



© 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, pennisan karya ilmiah, pennisan laporan, pennisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**TUGAS AKHIR**  
**SPEKIFIKASI PROYEK DESAIN**

**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL**  
**WONDERLAND ID**



Diajukan sebagai persyaratan kelulusan  
Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis  
Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan Politeknik Negeri Jakarta

Oleh:

**AFIFA RIZKA AYU**

**NIM: 5017020040**

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA DAN PENERBITAN**  
**POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**DEPOK**

**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 mengemukakan 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 Wonderland ID  
Penulis : Afifa Rizka Ayu  
Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan  
Program Studi : Desain Grafis

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




POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA

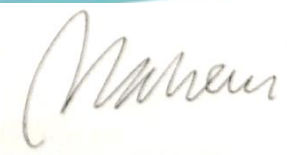
Depok, Agustus 2021  
Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Anggi Anggarini M. Ds  
NIP.198503162010122002



MRR. Tiyas Maheni DK, S.H., M.H  
NIP.197608241999032002



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

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

# LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL WONDERLAND ID

Oleh :

AFIFA RIZKA AYU

NIM : 5017020040

Disahkan:

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Rachmadita Dwi Pramesti, S.Ds. M.Ds.  
NIP.199005112019032019

Muchliyanto, Msi.,Psi.  
NIP.520000000000000078

JAKARTA

Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan



Dra. Wiyi Pratiwinarti, 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 TUGAS AKHIR

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

### Perancangan Identitas Visual Wonderland ID

adalah hasil karya saya.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar di suatu perguruan tinggi, dan atau sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis di dalam naskah Tugas Akhir ini, dan disebutkan dalam daftar referensi.

Apabila pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya siap menerima sanksi akademik yang berlaku.

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**

Depok, 6 Agustus 2021

Yang menyatakan



Afifa Rizka Ayu

NIM. 5017020040



## ABSTRAK

Perkembangan belanja melalui daring di Indonesia sangat berkembang pesat, hal ini dibuktikan dengan munculnya toko-toko daring. Belanja daring berkembang karena mengikuti kemajuan zaman yang dimana semakin banyaknya pengguna internet yang lebih memilih belanja daring yang menyebabkan meningkatnya persaingan pada toko-toko daring. Sehingga jika suatu toko daring tidak memiliki hal yang membuat lebih mudah dikenal oleh konsumen seperti identitas visual, maka toko daring tersebut memiliki kesulitan dalam bersaing di dunia virtual. Wonderland ID merupakan toko daring yang menjual barang-barang merchandise import, dengan tema *Kawaii* (Imut dalam Bahasa Jepang) pastel yang sampai saat ini belum memiliki identitas visual khususnya logo yang di mana merupakan hal penting untuk bersaing juga menjadi pembeda dan agar lebih mudah dikenali oleh konsumen. Menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan metode pengumpulan data seperti studi literatur, wawancara, dan observasi yang menghasilkan pertimbangan consumer insight, hingga SWOT. Logo Wonderland ID ini dirancang dengan menerapkan kata kunci dan visual kunci yang berkaitan citra yang ingin diciptakan dan sesuai dengan data yang didapat yaitu *kawaii*, pastel dan terpercaya yang diharapkan dapat membuat Wonderland ID diingat oleh para konsumennya.

*Kata kunci:* Toko daring, logo, Wonderland ID, kawaii

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

**ABSTRACT**

*The development of online shopping in Indonesia is growing rapidly, it's proven with the rise of online shops users. Online shopping develops because it follows the progress of the times where more and more internet users prefer online shopping which causes increased competition in online stores. Wonderland ID is an online store that sells imported merchandise, with a pastel Kawaii (Cute in Japanese) theme, which until now does not have a visual identity, especially a logo, which is important for online store to be able to compete in online market and also making it easier to recognize by consumer. Using descriptive qualitative research methods with data collection methods such as literature studies, interviews, and observations which resulting consumer insight considerations, and SWOT. The Wonderland ID logo is designed by applying keywords and key visuals related to the image that the Wonderland ID itself want to create and according to the data obtained, which is kawaii, pastel and trusted will be expected to make Wonderland ID distinguishable by consumers.*

**Keywords:** Online shop, logo, Wonderland ID, kawaii



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

## PRAKATA

Puji dan syukur panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Identitas Visual Wonderland ID” yang dapat terselesaikan dengan baik.

Tugas Akhir ini ditujukan sebagai syarat dalam menempuh Sidang Tugas Akhir pada Program Studi Sarjana Terapan Desain Grafis, Teknik Grafika Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta (PNJ).

Laporan ini masih jauh dalam kata sempurna, namun diharapkan memberi manfaat bagi berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat dibutuhkan guna menyempurnakan Tugas Akhir menjadi lebih baik.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penulisan Tugas Akhir ini serta ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

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 Politeknik Negeri Jakarta
3. Anggi Anggarini M. Ds, selaku Kepala Program Studi Sarjana Terapan Desain Grafis Politeknik Negeri Jakarta sekaligus pembimbing yang sudah mengarahkan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
4. MRR. Tyas Maheni DK, S.H., M.H. selaku pembimbing teknis penulisan yang selalu membantu dan memberikan arahan dalam penulisan Tugas Akhir berlangsung.
5. Ibu Mei Lianny sebagai pemilik toko daring Wonderland ID, yang telah memberikan kesempatan untuk menjadi bagian dari objek penelitian untuk 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

6. Bapak Tri Setioko dan Ibu Mita Amarwulan selaku orang tua, serta Irfan Wibisono selaku kakak yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
7. Teman-teman di kelas DG-8C Angkatan 2017 yang telah berjuang bersama dan saling memberikan dukungan sebelum atau saat pandemi Covid-19 ini.
8. Inas Kamila dan Ratih Dwi Pratiwi, yang sudah membantu dan memberikan dukungan dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini.
9. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang memberi dukungan dan semangat selama penyusunan Tugas Akhir ini.

Tentunya Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kesalahan dan jauh dari kesempurnaan. akan sangat membantu jika para pembaca memberikan kritik yang membangun untuk memperbaiki Skripsi yang sudah dikerjakan.

