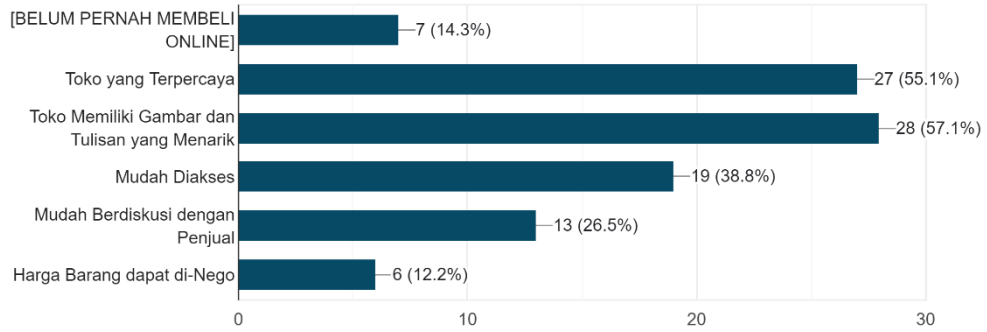


Hak Cipta :

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

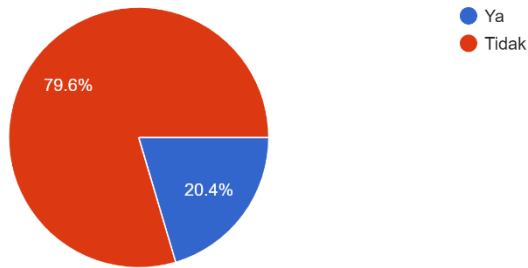
Jika pernah, apa yang biasanya Anda pertimbangkan dalam memilih?

49 responses



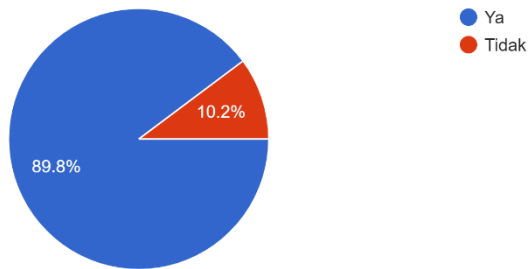
Apakah Anda mengetahui Bikerstings sebelumnya?

49 responses



Apakah Anda tertarik untuk mencoba berbelanja di Bikerstings?

49 responses





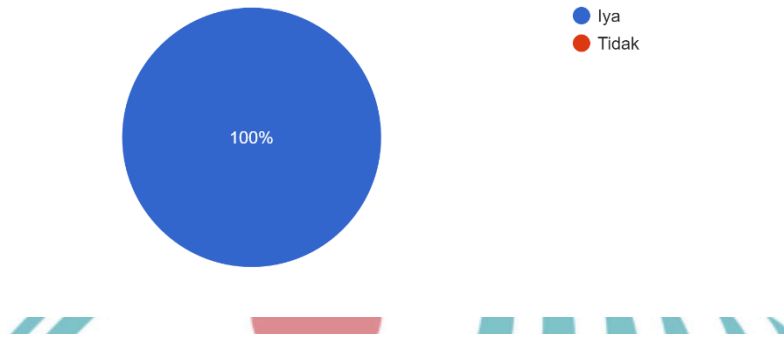
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

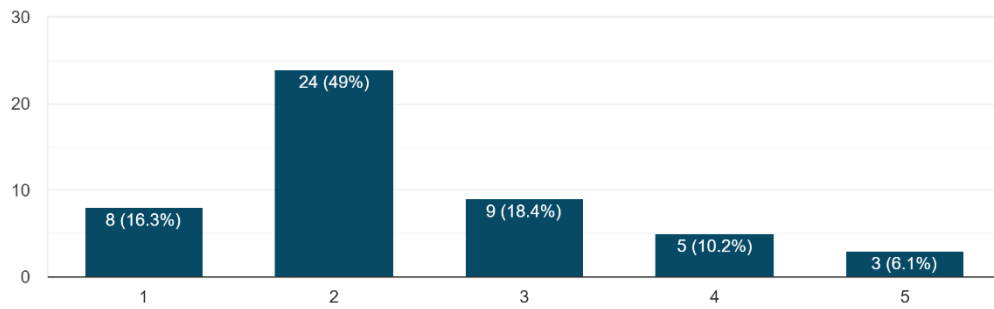
Apakah menurut Anda desain logo sangat berpengaruh dalam mengenali sebuah produk/perusahaann?

