



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

**TUGAS AKHIR
SPESIFIKASI DESAIN**

**PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL
PADA FORUM KOMET DI PT PERTAMINA (PERSERO)**



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

Oleh :
RETA AIDA SANDI
1906421038

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**DEPOK
2023**



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Ulang Identitas Visual pada Forum
KOMET di PT Pertamina (Persero)
Penulis : Reta Aida Sandi
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

Dosen Pembimbing II

20-7-23
Susilawati Thabrany, S. I. KOM., M. Si
NIP. 197209021995122001

Yoga Putra Pratama, M. T
NIP. 199209252022031009

- 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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL PADA FORUM KOMET DI PT PERTAMINA (PERSERO)

Oleh :

RETA AIDA SANDI
1906421038

Disahkan :

Depok, Agustus 2023

Dosen Penguji I

Drs. Sugeng Indriyanto
NIP. 520000000000000240

Dosen Penguji II

Rachmadita Dwi Pramesti M. Ds
NIP. 199005112019032019

Ketua Jurusan
Teknik Grafika dan 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 dibawah ini, menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul :

**Perancangan Ulang Identitas Visual Pada
Forum Komet Di PT Pertamina (Persero)**

adalah 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 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.

Jakarta, 21 Juli 2023
Yang menyatakan,



Reta Aida Sandi
1906421038



ABSTRACT

A visual identity is needed by a forum within a company with the aim of distinguishing one forum from another. KOMET is designed to enhance enterprise capabilities through knowledge management. At the launch of the Pertamina Knowledge Management Company (KOMET) internal forum in 2008, KOMET already had a visual identity in the form of a logo. However, the logo was made with all the limitations in creating a visual identity at that time, without going through a good design process. In addition, over time and technological developments there has been an operational restructuring that focuses on knowledge sharing activities carried out online. To keep up with these changes, visual identity redesign is important and through this redesign companies can show that they are at the forefront of change and ready to keep up with the latest trends and innovations, so that they can adapt to the changes taking place in the KOMET forum. The method used in redesigning this visual identity uses a qualitative research method which is carried out by observation, interviews, distribution of questionnaires and literature study. The research method used in the redesign uses Design Thinking Theory. The data that has been obtained is analyzed using SWOT which is then collected in a creative brief, the results of the analysis are obtained regarding the visual concepts used are Modern, Geometric and Vibrant which are obtained from processing the data that has been obtained. Then the results are continued in the design process to find visual objects. The conclusion obtained is that the solution given is correct with the problem raised, supported by the use of theory that is in accordance with the design design.

Keywords : Redesign, Visual Identity, Knowledge, Forum

Hak Cipta :

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



ABSTRAK

Identitas visual diperlukan oleh sebuah forum dalam perusahaan dengan tujuan untuk membedakan forum yang satu dengan yang lainnya. KOMET dirancang untuk meningkatkan kapabilitas perusahaan melalui manajemen pengetahuan. Pada saat peluncuran forum internal perusahaan Knowledge Management Pertamina (KOMET) tahun 2008, KOMET telah memiliki identitas visual berupa sebuah logo. Namun logo tersebut dibuat dengan segala keterbatasannya dalam pembuatan identitas visual pada saat itu, tanpa melalui proses perancangan yang baik. Selain itu, seiring berjalannya waktu dan perkembangan teknologi terjadi restrukturasi operasional yang berfokus kepada kegiatan berbagi pengetahuan dilakukan secara online. Untuk mengikuti perubahan tersebut, perancangan ulang identitas visual menjadi penting dan melalui perancangan ulang ini perusahaan dapat menunjukkan bahwa mereka berada di garis depan perubahan dan siap mengikuti tren dan inovasi terbaru, sehingga dapat menyesuaikan diri dengan perubahan yang terjadi pada forum KOMET. Metode yang digunakan dalam perancangan ulang identitas visual ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang dilakukan secara observasi, wawancara, penyebaran kuesioner dan studi pustaka. Metode riset yang digunakan dalam merancang ulang menggunakan Teori Design Thinking. Data yang sudah didapat dianalisis menggunakan SWOT yang kemudian dikumpulkan dalam creative brief, hasil analisis didapatkan mengenai konsep visual yang digunakan adalah *Modern*, *Geometric* dan *Vibrant* yang didapat dari pengolahan data yang telah didapat. Kemudian hasil tersebut dilanjutkan pada proses desain untuk menemukan objek visual. Simpulan yang didapat adalah solusi yang diberikan sudah tepat dengan permasalahan yang diangkat, didukung dengan penggunaan teori yang sesuai dengan perancangan desain.

Kata Kunci : Perancangan Ulang, Identitas Visual, Pengetahuan, Forum

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



PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Penyusunan Tugas Akhir ini dengan Judul **“Perancangan Ulang Identitas *Visual* Pada Forum KOMET di PT Pertamina (Persero)”** ini tepat pada waktunya dengan baik. Tidak lupa shalawat serta salam tercurah kepada junjungan kita nabi besar Muhammad Shallallahu Alaihi Wa Sallam, beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya.

Adapun tujuan dari penulisan dari Penyusunan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat ataupun tahap yang harus dilalui dan dilakukan oleh semua mahasiswa/I jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan pada Program Studi Desain Grafis di kampus Politeknik Negeri Jakarta.

Dalam penyelesaian Proposal Tugas Akhir ini terdapat dukungan khusus yang hadir menyertai yang telah membantu saya dalam pembuatan tugas laporan ini sehingga dapat menambah pengetahuan dan wawasan sesuai dengan bidang studi yang saya tekuni ini. Pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang terkait, yaitu :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kekuatan dan kesabaran untuk menjalankan setiap hal yang sedang dihadapi seperti dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Dr. Sc. H. Zainal Nur Arifin, Dipl-Ing. HTL., M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
3. Ibu Dra., Wiwi Prastiwinarti, M.M. selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
4. Ibu Anggi Anggarini, M.Ds selaku Ketua Program Studi Desain Grafis.
5. Ibu Susilawati Thabrany S.I.Kom., M.Si. selaku Pembimbing I selama penyusunan Tugas Akhir ini. Terima kasih atas waktu dan ilmunya yang sudah diberikan.

