



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

## TUGAS AKHIR SPESIFIKASI PROYEK DESAIN

### PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL BRAND RANURA SEBAGAI PEMBENTUKAN CITRA MEREK BARU



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

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**

Oleh:

**TEGUH KURNIAWAN**

**5016020059**

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

LEMBAR PERSETUJUAN  
LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Ulang Identitas Visual Brand Ranura sebagai Pembentukan Citra Merek Baru  
Penulis : Teguh Kurniawan  
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, 6 Agustus 2021

Menyetujui,  
Dosen Pembimbing I

Drs. Sugeng Indriyanto  
NIP. 520000000000000240

Dosen Pembimbing II

Deli Silvia M.Sc  
NIP. 198408192019032012



**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 PENGESAHAN**

**PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL BRAND RANURA  
SEBAGAI PEMBENTUKAN CITRA MEREK BARU**

Oleh:

**TEGUH KURNIAWAN**  
5016020059

Disahkan:

Depok, 20 Agustus 2021  
Penguji I

Andriyanto, S.E., M.Kom.

NIP. 23272015100119730629

Penguji II

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

NIP. 0024087601

Ketua Jurusan

Teknik Grafika Penerbitan



Dra. Wiwi Ptastiwiniarti, 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 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

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

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

**Perancangan Ulang Identitas Visual Brand Ranura sebagai Pembentukan Citra Merek Baru**

adalah hasil karya saya.

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

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

Depok, 11 April 2021

Yang menyatakan,



Teguh Kurniawan

NIM. 5016020059



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

## ABSTRAK

Berenang merupakan olahraga yang memiliki banyak manfaat, seperti menjaga kesehatan tubuh, memperbaiki kualitas pernafasan, membakar kalori, dan mencegah penyakit. Selain itu juga, berenang kini sudah menjadi hiburan favorit ditengah masyarakat segala usia. Maka dari itu, saat ini banyak jenis alat pendukung renang yang dijual di pasaran, seperti pakaian renang. Salah satunya ialah merek produsen pakaian renang bernama Ranura milik bapak Irsan Suseno, yang terletak di Jl. Poin Mas, Pancoran Mas, Depok. Ranura fokus menawarkan produk pakaian renang yang dapat mengapung. Inovasi produk ini menjawab keresahan di kalangan masyarakat, dimana tidak sedikit terdapat berbagai kasus tenggelam saat berenang. Pada awalnya merek pakaian renang mengapung ini memiliki nama Safe Swim, yang membawakan konsep awal sebagai produk pakaian renang aman dan nyaman, yang dikhususkan untuk anak-anak. Namun karena telah bermunculan pesaing dengan produk sejenis, yang membawakan konsep yang sama, maka dari itu pemilik akhirnya memutuskan untuk mengubah konsep merek sebelumnya sekaligus mengganti nama mereknya menjadi Ranura. Pemilik ingin konsep barunya dikenal dengan citra pakaian renang mengapung yang *syar'i*, *sporty*, dan *trendy*, sehingga bisa menjadi pembeda, dan lebih menunjukkan tingkat kualitas pakaian renang yang dihasilkan. Namun karena identitas visual sebelumnya belum bisa merepresentasikan konsep baru, oleh karena itu perancangan ulang identitas visual Ranura diperlukan. Secara garis besar, proses desain ulang identitas visual ini menggunakan metode riset *design thinking* yang terdiri dari 7 proses desain seperti, *define* (mengolah brief klien), *research* (mencari data), *ideate* (*brainstorming*, *mindmapping*, *moodboard*, sketsa), *prototype* (alternatif desain), *select* (*final artwork*), *implementation* (proses pengaplikasian dan produksi), dan *learn* (*client feedback*). Dari metode tersebut dihasilkan karya berupa logo, buku pedoman identitas berupa *Graphic Standard Manual* (GSM), dan pengaplikasiannya pada label, katalog, *banner*, *stationery* dan *merchandise*. Dengan perancangan ulang identitas visual diharapkan mampu memperluas segmentasi pasar sehingga masyarakat lebih melihat Ranura sebagai pilihan yang tepat, berkualitas, dan tampil beda dengan para pesaingnya.