49 responses



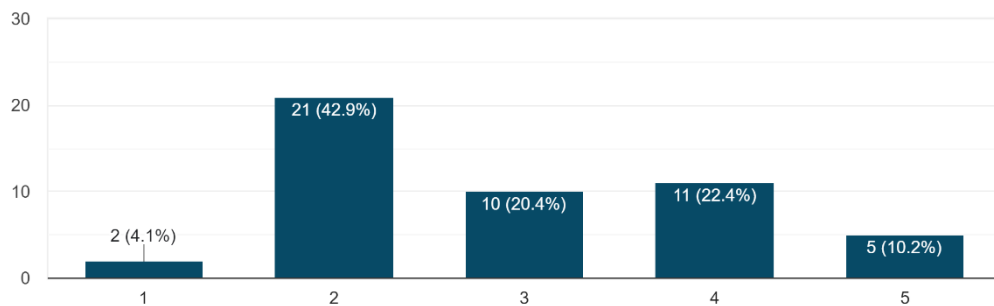
Menurut Anda apakah logotype Bikerthings sudah merepresentasikan brand Bikerthings?

49 responses



Menurut Anda apakah logo pictorial Bikerthings sudah merepresentasikan brand Bikerthings?

49 responses





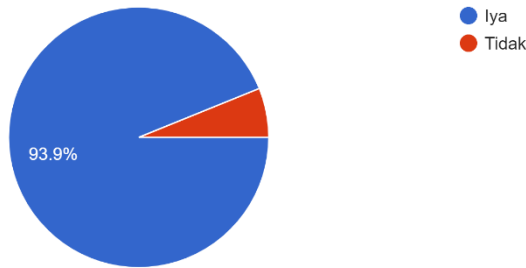
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

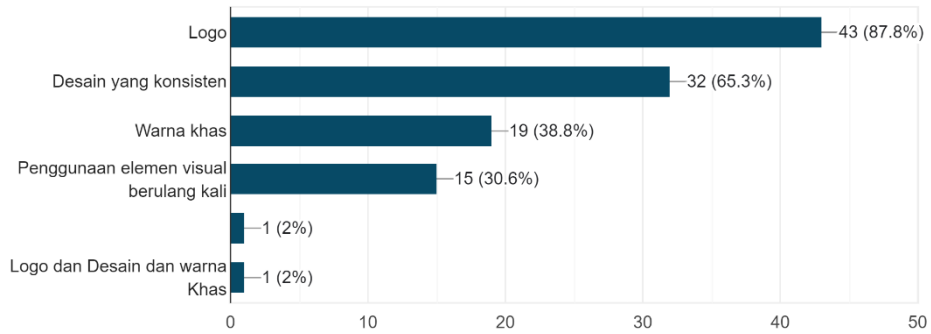
Apakah identitas visual yang menarik membuat Anda lebih penasaran terhadap sebuah brand/produk?

49 responses



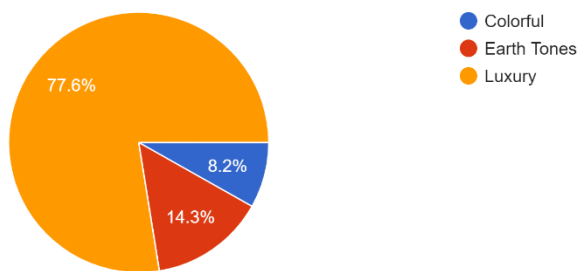
Apa yang membuat Anda mengingat sebuah produk/perusahaan? (Bisa memilih lebih dari 1)

49 responses



Warna seperti apa yang menurut Anda cocok untuk Bikersthings?