Jakarta, 7 Agustus 2021

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**

**Afifa Rizka Ayu**





Hak Cipta :

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

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LAPORAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL WONDERLAND ID.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	6
2.1 Identitas visual.....	6
2.1.1 Identitas Visual dalam Perusahaan.....	7
2.2 Sistem Identitas Visual.....	7
2.3 Logo.....	8
2.3.1 Jenis-Jenis Logo.....	9
2.3.2 Fungsi Logo.....	10
2.3.3 Kriteria Logo.....	11
2.3.4 Perancangan Logo.....	12
2.3.5 Teori Metode Riset Desain dalam Perancangan Logo.....	13
2.4 <i>Graphic Standard Manual</i> .....	15
2.5 Prinsip Desain Grafis dalam Perancangan Logo.....	16



## © 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

2.6	Teori Gestalt dalam Perancangan Logo .....	17
2.7	Tipografi dalam Perancangan Logo .....	19
2.7.1	Klasifikasi Huruf .....	19
2.7.2	Desain Tipografi.....	21
2.8	Warna dalam Perancangan Logo.....	22
2.8.1	Jenis-jenis Warna .....	22
2.8.2	Arti Warna.....	26
BAB III METODE PERANCANGAN.....		27
3.1	Metode Riset Desain .....	27
3.2	Metode Pengumpulan Data .....	28
3.3	Data dan Analisis.....	30
3.3.1	Profil Klien.....	30
3.3.2	<i>Product Knowledge</i> .....	31
3.3.3	Kompetitor .....	33
3.3.4	Consumer Insight .....	37
3.3.5	Analisis STP (Segmentation, Targeting, Positioning) .....	39
3.3.6	Analisis SWOT (Strenght, Weakness, Opportunity, Threat).....	40
3.4	Arahan Kreatif .....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN.....		45
4.1	Konsep Visual .....	45
4.1.1	Proses Mindmapping.....	45
4.1.2	Proses Moodboard.....	46
4.2	Proses Desain .....	47
4.2.1	Proses Sketsa Kasar atau Manual.....	47
4.2.2	Proses Sketsa Digital.....	48
4.2.3	Desain Terpilih.....	50
4.3	<i>Graphic Standard Manual</i> (Panduan Penggunaan Logo) .....	53
4.4	Implementasi Media Pendukung ( <i>Development dan Modelling</i> ).....	61
SIMPULAN .....		65
5.1	Simpulan.....	65
5.2	Saran.....	66





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Jenis-jenis Logo .....	10
Gambar 2.2	Logo IBM .....	17
Gambar 2.3	Logo NBC .....	17
Gambar 2.4	Logo Coca-cola .....	18
Gambar 2.5	Logo WWF .....	18
Gambar 2.6	Logo <i>Hope for African Children Initiative</i> .....	18
Gambar 2.7	Roman pada Logo Vogue .....	19
Gambar 2.8	Egyptian pada Logi Volvo .....	19
Gambar 2.9	Sans Serif pada Logo Google .....	20
Gambar 2.10	<i>Script</i> pada Logo Coca-cola .....	20
Gambar 2.11	<i>Miscellaneous</i> pada Logo Kool-Aid .....	20
Gambar 2.12	Perbandingan <i>Legibility</i> yang Baik dan Buruk .....	21
Gambar 2.13	Perbandingan <i>Readability</i> yang Baik dan Buruk .....	21
Gambar 2.14	Warna Primer .....	22
Gambar 2.15	Warna Aditif.....	23
Gambar 2.16	Warna Subtraktif.....	23
Gambar 2.17	Warna Komplementer .....	23
Gambar 2.18	Warna Analogus .....	24
Gambar 2.19	Warna Triadic.....	24
Gambar 2.20	Warna Tetradic.....	25
Gambar 2.21	Warna Split Komplementer .....	25
Gambar 2.22	Warna Hangat dan Dingin .....	25
Gambar 3.1	<i>Page Facebook</i> Wonderland ID .....	30
Gambar 3.2	Produk Wonderland ID <i>Retro Vinyl Bluetooth Speaker</i> .....	32
Gambar 3.3	Produk Wonderland ID <i>Honey Bear Mini Transparent Pouch</i> .....	33
Gambar 3.4	Produk Wonderland ID <i>Nike Air Force Pastel</i> .....	33
Gambar 3.5	<i>Page Facebook</i> Mikomi .....	34
Gambar 3.6	Produk yang dijual Mikomi .....	34
Gambar 3.7	<i>Page Facebook</i> Moon Shoppu .....	35
Gambar 3.8	Produk yang Dijual Moon Shoppu .....	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 satu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### 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 3.9	Page Facebook Nyn Shoppu .....	36
Gambar 3.10	Produk yang Dijual Nyn Shoppu .....	36
Gambar 3.11	Page Facebook Kodok Shop .....	37
Gambar 3.12	Produk yang Dijual Kodok Shop .....	37
Gambar 4.1	<i>Mindmap</i> Wonderland ID .....	45
Gambar 4.2	<i>Moodboard</i> Wonderland ID .....	46
Gambar 4.3	Sketsa kasar Wonderland ID .....	48
Gambar 4.4	Sketsa digital 1 ( <i>messy cutie</i> ) Wonderland ID .....	49
Gambar 4.5	Sketsa digital 2 ( <i>Sweet fluff</i> ) Wonderland ID .....	49
Gambar 4.6	Sketsa digital 3 ( <i>sparkling dreram</i> ) Wonderland ID .....	50
Gambar 4.7	Desain terpilih logo Wonderland ID .....	51
Gambar 4.8	<i>Picture mark</i> Wonderland ID .....	51
Gambar 4.9	<i>Letter mark</i> Wonderland ID .....	52
Gambar 4.10	Warna logo Wonderland ID .....	52
Gambar 4.11	Struktur logo Wonderland ID .....	54
Gambar 4.12	Komposisi Logo Wonderland ID .....	54
Gambar 4.13	Logo Primer/horizontal Wonderland ID .....	55
Gambar 4.14	Logo Sekunder/vertikal Wonderland ID .....	55
Gambar 4.15	Logo alternatif Wonderland ID .....	55
Gambar 4.16	<i>Clear space</i> Wonderland ID .....	56
Gambar 4.17	Ukuran minimum Wonderland ID .....	56
Gambar 4.18	Warna <i>reverse</i> logo Wonderland ID .....	57
Gambar 4.19	Warna Monokrom logo Wonderland ID .....	57
Gambar 4.20	Kesalahan Penggunaan logo Wonderland ID .....	58
Gambar 4.21	Warna <i>corporate</i> Wonderland ID .....	58
Gambar 4.22	Tipografi Primer Wonderland ID .....	59
Gambar 4.23	Tipografi sekunder Wonderland ID .....	59
Gambar 4.24	Supergrafis Wonderland ID .....	60
Gambar 4.25	Desain karakter Wonderland ID .....	60
Gambar 4.26	Desain dan <i>mock up</i> Thank you Postcard Wonderland ID .....	61
Gambar 4.27	Desain dan <i>mock up</i> Label kemasan Wonderland ID .....	62
Gambar 4.28	Desain <i>Photo Profile cover page Facebook</i> Wonderland ID .....	63