**Kata kunci:** *Redesain, Identitas Visual, Pakaian Renang Mengapung, Muslim*



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

## ABSTRACT

Swimming is a worthwhile exercise, such as health care, improving breathing quality, burning calories, and preventing diseases. It's also a favorite pastime among people of all ages. Therefore, at present many types of swimming props are sold on the market, such as swimsuits. One of them is the swimsuit brand named Ranura and owned by Mr. Irsan Suseno, located on Point Mas Street, Pancoran Mas, Depok. Ranura's focus to offering a floating swimsuit products. This product innovation is the solution to public anxiety, about a lot of cases of drowned in a pool. Initially, this swimsuit brand was named Safe Swim, which brought the initial concept of a safe and comfortable swimsuit product, which is addressed to children. But because competitors had sprung up with a similar product, which brought the same concept, finally the owner decides to change the previous brand concept, and changing the name to Ranura. The owner wants Ranura to be known as syar'i, sporty, and trendy floating swimsuit, so that it can be distinguished, and show more of quality of the swimsuit. But since previous the visual identity cannot represent a new concept of Ranura, it is therefore necessary to redesign of Ranura visual identity. In general, the process of redesigning a visual identity used 7 processes of design thinking research method, such as define (client brief processing), research (search for data), ideate (brainstorming, mindmapping, moodboard, sketches), prototypes (alternative designs), select (application and production), and learn (client feedback). From that method, the final artworks is a logo, graphic standard manual (GSM), applications on labels, catalog, banner, stationery, and merchandise. With redesigning this Ranura visual identity, it's expected that Ranura will be able to expand the market rate, so that they will see Ranura more as the correct choice, product quality, and dissimilar to the competitors.

**Keywords:** Redesign, Visual Identity, Floating Swimsuit, Moslem

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 syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta nikmat serta karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan perancangan tugas akhir ini dengan tepat waktu. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada orang tua dan keluarga yang telah senantiasa memberikan doa dan dukungan dalam pembuatan proposal tugas akhir yang berjudul “Perancangan Ulang Identitas Visual Brand Ranura sebagai Alat Pemasaran”.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh kelulusan dalam perkuliahan Desain Grafis di Politeknik Negeri Jakarta. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak akan selesai jika tanpa dukungan, bimbingan, doa, saran, maupun kritik dari berbagai pihak, maka dari itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak berikut :

1. Bapak Dr. Sc. H. Zainal Nur Arifin, Dipl-Ing. HTL., M.T, selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Ibu Dra. Wiwi Prastiwinarti, M.M, selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
3. Ibu Anggi Anggarini, M.Ds, selaku Ketua Program Studi Desain Grafis.
4. Bapak Drs. Sugeng Indriyanto selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan dan saran dalam pembuatan tugas akhir ini.
5. Ibu Deli Silvia, M.Sc, selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan dan saran dalam pembuatan tugas akhir ini.
6. Segenap dosen di Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Jakarta yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, atas segala ilmu pengetahuan yang telah diberikan dalam masa perkuliahan maupun proses penulisan proposal ini.



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan 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

7. Seluruh rekan mahasiswa Desain Grafis yang telah bersama-sama melewati suka maupun duka, dan tetap saling memberikan motivasi, semangat, serta dukungan yang diberikan selama penulis menjalankan perkuliahan maupun pada pembuatan proposal ini.
8. Untuk segenap pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu, penulis ucapkan terima kasih banyak karena telah membantu penulis dalam menyusun penulisan tugas akhir ini.

Tugas Akhir ini dibuat dengan sebaik-baiknya, namun penulis menyadari masih banyak kekurangan di dalamnya. Maka dari itu penulis mengucapkan mohon maaf jika ada salah dalam maupun kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini. Penulis berharap tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi siapapun yang membacanya, penulis juga sangat menerima adanya masukan berupa kritik dan saran yang berguna bagi penulis nantinya. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih banyak.