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

6. Bapak Yoga Putra Pratama, M. T selaku Pembimbing II selama penyusunan Tugas Akhir ini. Terima kasih atas waktu dan ilmunya yang sudah diberikan.
7. Orang tua dan keluarga yang saya cintai, yang telah memberikan dukungan hingga dapat melanjutkan dan menempuh perkuliahan di Politeknik Negeri Jakarta.
8. Seluruh dosen Teknik Grafika dan Penerbitan, khususnya dosen program studi D4 Desain Grafis. Terima kasih atas segala ilmu, pengetahuan, bimbingan, serta kesan-kesan baik selama saya menempuh perkuliahan di Politeknik Negeri Jakarta.
9. Mba Shynta Dewi, Mba Wara, Mas Rahma Danu Ucla dan Mba Anna Wardhani selaku Tim Internal dan penanggung jawab Knowledge Management di Perusahaan PT Pertamina (Persero).
10. Seluruh keluarga PT Pertamina (Persero) khususnya untuk fungsi *Knowledge Management & Learning Infrastructure*.
11. Teman-teman kelas Desain Grafis B 2019 yang selalu memberi semangat dan memotivasi satu sama lain dan juga yang selama ini telah banyak membantu dalam belajar bersama, tempat berbagi cerita serta tempat menimba ilmu di kampus Politeknik Negeri Jakarta.
12. Sahabat saya yang bernama Adellia Noviana sekaligus orang yang telah menginspirasi dan membantu serta menemani saya disepanjang jalan, terima kasih telah memberikan semangat dan memotivasi diri saya agar selalu semangat dan memberikan yang terbaik pada hal-hal yang saya kerjakan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Proposal Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Semoga kehadiran Laporan Proposal Tugas Akhir ini mendapat tempat dan bermanfaat bagi para pembaca, akademis dan khususnya PT. Pertamina (Persero), serta masyarakat secara umum.



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....	iii
ABSTRAK	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....	4
1.4 Tujuan dan Manfaat	4
1.5 Sistematika Penulisan	5
BAB II.....	7
2.1 Sistem Identitas	7
2.2 Identitas Visual.....	7
2.3 Redesign.....	8
2.4 Logo.....	8
2.4.1 Prinsip Desain pada Logo	9
2.4.2 Jenis Logo	10
2.4.3 Komposisi Logo.....	15
2.5 Tipografi.....	15
2.5.1 Fungsi Tipografi.....	15
2.5.2 Jenis-Jenis Tipografi	16
2.6 Warna	19
2.6.1 Macam-Macam Warna	19
2.6.2 Skema Warna	20
2.7 Teori Metode Design Thinking	22
BAB III.....	24
3.1 Metode Riset Desain	24
3.2 Metode Pengumpulan Data	27

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

3.2.1	Data Primer	27
3.2.2	Data Sekunder	28
3.3	Data dan Analisis	28
3.3.1	Profil Klien.....	29
3.3.2	Product Knowledge.....	29
3.3.3	Program Sejenis	31
3.3.4	Consumer Insight	34
3.3.5	Positioning	34
3.3.6	Analisis SWOT	34
3.3	Arahan Kreatif	37
BAB IV		41
4.1	Konsep Visual	41
4.1.1	Mindmapping	41
4.1.2	Moodboard	42
4.1.3	Moodboard Client Activity	44
4.2	Proses Desain	45
4.2.1	Sketsa Kasar	45
4.2.2	Sketsa Halus	46
4.2.3	Desain Komprehensif.....	48
4.2.4	Desain Terpilih	52
4.3	Media Pendukung	60
4.3.1	Graphic Standard Manual	61
4.3.2	Broadcast.....	61
4.3.3	Virtual Background	63
4.3.4	Certificate.....	64
4.4	Pertimbangan Produksi	65
BAB V		67
5.1	Kesimpulan	67
5.2	Saran	68
DAFTAR PUSTAKA		69
LAMPIRAN.....		70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Domino Pizza Redesign.....	8
Gambar 2.2 Contoh Logotype.....	11
Gambar 2.3 Contoh Playstation.....	11
Gambar 2.4 Contoh Garuda Indonesia.....	12
Gambar 2.5 Contoh Ford.....	12
Gambar 2.6 Contoh Coca Cola.....	13
Gambar 2.7 Contoh Shell.....	13
Gambar 2.8 Contoh Alitalia.....	14
Gambar 2.9 Contoh Citroen.....	15
Gambar 2.10 Contoh Font Serif.....	16
Gambar 2.11 Contoh Serif.....	17
Gambar 2.12 Contoh Sans Serif.....	17
Gambar 2.13 Contoh Font Slab Serif.....	18
Gambar 2.14 Contoh Font Decorative.....	18
Gambar 2.15 The 6 Color Schemes.....	19
Gambar 2.16 Teori Design Thinking.....	21
Gambar 3.1 Logo KOMET.....	29
Gambar 3.2 Logo Perwira Pertamina.....	31
Gambar 3.3 Broadcast Perwira.....	32
Gambar 3.4 Logo POLS.....	32
Gambar 3.5 Broadcast POLS.....	34
Gambar 4.1 Mindmapping.....	41
Gambar 4.2 Moodboard Reference Logo.....	42
Gambar 4.3 Moodboard Elemen Visual.....	45
Gambar 4.4 Moodboard Client Activity.....	45
Gambar 4.5 Sketsa Kasar (Thumbnails).....	46
Gambar 4.6 Sketsa Alternative 1.....	47
Gambar 4.7 Sketsa Alternative 2.....	47
Gambar 4.8 Sketsa Alternative 3.....	48
Gambar 4.9 Desain Komprehensif 1.....	49
Gambar 4.10 Desain Komprehensif 2.....	50
Gambar 4.12 Desain Komprehensif 3.....	50
Gambar 4.13 Desain Komprehensif 4.....	50
Gambar 4.14 Picture Mark.....	51
Gambar 4.15 Lettermark KOMET.....	53
Gambar 4.16 Warna LOGO KOMET.....	54
Gambar 4.17 Konfigurasi Logo.....	55
Gambar 4.18 Minimum Clear Space.....	55

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

Gambar 4.19 Minimum Size.....	56
Gambar 4.20 Variasi Logo.....	56
Gambar 4.21 Incorrect Usage.....	57
Gambar 4.22 Warna Logo.....	57
Gambar 4.23 Font Poppins.....	58
Gambar 4.24 Font Gotham.....	59
Gambar 4.25 Supergraphic.....	60
Gambar 4.26 Graphic Standard Manual.....	61
Gambar 4.27 Broadcast Satu Narasumber dan Moderator.....	62
Gambar 4.28 Dua Tim Narasumber dan Dua Moderator.....	62
Gambar 4.29 Dua Tim Narasumber dan Satu Moderator.....	63
Gambar 4.30 Virtual Background Webinar.....	63
Gambar 4.31 Certificate Forum KOMET.....	63