## © 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 4.29 Desain dan *mock up Thumbnail* album Wonderland ID ..... 63





**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 TABEL

Tabel 2.1	Arti Warna .....	26
Tabel 3.1	Analisis SWOT dan Matriks .....	40
Tabel 3.2	Arahan Kreatif Wonderland ID .....	41
Tabel 4.1	Prinsip dan kaidah desain grafis dalam logo .....	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

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran Lembar bimbingan Dosen Pembimbing 1 Tugas Akhir
- Lampiran Lembar bimbingan Dosen Pembimbing 2 Tugas Akhir
- Lampiran Transkrip Wawancara Klien
- Lampiran Hasil Wawancara Konsumen Menggunakan *Google Form*
- Daftar Riwayat Hidup





Hak Cipta :

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

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Awalnya manusia tidak mengerti konsep dari teknologi itu sendiri, namun seiring perkembangan, pada akhirnya teknologi sangat membantu keseharian manusia itu sendiri, mulai dari efektifitas waktu dan energi. Berkat kemajuan teknologi, berbelanja pun tak lagi sulit, tidak harus pergi meninggalkan rumah, hanya menggunakan gawai/*handphone* dan cari apa yang diinginkan lalu pesan, barang akan sampai rumah. Hal ini menjadi mudah karena adanya toko daring atau *online shop*. Toko daring atau *online shop* itu sendiri adalah sebuah tempat jual-beli melalui koneksi daring/internet untuk langsung mendapat barang antara penjual ke pembeli.

Menurut survey oleh Asosiasi Penyelenggara Internet di Indonesia (APJII) mengungkapkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 64 juta orang atau sekitar 24% dari total populasi di Indonesia. Pada tahun 2015 penggunaannya mencapai hingga 139 juta atau 50% dari total populasi masyarakat Indonesia. Banyaknya pengguna internet yang lebih memilih berbelanja daring dibanding harus datang ke toko langsung, menyebabkan meningkatkan toko daring yang menjual barangnya di internet. Salah satunya marketplace di sosial media, seperti Facebook dan Instagram. Menurut Sirclo pada tahun 2020 sekitar 97% responden yang suka berbelanja daring, 82% nya berbelanja di *market place* sosial media (Fachri, 2019). Pada tahun 2025 mendatang, 119 juta orang diprediksi menjadi pembeli online di Indonesia (Zaenudin, 2017). Perkembangan belanja melalui daring di Indonesia sangat berkembang pesat, hal ini dibuktikan dengan munculnya toko-toko daring seperti di Tokopedia, Lazada, Bukalapak, Shopee, bahkan hingga ke sosial media seperti *Facebook*, *Instagram*, serta *Twitter*. Belanja daring yang berkembang karena mengikuti kemajuan zaman yang dimana semakin banyaknya pengguna internet yang menyebabkan meningkatnya persaingan pada toko-toko daring.

Salah satu toko daring di *marketplace Facebook* adalah Wonderland ID.





## © 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

Wonderland ID merupakan toko daring yang menjual barang-barang *merchandise import*, dengan tema *Kawaii* (Imut dalam Bahasa Jepang) pastel yang gudangnya berlokasi di Jakarta dan Medan. Wonderland ID didirikan pada akhir tahun 2019 oleh Mei Lianny dan kawannya yang ingin memulai bisnis. Wonderland ID sebelumnya memiliki nama Shiro Wonderland namun berganti nama karena terjadi miskomunikasi antar konsumen di mana nama “Shiro” merupakan nama salah satu pemilik toko daring ini. Sehingga jika terjadi kesalahan salah satu pemilik ini menjadi sasaran untuk konsumen.

Wonderland ID belum memiliki identitas visual seiring meningkatnya persaingan antar toko daring di internet. Identitas visual merupakan identitas yang berkaitan dengan citra atau *image* sebagai jembatan untuk menyatukan audiens bagi perusahaan atau pelaku usaha yang dapat berasal dari sejarah, filosofi, visi/cita-cita, misi/fungsi, dan tujuan. Identitas visual terdiri dari beberapa elemen lainnya, seperti logo, tipografi atau *font*, warna khas, serta elemen gambar pendukung termasuk foto, karya seni dan infografis (Rustan, 2013). Identitas visual dapat menambahkan kepercayaan kepada audiens dapat juga berfungsi untuk membedakan antara perusahaan dengan perusahaan yang lainnya. Sehingga jika suatu perusahaan tidak konsisten atau bahkan tidak memiliki identitas visual maka kepercayaan konsumen tidak dapat dibangun serta tidak dikenal lagi, ditambah meningkatnya toko daring yang memiliki citra yang konsisten dan terpercaya yang menyebabkan konsumen beralih ke toko daring tersebut. Seperti kalimat diatas Wonderland ID belum mempunyai identitas visual, hal ini membuat tokonya tidak dikenal dan diingat oleh konsumen seiring bertambahnya toko daring yang menjual produk serupa di platform yang sama. Saat ini Wonderland ID hanya dikenal melalui mulut ke mulut dan maskot/karakternya saja.

Oleh sebab itu perancangan identitas visual Wonderland ID menjadi hal yang penting untuk dibuat juga dapat membangun citra sesuai dengan produk yang dijualnya, dan diharapkan kedepannya dapat lebih dikenal serta diingat oleh para konsumen sebagai toko daring dengan keunggulan produk yang memiliki citra warna pastel dan imut juga sebagai toko daring yang dapat dipercaya di mata konsumen.