Depok, 11 April 2021

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**

Teguh Kurniawan





Hak Cipta :

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

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....	iii
ABSTRAK .....	iv
ABSTRACT .....	v
PRAKATA .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....	4
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	4
1.5 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....</b>	<b>7</b>
2.1 <i>Brand</i> sebagai Identitas Perusahaan.....	7
2.2 <i>Brand Image</i> (Citra Merek).....	8
2.3 <i>Branding</i> .....	8
2.4 Identitas Visual ( <i>Visual Identity</i> ) .....	10
2.4.1 Nama.....	12
2.4.2 Logo .....	13
2.4.2.1 Fungsi Logo .....	13
2.4.2.2 Kriteria Logo.....	14
2.4.2.3 Klasifikasi Logo.....	15
2.4.2.4 Teori Gestalt.....	20
2.4.3 <i>Tagline</i> (Slogan).....	23
2.4.4 Tipografi .....	23
2.4.4.1 Klasifikasi Huruf.....	24



Hak Cipta :

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

2.4.4.2	Kriteria Tipografi .....	27
2.4.5	Warna ( <i>Color</i> ) .....	29
2.4.5.1	Jenis Penerapan Warna .....	30
2.4.5.2	Psikologi Warna .....	32
2.5	Penerapan Identitas Visual .....	33
<b>BAB III METODE PERANCANGAN.....</b>		<b>38</b>
3.1	Metode Penelitian .....	38
3.1.1	Teknik Pengumpulan Data .....	38
3.2	Metode Riset Desain .....	40
3.2.1	<i>Design Thinking</i> .....	40
3.3	Data dan Fakta .....	42
3.3.1	Profil Klien .....	43
3.3.2	Informasi Produk .....	46
3.3.3	Kompetitor .....	48
3.3.3.1	Floswim .....	48
3.3.3.2	Rocella .....	50
3.4	Analisis Data dan Fakta .....	52
3.4.1	SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat) .....	52
3.4.2	Analisis STP (Segementing, Targeting, Positioning) .....	56
3.5	Arahan Kreatif .....	57
3.5.1	Client Insight .....	58
3.5.2	Consumer Insight .....	58
3.5.2.1	<i>Insight</i> wawancara .....	58
3.5.2.2	<i>Insight</i> Kuesioner .....	60
3.5.3	Creative Brief .....	62
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>66</b>
4.1	Konsep Visual .....	66
4.1.1	<i>Mind mapping</i> .....	66
4.1.2	<i>Mood board</i> .....	68
4.1.3	Penjelasan Konsep .....	69
4.2	Proses Desain .....	69
4.2.1	Sketsa Logo Kasar .....	70
4.2.2	Sketsa Logo Halus .....	71



## © 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 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

4.2.3	Desain Logo Komprehensif .....	73
4.2.4	Desain Logo Terpilih .....	77
4.3	Media Aplikasi.....	85
4.3.1	<i>Hang Tag</i> .....	85
4.3.2	<i>Paper Bag</i> .....	86
4.3.3	<i>Sign Age</i> .....	86
4.3.4	<i>Stationery</i> .....	87
4.3.5	<i>Brand Guidelines</i> .....	88
4.3.6	<i>Merchandise</i> .....	88
4.3.7	<i>Promotional Items</i> .....	89
4.4	Pertimbangan Produksi .....	90
4.4.1	Material Cetak.....	90
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>91</b>
5.1	Kesimpulan .....	91
5.2	Saran .....	92
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>93</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>		<b>95</b>