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	37
Tabel 4.1 Table Pemecahan Key Word.....	42



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Lembar Bimbingan Tugas Akhir
Lampiran II	Transkrip Wawancara
Lampiran III	Hasil Kuisisioner
Lampiran IV	Hasil Cek Plagiarisme
Lampiran V	Daftar Riwayat Hidup



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Knowledge Management atau dapat disebut juga sebagai manajemen pengetahuan adalah suatu kumpulan kegiatan yang dimanfaatkan oleh suatu forum dalam perusahaan ataupun organisasi untuk mengidentifikasi, menciptakan, menjelaskan dan mendistribusikan pengetahuan untuk digunakan kembali, diketahui, dan dipelajari di dalam organisasi. Keterkaitan aktivitas ini dengan forum dalam perusahaan diarahkan untuk mencapai suatu tujuan tertentu seperti pengetahuan bersama, peningkatan kinerja, keunggulan kompetitif atau tingkat inovasi yang lebih tinggi. (Charolina, 2020)

Azzahra dan Romadhona (2021) mendefinisikan identitas visual sebagai suatu bentuk visual dan ekspresi grafis yang diciptakan untuk merepresentasikan image suatu perusahaan, forum maupun brand. Identitas forum dalam sebuah perusahaan tidak hanya sekedar logo yang dimiliki oleh forum dalam perusahaan saja tetapi juga mencakup karakteristik dari forum tersebut. Identitas visual diperlukan oleh sebuah forum dalam perusahaan dengan tujuan untuk membedakan forum yang satu dengan yang lainnya, atau dengan kata lain bahwa dengan forum internal perusahaan harus memiliki ciri khas untuk dapat dikenal lebih jelas oleh para pekerja Pertamina.

Re-design atau perancangan ulang merupakan proses membuat produk atau sistem baru dari pengembangan produk atau tampilan yang sebelumnya sudah ada. Dengan demikian produk yang dihasilkan dapat memberikan manfaat serta fungsi yang lebih baik serta tampilan dan kesan baru yang diberikan untuk ke depannya. Pada definisi lain perancangan ulang atau redesain dapat diartikan merujuk pada proses mengubah atau memperbaiki elemen-elemen visual suatu proyek desain yang sudah ada. Hal ini dapat melibatkan perubahan dalam layout, tata letak, warna, jenis huruf, grafis, dan elemen-elemen lainnya untuk memperbaiki atau menyegarkan penampilan keseluruhan. (Silvia et. al., 2021)

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





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Knowledge Management Pertamina (KOMET) diluncurkan pada November 2008 untuk menjaga pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman operasional sebagai aset penting Pertamina. Tujuan utamanya adalah mendukung program terobosan perusahaan. Pertamina mengikuti empat pilar Quality Management, termasuk Continuous Improvement Program (CIP), Standardization Management (SM), Knowledge Management (KOMET), dan Quality Management Assessment (QMA). KOMET dirancang untuk meningkatkan kapabilitas perusahaan melalui manajemen pengetahuan.

Kehadiran Knowledge Management Pertamina (KOMET) dipicu oleh beberapa perubahan penting dalam bisnis Pertamina. Faktor-faktor tersebut termasuk perubahan undang-undang tentang minyak dan gas bumi, munculnya pesaing baru dalam ritel dan distribusi migas, pendirian badan regulator independen, tekanan dari pemegang saham dan pemerintah untuk kinerja yang baik, transparansi dan profesionalisme yang diperlukan dalam bisnis, serta perubahan kebijakan subsidi. Perubahan-perubahan ini mendorong Pertamina untuk lebih aktif mengembangkan pengetahuan melalui KOMET.

Untuk memastikan keselarasan antara visi, misi, dan nilai-nilai PT Pertamina dengan aktivitas KOMET, telah diimplementasikan beberapa program kerja. Seperti pengembangan portal KOMET yang dapat diakses oleh karyawan melalui situs intranet <http://intra.pertamina.com/KOMET>, yang bertujuan untuk memfasilitasi akses internal terhadap informasi terkait. Selain itu, dilakukan juga internalisasi program melalui sesi berbagi (*sharing session*) mengenai success story dalam praktik Knowledge Management, yang melibatkan ahli dari eksternal maupun internal perusahaan melalui Forum KOMET.

Pada saat peluncuran forum internal perusahaan Knowledge Management Pertamina (KOMET) tahun 2008 telah memiliki identitas visual berupa sebuah logo. Namun logo tersebut dibuat dengan segala keterbatasannya dalam pembuatan identitas visual pada saat itu, tanpa melalui tahapan dan proses yang baik. Selain itu, seiring berjalannya waktu dan perkembangan teknologi terjadi restrukturasi operasional dalam perusahaan yang juga melibatkan perubahan



bagaimana forum KOMET bekerja dari kegiatan berbagi pengetahuan secara offline menjadi terfokus online.

Untuk mengikuti perubahan tersebut, perancangan ulang identitas visual menjadi penting. Melalui perancangan ulang tersebut, Forum KOMET dapat menunjukkan bahwa mereka berada di garis depan perubahan dan siap mengikuti tren dan inovasi terbaru, sehingga dapat menyesuaikan diri dengan perubahan yang terjadi pada Forum KOMET. Dengan demikian, perusahaan dapat memperlihatkan kesesuaian dengan perkembangan terbaru dan tetap relevan dalam lingkungan desain yang berkembang.

Dalam prosesnya, pembaruan identitas visual juga berkontribusi penting untuk kepentingan internal perusahaan. Hal ini membantu membangun daya tarik yang kuat bagi perusahaan di mata karyawan dan stakeholder internal lainnya, meningkatkan kredibilitas perusahaan di dalam forum atau organisasi, Dengan identitas visual yang diperbarui, perusahaan dapat memperkuat rasa kebanggaan dan identifikasi karyawan terhadap perusahaan, memotivasi dan mendorong keterlibatan mereka, serta menciptakan lingkungan kerja yang positif dan saling mendukung. Selain itu, perancangan ulang logo dan identitas visual yang cerdas dapat mencerminkan nilai-nilai dan identitas perusahaan yang tetap stabil, sehingga memberikan kepastian dan kepercayaan kepada karyawan dalam menghadapi perubahan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang, rumusan masalah yang didapatkan yaitu : “Bagaimana merancang ulang identitas visual Forum KOMET di PT Pertamina (Persero) yang dapat membentuk karakter dan ciri Forum KOMET serta dapat mencerminkan nilai-nilai ataupun identitas perusahaan yang tetap stabil, sehingga mampu memberikan kepastian dan kepercayaan kepada para Perwira?”