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

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

### 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat pada Tugas Akhir ini yaitu bagaimana cara membuat identitas visual Wonderland ID dengan citra pastel dan imut yang sesuai dengan produknya?

### 1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Untuk membuat penulisan Tugas Akhir ini terarah dan fokus maka ruang lingkup yang akan dibahas, adalah sebagai berikut:

1. Merancang identitas visual meliputi desain logo, penentuan warna, tipografi, dan *graphic standard manual* Wonderland ID sesuai dengan citra produk.
2. Menerapkan teori-teori dan prinsip-prinsip desain yang digunakan dalam perancangan identitas visual Wonderland ID.
3. Implementasi identitas visual pada media pendukung seperti *Thank you postcard*, sticker label kemasan paket, *photo profile Facebook*, *cover page Facebook*, dan *thumbnail* katalog sesuai dengan citra produk yang dijual.

### 1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah berikut:

1. Merancang identitas visual Wonderland ID meliputi desain logo, penentuan warna, *graphic standard manual*, dan tipografi yang sesuai dengan citra produk Wonderland ID yaitu pastel dan imut.
2. Menerapkan teori identitas visual yang meliputi logo, *graphic standard manual*, tipografi, dan warna dalam perancangan identitas visual Wonderland ID.
3. Mengimplementasikan identitas visual pada media pendukung.

Adapun manfaat dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat untuk klien  
Perancangan identitas visual menjadi acuan dan dapat diaplikasikan oleh Wonderland ID sebagai langkah awal untuk dikenal oleh para konsumen.
2. Manfaat Akademis



**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

Perancangan identitas visual menjadi manfaat terutama pada bidang desain grafis yang dapat mendapatkan ide/referensi mengenai identitas visual dan media pendukungnya untuk usaha pada bidang kreatif.

3. Manfaat Praktis

Dapat menambah wawasan dan menjadi referensi bagi yang ingin membuat identitas visual.

**1.5 Sistematika Penulisan**

Laporan tugas akhir akan disusun secara sistematis, pembahasan dapat dibagi menjadi beberapa bab, diantaranya sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah yang dihadapi Wonderland ID sehingga membutuhkan sebuah perancangan identitas visual. Selain itu, di dalam bab ini akan dijelaskan mengenai rumusan masalah, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan dalam penyusunan tugas akhir ini.

**BAB II LANDASAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi kajian teoritis yang digunakan sebagai landasan dalam perancangan identitas visual Wonderland ID. Teori-teori disajikan secara sistematis dan diperoleh dari buku ataupun artikel jurnal yang meliputi logo, *graphic standard manual*, hingga prinsip desain pada perancangan logo.

**BAB III METODE PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan tentang metode-metode yang digunakan dalam pengumpulan data untuk perancangan identitas visual Wonderland ID. Selain itu, dalam bab ini disajikan data dan fakta mengenai toko daring Wonderland ID. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan antara lain wawancara, observasi, studi literatur yang kemudian data-data tersebut disusun ke dalam arahan kreatif yang akan dijadikan pedoman dalam pengerjaan proses desain.



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

Pada bab ini berisikan penjelasan proses dari langkah-langkah pembuatan dan konsep visual desain perancangan identitas visual Wonderland ID. Mulai dari pemaparan konsep visual perancangan identitas visual Wonderland ID, meliputi sketsa kasar hingga ke desain akhir, lalu disajikan juga proses penerapan identitas visual ke media pendukung, dan pertimbangan produksi yang membahas material cetak untuk bentuk fisik karya.

### BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan dari keseluruhan tugas akhir serta terdapat saran yang berkaitan dengan objek penelitian.

#### 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



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 SIMPULAN

### 5.1 Simpulan

Dalam perancangan identitas visual Wonderland ID, maka didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan identitas visual Wonderland ID diawali dengan pencarian data melalui teknik pengumpulan data wawancara dengan pemilik dan klien yang pernah membeli produk Wonderland ID, observasi, dan studi literatur. Didapatkan rangkuman berupa *creative brief* dari arahan client dan pengumpulan data sebelumnya, selanjut melakukan pencarian konsep melalui *mind mapping* dan *moodboard* serta pemilihan ide yang dijadikan konsep visual untuk membantu pembuatan sketsa kasar. Dari 13 Sketsa kasar menghasilkan 3 (tiga) sketsa logo terpilih, lalu diseleksi lagi yang akhirnya terpilih satu sketsa dengan konsep visual *sweet fluff* menggunakan jenis *font* sniglet dan sprinkle. Lalu diberi 3 (tiga) alternatif warna yang akhirnya terpilih satu desain yang paling sesuai dengan konsep dan arahan kreatif yaitu gaya desain imut dan pastel. Namun karena kurangnya referensi desain pada pewarnaan membuat kesulitan untuk menentukan warna, karena hanya dengan warna pink dan kuning, sehingga sulit membuat banyak alternatif desain. Selain itu membuat desain tidak kontras, dan tingkat keterbacaan yang cenderung tidak mudah dibaca. Setelah desain logo terpilih maka dirancang *graphic standard manual* yang meliputi komposisi logo, varian logo, ukuran minimum logo, *clear space*, *incorrect logo use*, dan juga penggunaan warna. Lalu dilanjutkannya implementasi media turunan Wonderland ID. Namun karena kurangnya referensi warna sehingga kesan yang diberikan Wonderland ID kurang terpresentasikan dengan baik.
2. Pada perancangan identitas visual Wonderland ID, teori logo yang diterapkan adalah penggunaan jenis logo *picture mark* serta *letter mark* dengan keseimbangan asimetris untuk membuat desain yang tidak kaku. Penekanan



## © 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

pada logo terdapat pada picture mark karena berbentuk pita yang ukurannya lebih besar dibanding dengan *letter mark*. Dengan *continuity* mengikuti arah baca, mulai dari kiri yaitu *picture mark* lalu ke kanan yang dimana adalah *lettermark*, lalu ke bawah sedikit karena adanya tagline. Menggunakan warna dominan pink pastel yang memberi kesan *kawaii* dan feminim serta adanya warna kuning yang merupakan warna hangat memberikan kesan ceria pada logo sesuai dengan citra yang ingin dibangun oleh Wonderland ID sesuai dengan produknya. Tipografi yang digunakan adalah jenis *miscellaneous* atau dekoratif dengan *font* sniglet untuk *letter mark*, Memberi kesan feminim, imut, bersifat dinamis dan lebih ceria. Tingkat kemudahan dalam membaca logo cenderung mudah. Sedangkan untuk *tagline* menggunakan *font* sprinkle. Memberikan kesan imut, dan memiliki *legibility* dan *readability* yang cukup tinggi. Penggunaan sebuah logo memiliki beberapa peraturan yang harus dipatuhi demi menjaga semua hal yang sudah dirancang dalam pembuatan sebuah logo. panduan penggunaan logo atau *graphic standard manual* dengan isi sesuai dengan teori yaitu meliputi komposisi logo, varian logo, ukuran minimum logo, *clear space*, *incorrect logo use*, dan juga penggunaan warna.