**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

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Contoh <i>Word Mark</i> .....	16
Gambar 2. 2. Contoh <i>Lettermarks</i> .....	16
Gambar 2. 3. Contoh <i>Pictorial Symbol</i> .....	17
Gambar 2. 4. Contoh <i>Abstract Symbol</i> .....	17
Gambar 2. 5. Contoh <i>Nonpresentational Symbol</i> .....	18
Gambar 2. 6. Contoh <i>Letterform Symbol</i> .....	18
Gambar 2. 7. Contoh <i>Character Icon</i> .....	19
Gambar 2. 8. Contoh <i>Combination Mark</i> .....	19
Gambar 2. 9. Contoh <i>Emblem</i> .....	20
Gambar 2. 10. Contoh <i>Proximity</i> .....	21
Gambar 2. 11. Contoh <i>Similiarity</i> .....	21
Gambar 2. 12. Contoh <i>Continuity</i> .....	22
Gambar 2. 13. Contoh <i>Closure</i> .....	22
Gambar 2. 14. Contoh <i>Figure Ground</i> .....	23
Gambar 2. 15. Contoh <i>Serif</i> .....	25
Gambar 2. 16. Contoh <i>Sans Serif</i> .....	25
Gambar 2. 17. Contoh <i>Script</i> .....	26
Gambar 2. 18. Contoh <i>Decorative</i> .....	27
Gambar 2. 19. Contoh <i>Legibility</i> .....	27
Gambar 2. 20. Contoh <i>Readability</i> .....	28
Gambar 2. 21. Contoh <i>Visibility</i> .....	28
Gambar 2. 22. Contoh <i>Clarity</i> .....	29
Gambar 2. 23. Warna RGB .....	30
Gambar 2. 24. Warna CMYK .....	31
Gambar 2. 25. Warna Pantone .....	31
Gambar 2. 26. Contoh <i>GSM</i> .....	34
Gambar 2. 27. Contoh <i>Stationery</i> .....	35
Gambar 2. 28. Contoh <i>Marketing/sales</i> .....	35
Gambar 2. 29. Contoh <i>Website</i> .....	36
Gambar 2. 30. Contoh <i>Facilities sign</i> .....	36
Gambar 2. 31. Contoh <i>Packaging</i> .....	37
Gambar 2. 32. Contoh <i>Merchandise</i> .....	37
Gambar 3. 1. <i>Design Thinking Process</i> .....	40
Gambar 3. 2. Logo Ranura Awal .....	45
Gambar 3. 3. Kantor dan Gudang Ranura .....	46
Gambar 3. 4. Produk Ranura .....	47
Gambar 3. 5. Produk Ranura II .....	48
Gambar 3. 6. Logo Floswim .....	49
Gambar 3. 7. Produk Floswim .....	50



## © 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 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

Gambar 3. 8. Logo Rocella .....	51
Gambar 3. 9. IG Rocella .....	52
Gambar 4. 1. <i>Mind mapping</i> .....	67
Gambar 4. 2. <i>Mood Board</i> .....	68
Gambar 4. 3. Sketsa Kasar .....	70
Gambar 4. 4. Sketsa Halus 1 .....	71
Gambar 4. 5. Sketsa Halus 2 .....	72
Gambar 4. 6. Sketsa Halus 3 .....	73
Gambar 4. 7. Logo Komprehensif 1.....	74
Gambar 4. 8. Logo Komprehensif 2.....	75
Gambar 4. 9. Logo Komprehensif 3.....	76
Gambar 4. 10. Desain Logo Terpilih .....	77
Gambar 4. 11. <i>Primary Grid System</i> .....	78
Gambar 4. 12. <i>Horizontal Grid System</i> .....	78
Gambar 4. 13. <i>Logogram Grid System</i> .....	79
Gambar 4. 14. <i>Minimum Clear Space</i> .....	79
Gambar 4. 15. <i>Minimum Size Logo</i> .....	80
Gambar 4. 16. <i>Color Wheel</i> Ranura .....	81
Gambar 4. 17. Logo Reverse .....	81
Gambar 4. 18. <i>Typeface</i> .....	82
Gambar 4. 19. <i>Incorrect Logo</i> .....	83
Gambar 4. 20. <i>Element Grid System</i> .....	84
Gambar 4. 21. <i>Pattern Element</i> .....	84
Gambar 4. 22. <i>Hang Tag Mockup</i> .....	85
Gambar 4. 23. <i>Paper Bag Mockup</i> .....	86
Gambar 4. 24. <i>Sign Age Mockup</i> .....	86
Gambar 4. 25. <i>Stationery Mockup</i> .....	87
Gambar 4. 26. <i>Stamp Mockup</i> .....	87
Gambar 4. 27. <i>Brand Guidelines Mockup</i> .....	88
Gambar 4. 28. <i>Stickers Mockup</i> .....	88
Gambar 4. 29. <i>Pin Mockup</i> .....	89
Gambar 4. 30. <i>Catalog Brochure Mockup</i> .....	89