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



1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah yang telah disajikan, perancangan ini memiliki ruang lingkup pembahasan yang ditetapkan. Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, berikut adalah ruang lingkup pembahasannya :

1. Proses kreatif perancangan ulang logo dan identitas visual *Forum KOMET*.
2. Penerapan teori desain grafis pada perancangan ulang logo dan identitas visual *Forum KOMET*.
3. Pengaplikasian logo dan identitas visual pada media visual turunan *Forum KOMET*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

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

1.4.1 Tujuan Pembahasan

1. Menjelaskan proses kreatif perancangan ulang identitas visual *Forum KOMET*.
2. Menjelaskan penerapan teori desain grafis pada perancangan ulang identitas visual *Forum KOMET*.
3. Menjelaskan pengaplikasian identitas visual pada media utama dan media visual turunan *Forum KOMET*.

1.4.2 Manfaat Pembahasan

1. Manfaat Akademis

Perancangan ulang identitas visual pada Tugas Akhir ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai proses perancangan ulang identitas visual kepada para pembaca terutama sebagai referensi mahasiswa desain grafis terkait perancangan ulang identitas visual pada sebuah forum yang ada pada sebuah perusahaan industri minyak dan gas.

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

Manfaat Praktis

Pada perancangan ulang identitas visual ini diharapkan dapat membantu PT Pertamina (Persero) khususnya pada *Forum* KOMET memiliki logo dan identitas visual baru dengan tampilan yang lebih modern serta adaptif serta dapat tetap mempertahankan nilai-nilai perusahaan serta karakter yang ada pada *Forum* KOMET.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk menjaga kualitas hasil laporan praktik kerja lapangan tetap logis, sistematis dan terperinci, laporan Tugas Akhir ini dibuat menggunakan sistematika penyusunan. Agar isi pembahasan Tugas Akhir mudah dipahami, sehingga pada akhirnya dapat diperoleh deskripsi data yang jelas dan mendetail mengenai hasil dari Tugas Akhir yang telah dilakukan yaitu terdiri dari 5 bab dan disetiap babnya memiliki satu kesatuan. Dan secara sistematis isi laporan dari ini disusun sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab I memuat latar belakang pembahasan mengenai kebutuhan perancangan ulang pada identitas visual selanjutnya pemaparan mengenai rumusan masalah dan ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat dari pembahasan perancangan ulang logo dan identitas visual serta diakhiri dengan penjelasan sistematika penulisan Tugas Akhir.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Pada Bab II menjelaskan tentang kajian teoritis yang digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir. Teori yang digunakan terbagi menjadi teori desain grafis dan teori pendukung lainnya mengenai perancangan ulang identitas visual.



BAB III

METODE PERANCANGAN

Pada Bab III ini menjelaskan tentang bagaimana proses perancangan ulang identitas visual pada *Forum KOMET* dan proses pengumpulan data terkait program *Forum KOMET*. Pada bab ini juga berisi mengenai data klien serta arahan kreatif dalam perancangan ulang identitas visual program *Forum KOMET*.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV ini berisi mengenai hasil dari perancangan ulang identitas visual *Forum KOMET* serta pembahasan diawali dengan penjelasan tentang pembuatan rancangan desain dari tahap brainstorming hingga penerapannya. Pada bab ini penjelasan yang dijabarkan yaitu konsep visual, proses desain dan media turunan.

BAB V

PENUTUP

Bab ini berisi simpulan dari pembahasan yang telah ditulis berdasarkan perancangan ulang identitas visual *Forum KOMET* serta saran kepada pembaca yang akan melakukan perancangan dibidang Desain Grafis.

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

Sebagai dari penulisan laporan tugas akhir, terdapat kesimpulan dan saran berdasarkan hasil dan proses perancangan ulang identitas visual Forum KOMET PT. Pertamina yaitu :

5.1 Kesimpulan

Dari keseluruhan proses yang dilakukan dalam perancangan ulang identitas visual forum KOMET PT. Pertamina (Persero), maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dalam perancangan ulang identitas visual forum KOMET dilakukan dengan metode kualitatif deskriptif yaitu dilakukan dengan pencarian data melalui wawancara, observasi dan studi literatur. Kemudian pada proses perancangan menggunakan metode design thinking, pada tahap *Emphatize* ini melakukan pencarian informasi dan memahami kebutuhan forum KOMET dan mencari solusi yang sesuai dengan masalah yang dihadapi, pada tahap kedua yaitu *Define* telah dilakukan pemahaman dan menetapkan parameter dalam brief, pada tahap ketiga yaitu *Ideate* telah dihasilkan ide-ide kreatif untuk menemukan solusi baru terhadap masalah yang dihadapi oleh Forum KOMET serta *Ideate* melibatkan proses brainstorming, mind mapping, moodboard dan sketsa. Pada tahap selanjutnya yaitu *Prototype* membantu dalam memvalidasi konsep, serta dilaksanakan untuk mendapatkan umpan balik dari kepentingan internal untuk perbaikan pada aspek-aspek yang perlu ditingkatkan. Serta terakhir yaitu tahap *Testing*, merupakan tahap pengaplikasian atau uji coba dari desain yang sudah dibuat kepada pengikut kegiatan Forum KOMET (Pekerja Pertamina).
2. Teori desain grafis yang diterapkan pada perancangan ini diawali dengan teori Sistem Identitas, Teori Identitas Visual, Teori Logo, Teori Tipografi dan Teori Warna. Setelah itu teori metode penelitian yang digunakan yaitu



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

menggunakan teori kualitatif deskriptif dan teori metode perancangan Design Thinking.

3. Dalam perancangan ulang identitas visual Forum KOMET, terdapat media aplikasi pada perancangan ulang identitas visual sebagai media pendukung yang dibutuhkan pada berlangsungnya kegiatan berbagi pengetahuan pada Forum KOMET seperti virtual background untuk kebutuhan berbagi pengetahuan online melalui KOMET Webinar, broadcast dibutuhkan untuk membagikan info narasumber serta materi kegiatan berbagi pengetahuan dan sertifikat penghargaan yang diberikan untuk narasumber yang telah mengisi acara kegiatan berbagi pengetahuan, serta media pendukung terakhir yaitu banner website yang dibutuhkan pada situs Portal KOMET.