3. Dilakukan pengaplikasian desain terpilih pada media turunan berupa *Thank you postcard*, sticker label kemasan paket, *photo profile Facebook*, *cover page Facebook*, dan *thumbnail* katalog untuk media promosi pada *page Facebook* Wonderland ID.

### 5.2 Saran

Berdasarkan perancangan ulang identitas visual didapatkan beberapa saran untuk memproses karya serupa sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperbanyak referensi desain khususnya dalam pewarnaan agar lebih dapat mengeksplorasi desain secara luas khususnya warna, bertujuan untuk tetap mendapatkan ide desain yang variatif tetapi tetap tidak melenceng dari arahan desain yang ingin dihasilkan dan dapat dipresentasikan dengan baik.



## © 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. Jika desain ingin diterapkan pada media turunan atau media pendukung harus tetap memperhatikan kesan yang ingin diciptakan yaitu agar dapat terlihat suatu kesatuan desain identitas visual.
3. Perlu penelitian lanjutan bagi peneliti selanjutnya untuk meningkatkan efektivitas logo dalam meningkatkan ketertarikan calon konsumen ke perusahaan.







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 REFERENSI

- Arntson, A. E. (2011). *Graphic design basics*. Cengage Learning.
- Arwendha, P., Ardiyanto, D. T., & Bahari, N. (2019). PERAN LOGO UMBUL SIBLARAK DALAM BILLBOARD WISATA UMBUL SIBLARAK. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL CENDEKIAWAN*, 2–66.
- Craig, J., & Scala, I. K. (2012). *Designing with type: The essential guide to typography*. Watson-Guptill.
- Gondo, N. C., & Djoko, C. (2021). Perancangan Ulang Identitas Visual Brand Permainan Edukatif (Studi Kasus: The Menthilis Project). *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (KOMA DKV)*, 1(1), 653–660.
- Hembree, R. (2014). *The complete graphic designer: A guide to understanding graphics and visual communication*. Rockport publishers.
- Hendrawan, F. (2016). Kearifan Lokal Dalam Arsitektur Dan Desain Interior: Studi Komparasi Empat Konsep Di Asia. *STDI Bali/Juni*.
- Kompasiana.com. (2019, Oktober 9). *Online Shop: Sejarah, Perkembangan, dan Pengaruh bagi Kehidupan Manusia*. KOMPASIANA. <https://www.kompasiana.com/mfachrip/5d9d44a30d823006e86a7262/online-shop-sejarah-perkembangan-dan-pengaruh-bagi-kehidupan-manusia>
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar desain komunikasi visual*. Yogyakarta: Andi.
- Kusrianto, A. (2013). *Pengantar tipografi*. Elex Media Komputindo.
- Landa, R. (2018). *Graphic design solutions*. Cengage Learning.
- Lia, A. S., & Nathalia, K. (2014). Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula. *Nuansa Cendikia*. Bandung.
- Nugroho, S. (2015). *Manajemen warna dan desain*. Penerbit Andi.
- Rustan, S. (2013). *Font And Tipografi*. Gramedia Pustaka Utama..
- Rustan, S. (2014). *Layout Dasar & Penerapannya Edisi 2014*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Stoimenova, B. (2017). Visual Brand Identity Design. *University of National and World Economy*.



## © 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

Suprpto, A. (2015). *Ada mitos dalam D.K.V (Desain Komunikasi Visual)*. PT Lintas Kreasi Imaji.

Utami, A. D. W., & Hakim, L. (2016). PERANCANGAN DESAIN LOGO" LBH SANDHI WAFA & PARTNERS COUNSELOR& ATTORNEYS AT LAW. *Jurnal Ilmu Komputer dan DKV Vol, 1(1)*.

Zaenudin, A. (t.t.). *Profil Konsumen Belanja Online di Indonesia*. tirtoid. Diambil 25 Juni 2021, dari <https://tirtoid/profil-konsumen-belanja-online-di-indonesia-cuEG>



**LAMPIRAN LEMBAR BIMBINGAN DOSEN  
PEMBIMBING SATU TUGAS AKHIR**





## LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS  
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

NAMA MAHASISWA Afifa Rizka Ayu  
NAMA PEMBIMBING Anggi Anggarini, M.Ds  
JUDUL TUGAS AKHIR Perancangan Identitas Visual Wonderland ID