49 responses





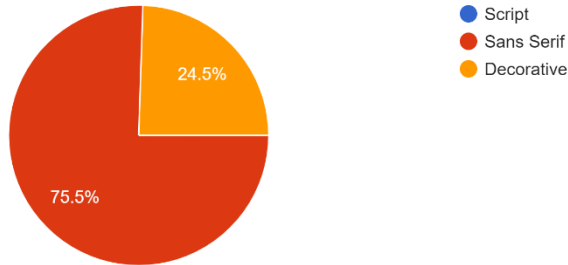
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

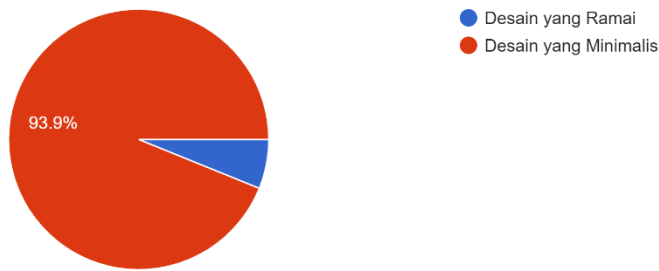
Jenis huruf seperti apa yang menurut Anda cocok untuk Bikersthings?

49 responses



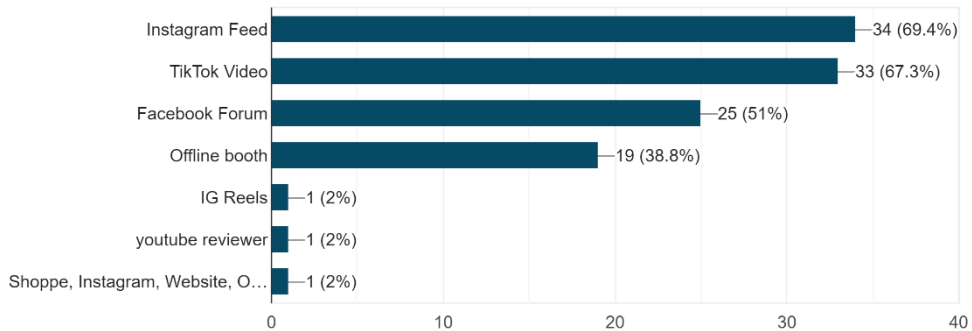
Gaya desain apa yang menurut Anda sesuai dengan Bikersthings?

49 responses



Menurut Anda media apa yang tepat untuk mempromosikan Bikersthings? (Bisa memilih lebih dari 1)

49 responses





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

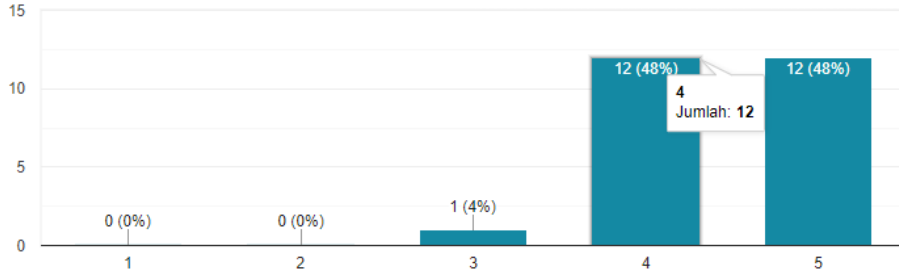
Hak Cipta :

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

Apakah menurut Anda desain logo baru Bikersthings lebih menarik?