5.2 Saran

Setelah terbentuknya hasil dari perancangan ulang identitas visual dari Forum KOMET PT. Pertamina (Persero) adalah :

1. Saran untuk *client* serta tim penanggung jawab KOMET untuk hasil rancangan identitas visual Forum KOMET PT. Pertamina (Persero) dalam pengaplikasiannya agar digunakan sesuai dengan pedoman yang telah dibuat pada Graphic Standard Manual agar konsisten dan dapat membantu Forum KOMET tetap menjadi forum berbagi pengetahuan didalam perusahaan yang memiliki karakter serta citra positif yang kuat.
2. Saran untuk perancang identitas visual selanjutnya dalam laporan tugas ini meliputi pemahaman esensi merek, konsistensi visual, pertimbangan audiens, pendekatan dan pengujian pengguna, perhatian pada resolusi, penerapan konsisten di berbagai media, legalitas dan lisensi, evaluasi keberhasilan. Dengan memperhatikan saran-saran ini, perancang dapat menciptakan identitas visual yang efektif, kuat, dan relevan untuk merek atau organisasi yang bersangkutan. Terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Charolina, Y. (2020). IMPLEMENTASI KNOWLEDGE MANAGEMENT DAN ANALISIS SWOT DI PERPUSTAKAAN SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA). *JBASE - Journal of Business and Audit Information Systems*, 3(1).
<https://doi.org/10.30813/jbase.v3i1.2063>
- de Riandra, C. N., & Islam, M. A. (2021). *PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL CATERING & BAKERY CHERRY*. 2(2).
- Fajar Paksi, D. N. (2021). Warna Dalam Dunia Visual. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru*, 12(2), 90–97. <https://doi.org/10.52290/i.v12i2.49>
- Krisbiantoro, D., Handani, S. W., & Falah, I. J. (2021). VIDEO ANIMASI MOTION GRAPHIC DAN TIPOGRAFI KINETIK SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI PENCEGAHAN VIRUS CORONA. *Jurnal Bahasa Rupa*, 4(2), 125–133.
<https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v4i2.659>
- Mulyana, D., Faturrahman, I., Haikal, F., Syahreza, H. R., Naufal, M., Wardahana, A. I., & Pangestu, A. R. T. (n.d.). *Perancangan Identitas Visual Pada UMKM Mieyen Di Kota Depok, Jawa Barat*. 1(1).
- Said, A. (2019). MENDESAIN LOGO. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 6.
<https://doi.org/10.26858/tanra.v6i3.13014>

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

Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing I

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA	Reta Aida Sandi		
NAMA PEMBIMBING	Susilawati Thabrany, S.I.Kom., M.Si.		
JUDUL TUGAS AKHIR	Perancangan Ulang Logo dan Identitas Visual	Pada Program Forum KOMET Di PT Pertamina (Persero)	

KETERANGAN:

1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang

BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	Senin, 08 Mei 2023	<ul style="list-style-type: none"> • Belum muncul info penting mengapa logo ini harus diulang • Belum terlihat ada masalah yang harus diselesaikan dengan redesain logo • Latar belakang BAB I harus fokus membahas Forum KOMET beserta tujuan dan backgroundnya • Penjabaran mengapa forum ini harus establish dan tonjolkan apa yang membuat forum ini penting 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari info mengenai alasan penting mengapa logo ini harus diulang • Membuat pertanyaan-pertanyaan penting yang dapat menjawab dan menjadi solusi dari permasalahan yang diambil
2	Selasa, 18 Juli 2023	Merangkum lebih jelas mengenai consumer insight, memperjelas positioning, Tabel SWOT diperbaiki, Key Message, Moodboard dibuat terpisah, Explore Logo lebih banyak	Merapihkan consumer insight, merapihkan positioning, memperjelas analisis SWOT dan membuat tabel analisis SWOT matriks, mengeksplor logo untuk digitalisasi
3			
4			
5			
6			
7			
8			

*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya

- 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 Bimbingan Dosen Pembimbing II

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS	
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN	
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA	
NAMA MAHASISWA	Reta Aida Sandi
NAMA PEMBIMBING	Yoga Putra Pratama, M. T
JUDUL TUGAS AKHIR	Perancangan Ulang Identitas Visual pada Forum KOMET di PT Pertamina (Persero)

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	Rabu, 17 Mei 2023	Mengenai Landasan Teori kurang jelas, serta harus memperjelas mengenai teori design thinking dan penulisan (Spasi, Ukuran Huruf diperbaiki)	Memperjelas Landasan Teori, Memperjelas Mengenai Teori Design Thinking dan memperbaiki penulisan
2	Kamis, 18 Mei 2023	Merapihkan penulisan pada bab 2 dan bab 3, seperti urutan landasan teori dan juga mengenai metode perancangan	Merapikan penulisan bab 2 dan bab 3, dan membuat urutan landasan teori dan metode perancangan juga lebih jelas
3	Selasa, 18 Juli 2023	Merapihkan spasi yang missing, Analisis SWOT ada yang salah dan buat tabel perbedaan mengenai desain client dan desain tugas akhir ini.	Merapikan spasi yang kurang, merapihkan analisis SWOT yang kurang jelas dan tabel perbedaan.
4			
5			
6			
7			
8			

*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya

- 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



Transkrip Wawancara

A : Reta Aida Sandi

B : Mba Shynta Dewi (Tim Internal KOMET/PIC KOMET)

A : “Kalau orang bertanya apa itu KOMET bagaimana menjelaskannya agar mudah diterima informasinya”

B : “KOMET merupakan kegiatan knowledge sharing dengan FORMULA ASET PENGETAHUAN-nya yang menjadi identitas pembeda dengan kegiatan knowledge sharing lainnya”

A : “Mba Shynta, bagaimanakah sejarah KOMET secara singkat?”

B : KOMET di-launching pada 5 November 2008 oleh Direktur SDM PT Pertamina (Persero) sebagai satu-satunya wadah pengelolaan aset pengetahuan yang diakui perusahaan, dimana sebelumnya pengelolaan pengetahuan masih tersebar di masing-masing Fungsi dan belum dikelola secara sistematis.

A : “Apakah KOMET memiliki visi dan misi ya mba?”