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

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Tabel Psikologi Warna.....	32
Tabel 3. 1. Tabel SWOT .....	53
Tabel 3. 2. Tabel <i>Creative Brief</i> .....	62
Tabel 4. 1. Tabel <i>Key Visual</i> .....	67





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

Olahraga merupakan suatu aktivitas yang sangat dibutuhkan oleh manusia. Dengan berolahraga, manusia dapat tetap menjaga dan memelihara kesehatan jasmani maupun keseimbangan mental pada dirinya. Saat ini banyak jenis dan bidang olahraga yang dapat dilakukan untuk memperkuat daya tahan tubuh agar senantiasa memiliki fisik yang kuat dan mencegah datangnya penyakit. Salah satunya ialah dengan berenang. Berenang merupakan kegiatan olahraga yang memiliki banyak manfaat, seperti menjaga kesehatan jantung dan paru-paru, membangun massa otot dan tulang pada masa pertumbuhan, mengurangi stres, meningkatkan kualitas tidur, membakar kalori, dan bahkan berenang juga bisa dilakukan sebagai terapi kesehatan untuk jenis penyakit tertentu. Tidak hanya itu, selain untuk kesehatan, berenang kini juga menjadi hiburan favorit di tengah masyarakat pada semua kalangan usia, tak heran kini banyak jenis dan model pakaian renang yang tersedia di pasaran dengan berbagai ukuran. Salah satunya ialah *brand* pakaian renang mengapung bernama Ranura.

Ranura merupakan produsen "pakaian renang mengapung" berbasis *online* asal Depok yang dibangun sejak tahun 2017 oleh seorang wirausahawan bernama Bapak Irsan Suseno S.Farm, Ranura diproduksi secara independen melalui konveksi milik pribadi yang terletak di Jl. Poin Mas No 40 Mampang Kec. Pancoran Mas Kota Depok, Jawa Barat. Ranura hadir untuk menawarkan produk pakaian renang yang solutif dan inovatif dengan menggabungkan pakaian renang dengan tambahan busa sebagai pelampung di dalamnya, sehingga pakaian renang dapat menahan pemakainya agar tidak tenggelam dan tetap mengapung di atas permukaan air. Inovasi produk ini menjadi solusi untuk kebutuhan seseorang yang belum pandai berenang. Ranura memiliki produk unggulan yaitu model pakaian renang mengapung hijab untuk wanita, yang juga mengutamakan kualitas keamanan



## © 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

dan kenyamanan produknya dengan menggunakan bahan dasar scuba *premium* berkualitas, lembut, dan mudah kering, serta memiliki model pakaian renang yang dinilai *casual*, *syar'i*, *sporty*, namun tetap *fashionable*, sehingga pada saat digunakan untuk berenang gaya yang dihasilkan pemakai akan tetap terlihat *trendy*.

Pada awalnya, *brand* ini memiliki nama “*Safe Swim*” yang fokus menghasilkan pakaian renang mengapung yang fokus membawakan konsep pakaian renang mengapung anak, namun karena seiring berjalannya waktu, kompetitor yang membawakan konsep produk serupa seperti Floswim sudah lebih dikenal masyarakat sehingga persaingan bisnis dengan produk tersebut menjadi semakin kompetitif. Hal inilah yang menuntut *brand* ini untuk terus melakukan inovasi dan lebih kreatif dalam menawarkan produknya. Berangkat dari hal tersebutlah yang akhirnya membuat bisnis *swimwear* ini mengubah konsep sekaligus namanya menjadi Ranura, yang tidak hanya untuk anak-anak, namun mulai merambah ke pakaian renang mengapung *syar'i* dengan model hijab untuk wanita pertama di Indonesia, karena dalam pemasarannya, kategori busana muslim di Indonesia dinilai memiliki potensi pasar yang besar, dikarenakan Indonesia merupakan negara dengan jumlah penduduk muslim terbesar di dunia. Seperti yang dilansir dalam situs *republika.co.id*, Diajeng Lestari yang merupakan seorang *Managing Director* dari *Hijup.com* ini mengatakan bahwa pasar hijab di Indonesia terlihat sangat pasti, dikarenakan dari 220 juta penduduk Indonesia 80 persennya beragama islam, dan setengah dari jumlahnya adalah perempuan. Berangkat dari hal itulah yang membuat *brand* ini akhirnya memutuskan untuk mengubah *brand positioning* dari pakaian renang mengapung untuk anak-anak menjadi pakaian renang mengapung yang “*syar'i*”, “*sporty*”, dan “*trendy*” yang target utamanya adalah wanita muslimah dewasa.