**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 31/03/2021	Menjelaskan tentang penulisan bagian inti tugas akhir. Mulai dari pendahuluan, hingga ke penutup. Lalu review tentang masalah yang diangkat dan boleh melanjutkan ke BAB I.	Mengerjakan/menyicil BAB I dan di kumpulkan ke drive minimal sebelum deadline (bimbingan II).
2	Rabu 07/04/2021	Review/bimbingan Bab I, sudah diberikan feedback dan revisi. Menjelaskan tentang jurnal serta penjelasan singkat Bab II yang teorinya tidak perlu bertele-tele yang penting jelas dan dipakai untuk pengaplikasian TA	Membaca dan mengumpulkan jurnal-jurnal untuk teori yang akan dipakai untuk tugas akhir sampai minggu depan. Selain itu sudah harus ada progress Bab II dan boleh menyicil Bab III (Pengumpulan data)
3	Sabtu 17/04/2021	Bab 2 sudah oke, dan dosen pembimbing menanyakan ingin memakai metode desain apa.	Untuk metode desain belum pasti, namun untuk progress menyicil penelitian Bab III
4	Jumat 23/04/2021	Review Bab I bagian tujuan dari pembuatan Tugas akhir, dijelaskan teori apa yang digunakan, juga revisi penulisan	Progress penelitian Bab III, dengan membuat pertanyaan untuk wawancara kepada klien dan konsumen yang telah membeli produk di online shop klien.
5	Sabtu 24/04/2021	Review Bab I, bagian tujuan dan manfaat. Jangan lupa dilanjutkan kalimat bagian "menerapkan teori..."	Revisi penulisan Bab I bagian tujuan dan manfaat. Progress sekarang adalah mencari narasumber (konsumen Wonderland ID) untuk diwawancara. saat ini sudah dapat 4 narasumber
6	Rabu 05/05/2021	Review Bab II, dosen pembimbing I memberikan suggestion berupa menambahkan teori prinsip desain grafis, seperti gestalt, dan lain-lain. Selain itu teori tipografi dan psikologi warna juga dimasukkan ke bab II. Lalu melanjutkan mencari data untuk BAB III.	Melanjutkan progress Bab III dengan mencari data konsumen melalui wawancara, dan revisi bab II dengan target sebelum lebaran selesai.
7	Selasa 18/05/2021	Revisi sub-bab "arti-arti warna" menjadi "arti warna" di Bab II. Selain itu revisi Bab III mengenai product knowledge yang tidak hanya menjelaskan produk, sehingga hasil wawancara klien digabung dengan product knowledge. Selain itu Swot dan matriksnya menjadi dalam satu tabel.	Merevisi Bab II dan Bab III serta merapikan penulisan sampai sebelum pendaftaran seminar proposal
8	Kamis 3/06/2021	Review proposal tugas akhir setelah seminar proposal. Diberikan feedback dengan menambah sub-bab sistem identitas visual di Bab II. Serta menambah kalimat pada creative brief	Revisi sesuai dengan feedback dosen penguji dan dosen pembimbing. menyicil konsep visual pada bab II

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



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

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

9	Kamis 17/06/2021	Review proposal mindmap dan moodboard, diberikan feedback dengan merevisi mindmap dengan mengikuti creative brief Wonderland ID.	Revisi sesuai dengan feedback dosen pembimbing. revisi mindmap dan moodboard.
10	Senin 21/06/2021	Review mindmap dan moodboard, acc. Lanjutkan ke sketsa	Dilanjutkan dengan sketsa, dibuat juga alternatifnya
11	Selasa 29/06/2021	Review sketsa logo Wonderland ID. Pilih yang terbaik dan berikan filosofinya	Merapihkan logo terpelih dan diberikan filosofinya
12	Senin 5/07/2021	Review sketsa logo terpilih. Dan revisi minor logo, dengan memisahkan pita agar tidak menyatu dengan logotype. Setelah itu dilanjutkan pemisahan logogram dan logotype juga diberi warna	Melanjutkan digitalisasi logo dan beri warna
13	Selasa 13/07/2021	Review digitalisasi logo. Lalu dengan hasil revisi warna, dan ganti huruf kecil D dari kata "ID" pada Wonderland ID	Melanjutkan revisi logo warna dan tipo
14	Senin 19/07/2021	Acc warna dari logo Wonderland ID, dilanjutkan dengan pembuatan graphic standard manual	Merancang GSM dan implementasi media turunan
15	Senin 2/08/2021	Revisi GSM, dengan mengganti warna yang lebih kontras	Melanjutkan revisi GSM dan implementasi media turunan
16	Rabu 4/08/2021	Revisi warna GSM, dan laporan TA bagian simpulan dan saran	Melanjutkan revisi.
17	Kamis 5/08/2022	Acc laporan TA dan desain, bisa daftar sidang	daftar sidang.

\*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA

**LAMPIRAN LEMBAR BIMBINGAN DOSEN  
PEMBIMBING DUA TUGAS AKHIR**





## © 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

## LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS	
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN	
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA	
NAMA MAHASISWA	Afifa Rizka Ayu
NAMA PEMBIMBING	MRR. Tiyas Maheni DK, S.H., M.H
JUDUL TUGAS AKHIR	Perancangan Identitas Visual Wonderland ID
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	Kamis 20/05/2021	Menjelaskan pengarahannya penulisan pada Bab 1 hingga Bab 3. Mulai dari layout yang tepat dan sedikit penambahan materi	Ikuti pengarahannya penulisan, lalu bimbingan dari Bab 1 hingga Bab 3. Dikumpulkan sekitar tanggal 21-23 Mei
2	Senin 14/06/2021	Revisi pertama untuk penulisan tugas akhir. Dominan revisi minor penulisan, huruf kapital, dan lain-lain	Melanjutkan revisi, diberikan kembali tanggal 21 Juni 2021.
3	Jumat 25/06/2021	Revisi kedua untuk penulisan tugas akhir. Revisi minor, khususnya bagian spasi	Melanjutkan revisi, diberikan kembali di hari yang sama.
4	Selasa 29/06/2021	Tugas akhir bab 1-3 acc.	Melanjutkan tugas akhir bab 4-5
5	Rabu 4/08/2021	Revisi Tugas Akhir Bab 4-5, dengan memberikan italic pada bahasa asing serta revisi minor lainnya	Revisi TA Bab 4-5
6	Minggu 8/08/2021	ACC Teknis Tugas Akhir	Mendaftar sidang
7			
8			

\*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya

# JAKARTA

LAMPIRAN TRANSKIP  
WAWANCARA KLIEN



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

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

### 1. Bagaimana Wonderland Id terbentuk?

Jawab: “Awalnya mau nyoba-nyoba buat usaha merchandise yang imut-imut dan berhubungan sama budaya cosplay atau anime dengan seorang teman karena saya sendiri suka pop-culture jepang, dan kebetulan juga punya kenalan distributor untuk mengambil barangnya yang ada di china. Kenapa ambil di luar negeri karena merchandise yang kami mau jual rata-rata ada di luar negeri. Akhirnya tahun 2019 online shop kami terbentuk. Namu awalnya Namanya Shiro Wonderland.”

### 2. Kenapa berganti nama dari Shiro Wonderland jadi Wonderland Id?

Jawab: “Karena suka terjadi mis komunikasi dengan konsumen. Karena nama facebook saya “Shiro Mei” dan konsumen sering menganggap kalau online shopnya cuma memiliki satu admin saja. Jadi jika terjadi masalah entah dari distribusinya, pengiriman pakatnya, delay, dan lain-lain para konsumen complain langsung ke facebook personal saya, padahal untuk info seperti itu bisa langsung ke page online shopnya. Oleh sebab itu Februari lalu berganti nama jadi Wonderland Id untuk mengurangi masalah serupa.”