B : “KOMET dapat mengisi gap antara pengetahuan atau kompetensi yang dimiliki Perusahaan saat ini (existing) dengan yang seharusnya dimiliki (expected) melalui kegiatan berbagi pengetahuan berdasarkan pengalaman yang dimiliki Pekerja (proven)”

A : “Apakah perancang grafis Logo KOMET pada tahun 2008 sudah melewati standarisasi perancangan identitas visual yang baik? (Seperti tahap brainstorming, tahap mindmapping, tahap mood board, tahap sketsa dan tahap digital?)”

B : “Belum, logo dan judul KOMET diperoleh melalui hasil kompetisi, dimana logo dan judul ini diusulkan dari 2 peserta yang berbeda (logo = Peserta A, judul = Peserta B)”

A : “Apakah Mba Shynta merasa KOMET membutuhkan Identitas Visual/Logo yang baru? Kalau iya, menurut mba Shynta apa alasannya?”

B : “Sangat Perlu, untuk dapat logo/judul yang lebih up to date dan modern, menyesuaikan dengan perkembangan dunia, mengingat logo tersebut sudah berusia hampir 15 tahun”

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

A : “Apa saran dan harapan untuk perancang grafis pada saat ini jika Identitas Visual/Logo KOMET diperbaharui (di redesign)?”

B : “Perubahan yang logo yang lebih modern, fresh, namun tidak meninggalkan esensi dari knowledge management yang berkaitan dengan sumber/wadah ilmu pengetahuan, kegiatan berbagi pengetahuan (bahwa ilmu pengetahuan akan bertambah jika ilmu tersebut dibagikan, bukan disimpan secara personal)”

A : “Apakah KOMET pernah mengalami perubahan atau restrukturisasi operasional seperti perubahan program kerja atau lainnya untuk mencapai tujuan dan target KOMET yang diharapkan?”

B : “Iya pernah, sebelumnya kegiatan sharing dilakukan secara online dan offline, bahkan sharing offline menjadi focus utama. Namun dengan perkembangan teknologi, efisiensi dan efektivitas, kini kegiatan berbagi pengetahuan justru lebih focus ke online.”

A : “Bagaimana Mba Shynta menggambarkan karakter KOMET?”

B : “Terbuka, dinamis, ceria, helpful dan dapat diandalkan anytime & anywhere (mungkin dapat dikatakan bahwa KOMET adalah google nya Pertamina)”

A : “Kira-kira logo seperti apa yang diharapkan untuk mewakili wajah KOMET yang baru?”

B : Logo → Menggunakan warna Pertamina, simple, sleek, modern, cahaya (menggambarkan dengan knowledge dapat membantu kendala/problem).

Judul → Dapat juga diusulkan akronim atau singkatan baru, dimana KOMET singkatan **KnOwledge Management **PerTamina**. Jika judulnya masih KOMET, maka dapat digunakan opsi lain selain lampu. Contoh, misalnya menggunakan logo cahaya/roket/bintang/galaksi dan lain-lain.**

Logo Roket → mencerminkan dengan knowledge maka perusahaan akan bergerak lebih cepat (roket). Logo Cahaya/Bintang/Komet/Galaksi → mencerminkan bahwa knowledge sebagai cahaya penerang dalam menghadapi kegelapan (masalah/kendala).



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

A : Reta Aida Sandi

B : Mba Wara Dessiswatami (Tim Internal KOMET/PIC KOMET)

A : “Mba Wara, apa yang menggambarkan karakter KOMET?”

B : “Kalau yang aku tangkep sih fokusnya di lampu sebagai penerang ilmu”

A : “Bagaimana mba Wara melihat identitas visual KOMET pada saat ini?”

B : “Memang sudah perlu banget redesign logo. karena logonya kan sudah jadul ya, lebih ke karakter pada jaman 2008 yang terbatas terkait dengan branding dan set visual. Jadi lebih ke kesan apa adanya gitu dan comic sans, tren jaman dulu”





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR PERTANYAAN KUISIONER

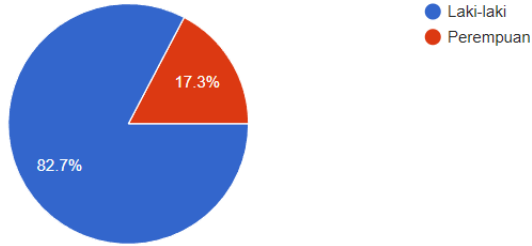
Hak Cipta :

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

Jenis Kelamin

52 responses

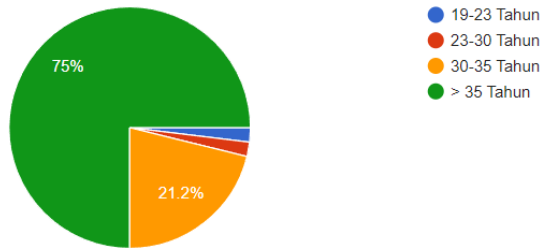
Copy



Usia

52 responses

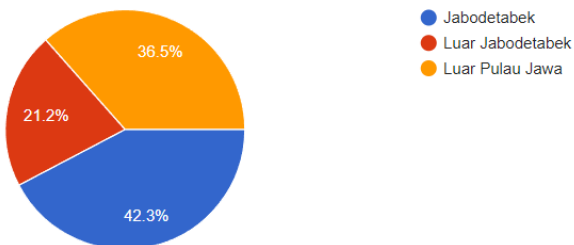
Copy



Domisili

52 responses

Copy





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

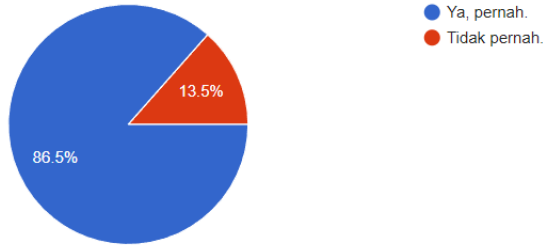
Hak Cipta :

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

Apakah perwira pernah mengikuti kegiatan berbagi pengetahuan pada Forum KOMET Webinar?