Dengan berubahnya nama *Safe Swim* menjadi Ranura, yang sekaligus juga mengubah *positioning* dari Ranura itu sendiri, mengharuskan Ranura memiliki konsep baru sekaligus mengganti identitas visual lamanya yang sudah tidak relevan lagi dengan identitas merek barunya sebagai pakaian renang *syar'i*, *sporty*, dan





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

*trendy*. Sebelumnya Ranura sudah memiliki identitas visual seperti logo, namun karena menurut *owner* Bapak Irsan, logo tersebut sebelumnya dibuat tanpa memikirkan makna/pesan terkait dalam pembuatannya, maka dari itu logo sebelumnya masih belum bisa mewakili dan merepresentasikan identitas baru dari Ranura saat ini. Melihat dari masalah tersebut, diputuskan untuk merancang identitas visual baru Ranura sebagai merek pakaian renang *syar'i* yang aman dan berkualitas, dan dengan tampilan gaya *sporty*, dan *trendy*. Dengan buku panduan identitas berupa GSM (*Graphic Standard Manual*), dan pengaplikasiannya pada media-media turunan, yang diharapkan agar nilai/pesan yang ingin disampaikan Ranura terkait citra merek baru dan produknya dapat tersampaikan dengan baik pada masyarakat, sehingga dapat memperluas segmentasi pasar, meningkatkan *brand awareness* (tingkat kesadaran) masyarakat akan adanya produk Ranura sebagai pilihan tepat, berkualitas, serta dapat menjadi pembeda dari pesaing dengan produk serupa. Dan berdasarkan uraian di atas, pokok pembahasan yang dipilih sebagai judul untuk tugas akhir ini adalah "Perancangan Ulang Identitas Visual Brand Ranura sebagai Pembentukan Citra Merek Baru".

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

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas adalah bagaimana merancang ulang identitas visual Ranura untuk mengenalkan dan mengkomunikasikan citra baru Ranura sebagai *brand* pakaian renang mengapung yang *syar'i* berkualitas, dengan gaya yang *sporty*, dan *trendy*

## 1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Dalam penyusunan tugas akhir ini, ada beberapa pembatasan masalah dan pembahasan utama di antara lain:

1. Proses perancangan ulang identitas visual Ranura.
2. Penggunaan teori-teori yang mendukung perancangan ulang identitas visual Ranura.
3. Pengaplikasian hasil perancangan ulang identitas visual Ranura kepada media pendukung seperti label, *paper bag*, *stationery*, serta media promosi.

Pembatasan masalah ini berdasarkan apa yang dibutuhkan klien dan data agar pembahasan tugas akhir lebih fokus, serta tidak melenceng dari pokok permasalahan yang ada.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

### a. Tujuan

1. Menjelaskan proses perancangan ulang identitas visual Ranura sebagai pakaian renang mengapung yang *syar'i*, berkualitas dengan tampilan visual yang *sporty*, dan *trendy*.
2. Menjelaskan teori-teori pendukung yang digunakan dalam perancangan ulang identitas visual Ranura sebagai sumber penguat penelitian
3. Menjelaskan hasil akhir berupa identitas visual Ranura dan mengaplikasiannya pada media pendukung karya, seperti label, *paper bag*, *stationery*, dan media promosi



**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

b. Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari penulisan ini yang terbagi menjadi dua, yaitu manfaat praktisi, dan teoritis :

1. Manfaat praktisi :

Ranura dapat memiliki identitas visual baru yang dapat mengkomunikasikan citra baru kepada masyarakat, dan membangun kepercayaan konsumen sebagai *brand* pakaian renang mengapung yang aman, nyaman, *syar'i*, dengan tampilan yang *sporty, dan trendy*

2. Manfaat teoritis :

Untuk pembaca (mahasiswa) dapat digunakan sebagai referensi dalam mempelajari cara merancang ulang identitas visual dengan baik dan benar.