### 3. Apa saja produk yang ditawarkan Wonderland Id?

Jawab: “Ada bermacam-macam seperti make up, dekorasi lucu, pakaian, sepatu, tas, aksesoris, boneka, dan lain-lain. Namun untuk produknya kami lebih ke tema “kawaii merch” sih. Jadinya kami menawarkan produk yang imut dan memiliki warna-warna lucu seperti pasteldan pink”

### 4. Siapa target konsumen Wonderland Id?

Jawab: “Secara umum kami menargetkan perempuan, tapi rata-rata konsumen berumur 17-28 tahun. Namun biasanya konsumen tertarik dengan pop-culture jepang.”

### 5. Siapa competitor Wonderland Id?

Jawab: “Kurang lebih online shop lain memiliki produk yang sama seperti kami. Contohnya ada online shop Mikomi, Moon Shopu, Nyn shopu, dan Kodok Shop.

### 6. Untuk kelebihan Wonderland Id dibanding online shop lain itu apa saja?

Jawab: “Kami menjual item import dengan harga grosir jadi cenderung lebih murah dibanding toko lain, selain itu kami juga buka free reseller dan yang buat mengambil banyak item nanti dapat potongan harga tertentu. Untuk konsumen biasanya suka kami kasih bonus gift lucu.”

### 7. Kenapa Wonderland Id membutuhkan identitas visual?

Jawab: “Awalnya karena mau merombak olshop saya, karena ingin fokus untuk item ready stock jadi untuk item jenis pre-order dikurangi. Selain itu ingin terlihat





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

lebih menarik dan beda dari toko lain, karena competitor kami rata-rata tidak ada identitas visualnya juga jadi lebih tersusun dan rapi..”

### 8. Kesan apa yang ingin disampaikan melalui desain logo dan identitas visual Wonderland Id?

Jawab: “Karena Wonderland Id memiliki konsep toko yang menjual produk merchandise “kawaii” maka desainnya menampilkan visual yang imut-imut dan feminim ya, dengan bentuk logo tulisan dan ada ilustrasinya. Untuk tulisannya tidak kaku jadi memiliki kesan imut, dan untuk ilustrasinya ada ribbon (pita) atau dress maid. Sebenarnya ingin menonjolkan tema Lolita maid karena saat konsumen datang ke page online shop kami seakan-akan masuk ke wonderland dan disambut oleh pelayan dengan kostum imut (pakaian Lolita pastel).”

### 9. Selain itu media apa saja yang membutuhkan identitas visual dari Wonderland Id?

Jawab: “Kami juga membutuhkan karakter/mascot, profile picture dan cover page facebook, template katalog ready stock, stiker untuk paket, desain syarat dan ketentuan pembelian, juga thank you postcard”

#### 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

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA

LAMPIRAN HASIL  
WAWANCARA KONSUMEN



## 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





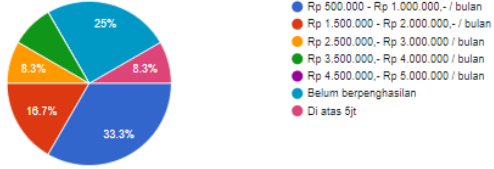


## Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### 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

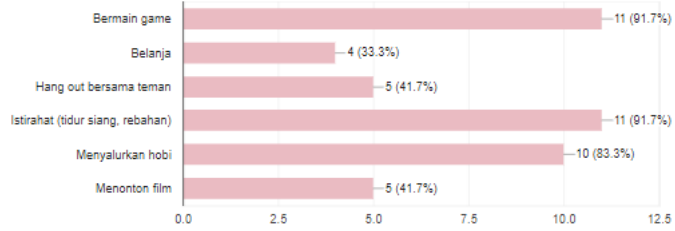
Pendapatan  
12 responses



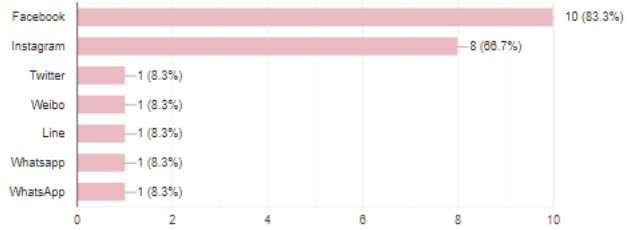
Apa hobi kamu? (boleh isi lebih dari 1)  
12 responses

Menggambar  
Menggambar, menonton anime, bermain game  
Cosplay, traveling, cooking  
Cosplay dan Bernyanyi  
Cosplay  
Mendengarkan musik, membaca  
Mendengarkan musik  
Membaca  
Menggambar dan Gaming  
Main game, nonton, baca, olahraga, traveling  
Gambar, dance, nyanyi, Cosplay

Biasanya apa yang kamu lakukan jika sedang hari libur/senggang?  
12 responses



Sosial media yang paling sering kamu pakai?  
12 responses





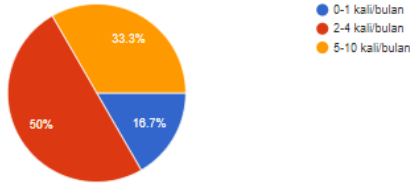
## Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### 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

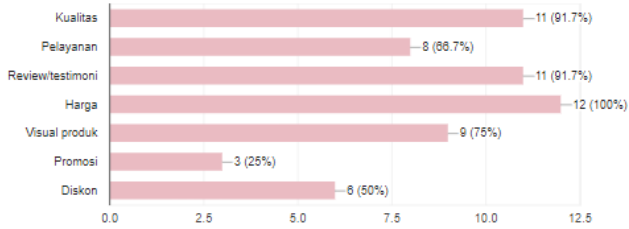
Seberapa sering kamu berbelanja online?