[Copy](#)

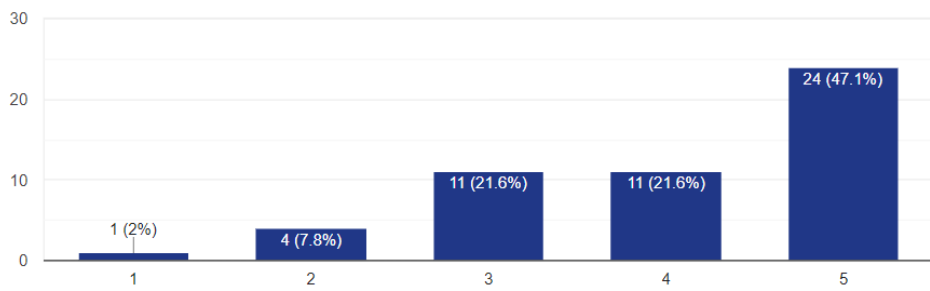
52 responses



Apakah Perwira setuju bahwa Forum KOMET perlu melakukan perancangan ulang logo dan identitas visual untuk mengikuti tren dan perkembangan terkini?

[Copy](#)

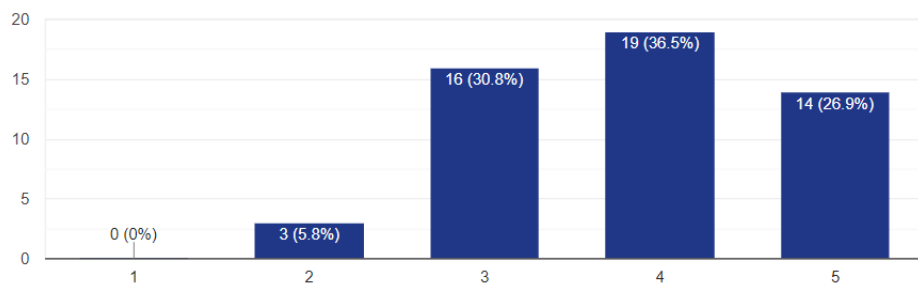
51 responses



Apakah menurut Perwira desain logo atau identitas visual KOMET tersebut sudah mencerminkan tujuan dan nilai-nilai dari Forum KOMET Webinar?

[Copy](#)

52 responses





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

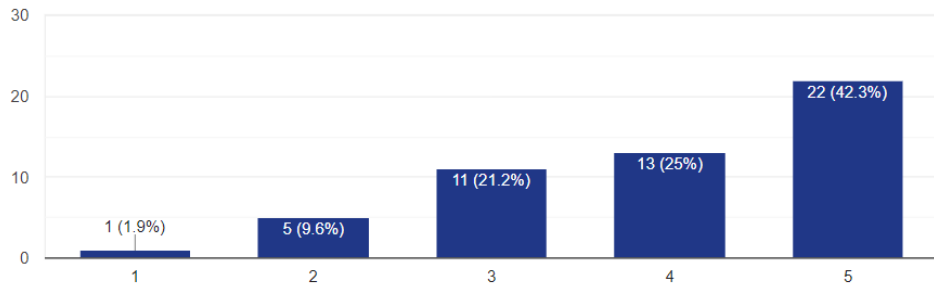
Hak Cipta :

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

Apakah menurut Perwira merasa logo KOMET saat ini perlu diperbaharui atau dirancang ulang?

Copy

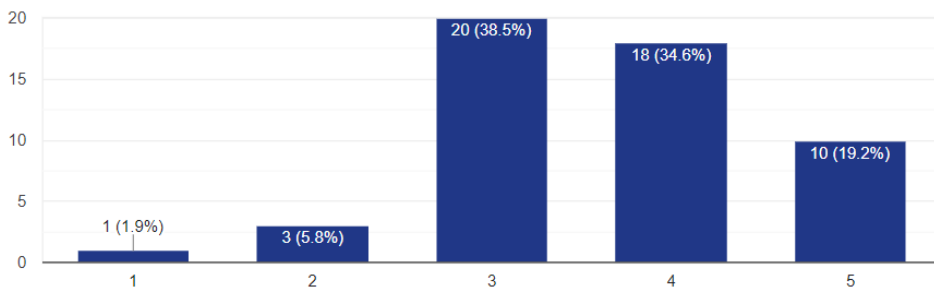
52 responses



Bagaimana Perwira menilai keterbacaan dan kejelasan logo dan identitas visual saat ini?

Copy

52 responses



Symbol yang menggambarkan kegiatan sharing knowlage, Sharing Informasi dan Grup Diskusi Di semua bidang dibawah Pertamina

Logo Combo dan visual dinamis

Logo yang lama sebenarnya sudah cukup mewakili sesuai semangat forum Komet, hanya tampilanya masih bisa diperbaiki supaya menambah greget orang semakin besar rasa ingin tahu. Kalau bisa ditambahkan beberapa kata yang memberi semangat misal "kreatif-inovatif-inspiratif" Terimakasih



© 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

Rebranding logo, diselaraskan dengan visi misi perusahaan. Positioning/peran komet dalam perusahaan agar lebih diperjelas

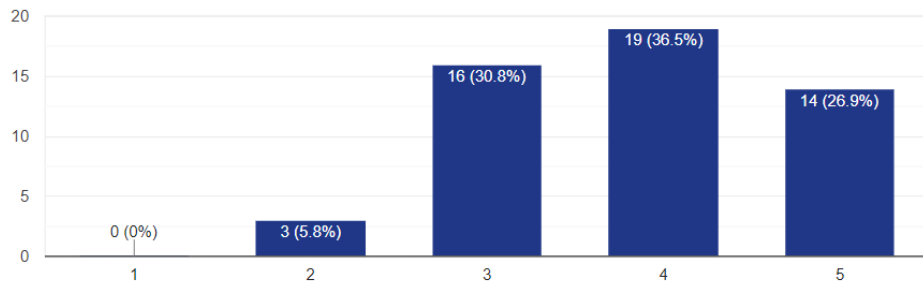
perlu ada redesign

lebih simple dan modern

Apakah menurut Perwira desain logo atau identitas visual KOMET tersebut sudah mencerminkan tujuan dan nilai-nilai dari Forum KOMET Webinar?

[Copy](#)

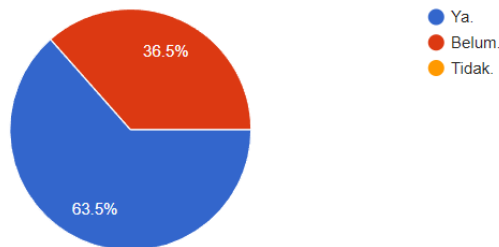
52 responses



Apakah menurut Perwira desain logo atau identitas visual Forum KOMET Webinar telah memberikan kesan profesional dan menarik?