[Salin](#)

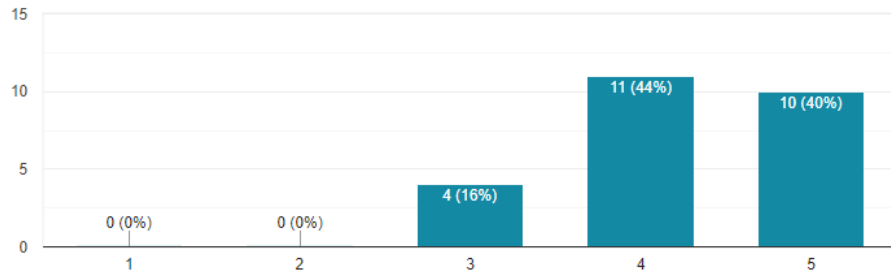
25 jawaban



Apakah menurut Anda desain logo baru Bikersthings menggambarkan kesan kuat dan modern?

[Salin](#)

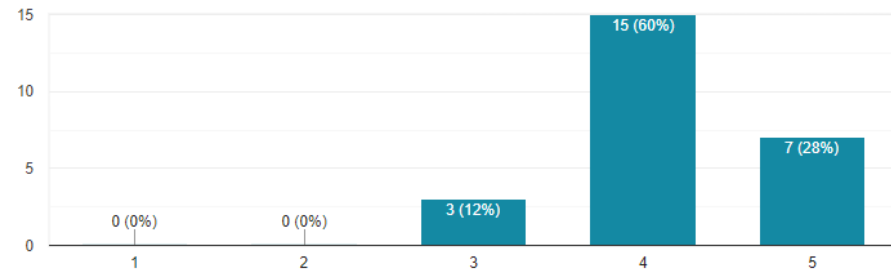
25 jawaban



Apakah menurut Anda desain elemen visual Bikersthings menampilkan kesan kuat dan modern?

[Salin](#)

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

Gilang Satrio Wibowo_DG

ORIGINALITY REPORT

12%	12%	2%	4%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.pnj.ac.id Internet Source	3%
2	repository.dinamika.ac.id Internet Source	1%
3	repository.uksw.edu Internet Source	1%
4	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1%
5	widuri.raharja.info Internet Source	<1%
6	Submitted to iGroup Student Paper	<1%
7	Submitted to Konsorsium Perguruan Tinggi Swasta Indonesia II Student Paper	<1%
8	Submitted to Universitas Pelita Harapan Student Paper	<1%
9	eprints.dinus.ac.id	



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

Hi, I'm **GILANG** Satrio Wibowo I'm a **GRAPHIC DESIGN**



Depok, West Java, Indonesia

People usually called me Gilang. I am a Graphic Design student of State Polytechnic of Jakarta 2019. I start to interested in Design since I was in my Senior High School. On that time, I love using all kind of technology. With that interest, I start to help any other people by my design because on that time that's the only thing I can do with my skills. I also love video games, and with that interest I do a lot of design with inspiration that come from the video games I played.

SOCIAL MEDIA



@gistrow



gilangwibowo@gmail.com



GilangSatrioW



+62 851 5690 8523

LANGUAGE

Indonesia Fluent
English Intermediate

EDUCATION

SMA Negeri 6 Depok 2015 - 2018
State Polytechnic of Jakarta 2019 - Now
(Graphic Design)

ORGANIZATION

PT Vidio Dot Com, 2022

Graphic Design Intern of Creative Marketing

Responsible for creating many designs for marketing in digital and print media

BEM PNJ, Kolaborasi Cita 2021/2022

Head of Creative Division of Communication and Information

Responsible for Creative Media maker of BEM PNJ

Himpunan Mahasiswa Grafika Penerbitan, Harmoni 2020/2021

Head of Islamic Study Division of Spirituality Department

Responsible for making content for Islamic Study through post, or activities for Grafika dan Penerbitan Major

PNJ MengabdI, 2021

Staff of HPD3

Responsible for making visual content in Social Media of PNJ MengabdI

PKKP PNJ, 2021

Staff of Content Creator Division

Responsible for making video and graphic for new students of State Polytechnic of Jakarta

Comic Club TGP, 2021

Head of Mentoring Division

Responsible for make a study plan for every member of Comic Club TGP 2021

SOFTWARE

Ps Skilled	Intermediate
Ai Skilled	Intermediate
Id Skilled	Intermediate
Pr Intermediate	