12 responses



Pertimbangan kamu dalam membeli produk di online shop itu apa saja? :3

12 responses



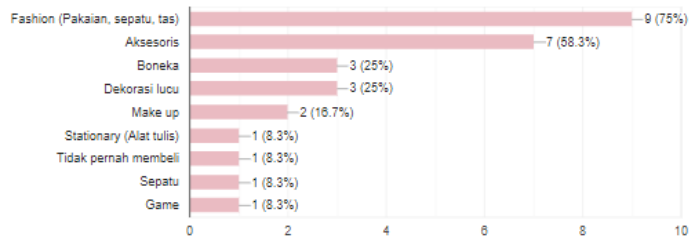
Apa yang kamu suka dari Wonderland ID? >

12 responses

Pelayanan , keramahan , free gift jika pengiriman mengalami keterlambatan , trusted	
Cepat dalam merespon pelanggan, cepat mengatasi masalah seperti ada nya kesalahan warna, harga murah, kualitas menengah.	
Barang" nya lucu, kawai" ,pastel stuff gitu agak lebih murah juga	
Barang dan harga.	
Harga murah	
Barangnya lucu-lucu~ admin ramah, sering update	
Konsepnya yang pink dan kawaii	produknya yang lucu dan kualitasnya bagus
Barangnya lucu-lucu! dan cenderung murah	Terpercaya dan barangnya lucu
Barannya bervariasi	Harganya murah, kualitas nya sesuai harga

Apa yang kamu pernah/biasanya beli di olshop Wonderland ID?

12 responses





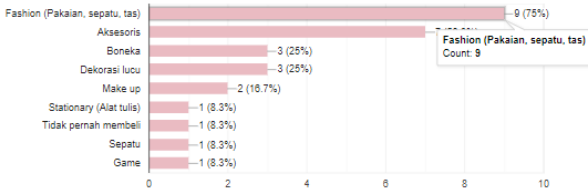
## Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### 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

Apa yang kamu pernah/biasanya beli di olshop Wonderland ID?

12 responses



Kenapa kamu bisa tertarik membeli produk dari Wonderland ID? (Jika tidak pernah membeli jawab "-")

12 responses

Harganya murah di banding olshop yg menjual merch di tpmat lain dan ada promo jga

Karna postingan menarik ditambah dengan adanya review gambar asli di komentar

Karena lucu dan murah

Barang lucu dan harga terjangkau

Karna harga murah dan dapat di cicil

Soalnya lucu, info lengkap, banyak tedti juga. Kadang size fashion impor kan kecil, disini pasti lengkap size chart dan biasanya udah ada realpic gitu di Wonderland ID

Karena harganya relatif lebih murah

-

Baranonva lucu2

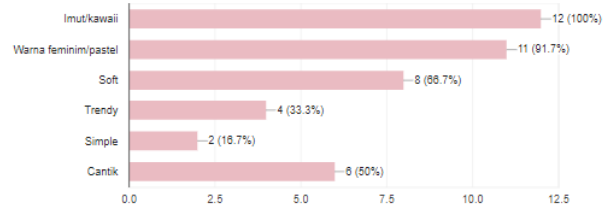
dilihat dri segi kualitas produk yg menurutku lucu2 dan bisa meningkatkan pembelian yg berlebihan dan pasti kalau harganya murah bisa kalap.

terpercaya karena banyak teman yang beli

Karena barangnya lucu² dan harganya lumayan murah dibanding yg lain

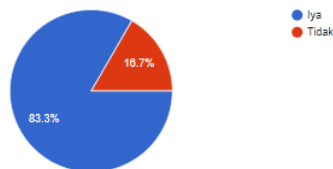
Menurut kamu apa kesan visual yang diberikan Wonderland ID?

12 responses



Menurut kamu apakah keberadaan logo dapat memengaruhi kepercayaan kamu terhadap suatu brand?

12 responses







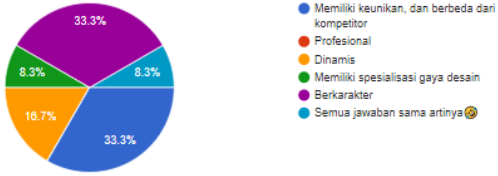
## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

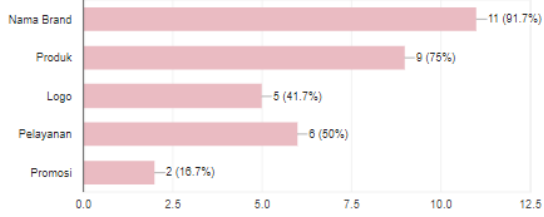
Menurut kamu apa hal yang paling penting jika Wonderland ID memiliki logo?

12 responses



Salah satu alasan kamu dalam mengingat sebuah brand itu apa saja?

12 responses



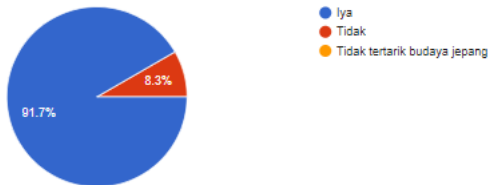
Apa kamu tertarik dengan budaya jepang seperti anime, manga, cosplay, dan sebagainya?

12 responses



Jika tertarik, apakah ketertarikan kamu menjadi salah satu faktor membeli produk dari Wonderland ID?

12 responses



LAMPIRAN DAFTAR  
RIWAYAT HIDUP



**AFIFA RIZKA AYU**

+62 898 902 0777

afifarizkaayu@gmail.com

Hello! my name is Afifa Rizka Ayu.

I am a graphic design student from State Polytechnic of Jakarta. I love do design and make illustration. I also love to meet some new people with same passion and interest. So i currently seeking for experience in my interest area.

## EDUCATION

**State Polytechnic of Jakarta**  
Graphic Design  
(2017-2021)

**State Jakarta 109**  
Senior High School  
Social  
(2014-2017)

## EXPERIENCE

**Art and Design Division**  
Gema Magazine (college SMEs)  
(2017-2018)

**Internship Illustrator**  
Re:ON Comics  
(October-December 2020)

**Freelance Illustrator**  
(2019-Present)

## EXPERTISE

**Graphic Design**  
Layouting, conceping

**Illustration**  
Sketching, coloring

## CAPABILITY

Adobe Illustrator

Adobe Photoshop

Adobe Indesign

Clip Studio Paint

## SKILL

### Design

Concepting

Competition

Layouting

Editing image

### Illustration

Concepting

Competition

Sketching

Coloring