[Copy](#)

52 responses



Reta Aida Sandi_DG

ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

22%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.pnj.ac.id Internet Source	7%
2	ejournal.stei.ac.id Internet Source	2%
3	docplayer.info Internet Source	2%
4	www.scribd.com Internet Source	1%
5	123dok.com Internet Source	1%
6	www.cnbcindonesia.com Internet Source	1%
7	m.mediaindonesia.com Internet Source	1%
8	media.neliti.com Internet Source	1%
9	e-journal.uajy.ac.id Internet Source	<1%

10	www.kompasiana.com Internet Source	<1 %
11	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1 %
12	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
13	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
14	interstudi.edu Internet Source	<1 %
15	jim.teknokrat.ac.id Internet Source	<1 %
16	bahan-ajar.esaunggul.ac.id Internet Source	<1 %
17	eprints.unm.ac.id Internet Source	<1 %
18	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	<1 %
19	etd.umy.ac.id Internet Source	<1 %
20	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
21	www.slideshare.net	

Internet Source

<1 %

22

passiondesigns.co.id

Internet Source

<1 %

23

repository.ub.ac.id

Internet Source

<1 %

24

repository.uinjkt.ac.id

Internet Source

<1 %

25

Submitted to Sriwijaya University

Student Paper

<1 %

26

repository.its.ac.id

Internet Source

<1 %

27

Submitted to Fakultas Ekonomi Universitas
Indonesia

Student Paper

<1 %

28

Submitted to Universitas Pendidikan
Indonesia

Student Paper

<1 %

29

adulbackpacker.blogspot.com

Internet Source

<1 %

30

ejurnal.seminar-id.com

Internet Source

<1 %

31

johannessimatupang.wordpress.com

Internet Source

<1 %

32	repository.unib.ac.id Internet Source	<1 %
33	ruanginspirasi.kolaborasi.blogspot.com Internet Source	<1 %
34	repository.lppm.unila.ac.id Internet Source	<1 %
35	eprints.unram.ac.id Internet Source	<1 %
36	grafickersindonesia.wordpress.com Internet Source	<1 %
37	repository.syekhnurjati.ac.id Internet Source	<1 %
38	www.idntimes.com Internet Source	<1 %
39	Dewi Ayu Nur Wulandari, Sunarti Sunarti, Taat Kuspriyono. "Design UI/UX Menggunakan Metode Design Thingking Pada Website UMKM Hendz Florist Aglonema", Jurnal Infortech, 2023 Publication	<1 %
40	journal.formosapublisher.org Internet Source	<1 %
41	nanopdf.com Internet Source	<1 %

42	repository.dinamika.ac.id Internet Source	<1 %
43	core.ac.uk Internet Source	<1 %
44	desain-kusuka.blogspot.com Internet Source	<1 %
45	dokumen.tips Internet Source	<1 %
46	libraryproceeding.telkomuniversity.ac.id Internet Source	<1 %
47	repository.polibatam.ac.id Internet Source	<1 %
48	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
49	medium.com Internet Source	<1 %
50	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1 %
51	repository.isi-ska.ac.id Internet Source	<1 %
52	zilingotrade.id Internet Source	<1 %
53	e-theses.iaincurup.ac.id Internet Source	<1 %

54	es.scribd.com Internet Source	<1 %
55	fr.scribd.com Internet Source	<1 %
56	revistanuestrahistoria.files.wordpress.com Internet Source	<1 %
57	www.akseleran.co.id Internet Source	<1 %
58	www.edupaint.com Internet Source	<1 %
59	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
60	www.amityartfoundation.org Internet Source	<1 %
61	www.neliti.com Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On



Reta Aida Sandi

Graphic Design - Active Student

about

I have a passion, interest and ability in the creative field, especially Graphic Design.

I always want to learn something new, improve my skills and gain experience. I also love spread kindness to others :)

biodata

- **Full name**
Reta Aida Sandi
- **Nick name**
Reta
- **Place, Date of Birth** Jakarta,
January 26th 2001
- **Gender**
Female
- **Nationality**
Indonesia

contact info

- **Phone**
0822-1026-0101
- **Linkedin**
Reta Aida Sandi
- **Instagram**
@retasandi/@itsphilocaly
- **Email**
retaaidasandi@gmail.com



Educational Background

43 Senior High School - Science

2016 - 2019

Jakarta State of Polytechnic - Graphic Design, 7th Semester

2019 - 2023 (On Going)



Skill

Soft Skill

Honesty, Initiative, Creative,
Teamwork, Positive Attitude,
Self-Control, Empathy

Hard Skill

Adobe Photoshop, Adobe
Illustrator, Adobe Indesign,
Adobe Lightroom, Canva



Experience

GRAPHIC DESIGNER FOR @NOEGOCOFFEE (JANUARY 2019- JULY 2021)

- Managing Social Media (Feeds & IG Story) which must be uploaded every week.
- Create Visual Concepts and Packaging concepts for the whole stuff of this brand.
- Held a give away and more than 50+ people participated.
- Do a coffee photoshoot and take some video for all promotional needs on Social Media.

TRAINING DIGITAL CONTENT MARKETING @IM3SQUAD (DECEMBER 9TH - 30TH 2021)

- Attend mentoring every week with different sources. Working on and reviewing the brief given by the mentor with a group of friends.
- Do personal assignments every week that are obtained after listening to speakers fill the event.
- Doing the challenge of the reels that were successfully watched by 1,500+ audience.
- Working on the carousel challenge about Imove.

INTERNSHIP AT @EDUKOMUNIKASI AS HEAD OF EDITOR DIVISION (SEPTEMBER 2021 - FEBRUARY 2022)

- Active in developing ideas or giving opinions in brainstorming and evaluation meetings.
- Created a mood board for visual design concepts and graphic elements using Adobe Photoshop and Illustrator. Designed posters for weekly social media
- Become the most active and creative team in the first evaluation week among 7 other divisions.

INTERNSHIP AT LOCAL BRAND CLOTHING @ELITE.LTD AS GRAPHIC DESIGN (MARCH 2022 - JUNI 2022)

- Make a concept of a popular or trending issue that will be used as a design.
- Created a designs that will be applied to clothes, design thanks cards, design stickers and also mock up clothes.
- Make a power point of research results from issues that have been searched for and selected one of which will be appointed to make a design.

Portfolio Link

<https://anyflip.com/xwvrj/swmf/>