### 1.5 Sistematika Penulisan

Penyusunan tugas akhir terbagi menjadi lima bab atau bagian, tersusun secara sistematis dan berurutan agar pembahasan persoalan dan penyajian materi terstruktur dengan baik. Adapun susunannya adalah sebagai berikut :

#### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang serta alasan yang mendasari perancangan ulang identitas visual Ranura. Bab ini juga menjelaskan tentang rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat penulisan, serta sistematika penulisan dalam penyusunan tugas akhir ini.

#### BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang teori yang mendukung dalam menjelaskan perancangan ulang identitas visual Ranura. Teori ini berasal dari beberapa buku dan jurnal yang berkaitan dengan pembahasan



**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 III METODE PERANCANGAN**

Bab ini memaparkan metode yang digunakan dalam pengumpulan data dan riset yang digunakan dalam merancang ulang identitas visual Ranura, adapun data dan fakta mengenai Ranura semuanya disusun untuk dibuat arahan kreatif sebagai petunjuk pembuatan desain

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN**

Pada bab ini berisikan penjelasan tentang konsep visual, tahapan proses desain, media pendukung yang digunakan dalam perancangan ulang identitas visual Ranura, serta pertimbangan produksi seperti material, dan biaya yang sesuai dengan kebutuhan.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan akhir proses perancangan ulang identitas visual Ranura dan saran berdasarkan tugas akhir yang telah disusun.

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**

Hak Cipta :

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

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari proses perancangan ulang identitas visual Ranura ini adalah setelah berbagai proses desain yang telah dibuat dari awal pembuatan sketsa kasar, hingga terpilihnya desain akhir perancangan ulang identitas visual Ranura, diperoleh kesimpulan pada pembuatan tugas akhir ini. Berikut penjabarannya :

1. Pada proses perancangan ulang identitas visual Ranura ini bertujuan untuk menghasilkan identitas visual baru Ranura dengan konsep utama yaitu *syar'i, trendy, sporty*. yang dikemas dengan desain yang simpel dan minimalis. Konsep tersebut dipilih sesuai dengan *target market* Ranura yaitu wanita muslimah yang peduli akan penampilan yang sesuai dengan syariat islam. Dipilih logo kombinasi yang terdiri dari *pictogram* dan *logotype*. *Font* yang digunakan pada logotype yaitu jenis *font casual serif "El Messiri"* yang memberikan kesan feminim, dan casual. Warna utama yang dipilih yaitu warna *ocean green*, untuk menambahkan kesan islami, *fresh* dan representasi warna air (*ocean*).
2. Pada perancangan identitas visual Ranura digunakan teori-teori secara umum dan khusus yang berkaitan dengan penelitian, sebagai landasan pendukung dari penyelesaian masalah yang dihadapi *brand* tersebut. Pada teori umum berupa teori identitas *brand, brand image, branding*, dan teori identitas visual, sedangkan untuk teori khusus berupa teori logo, tipografi, warna, gestalt, dan teori penerapan identitas visual.
3. Media pendukung sebagai pengaplikasian logo yang dibutuhkan *brand* Ranura yaitu terdiri dari *hang tag, paper bag, stationery, sign age, promotional items*, dan *merchandise*. Panduan ketentuan penerapan logo dimuat dalam *Graphic Standard Manual (GSM)* atau *brand guidelines*.



**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

## 5.2 Saran

Saran yang dapat disampaikan berdasarkan proses perancangan ulang identitas visual Ranura adalah sebagai berikut :

1. Proses *mind mapping* memiliki peran yang sangat penting dalam pencarian ide atau konsep visual pada proses pembuatan desain. Pada proses *mood board* memperbanyak referensi desain agar bisa lebih mengeksplorasi bentuk desain yang akan dibuat dengan luas, sehingga bentuk desain yang dihasilkan beragam, namun tetap dalam acuan konsep desain awal yang dibuat.
2. Pada penerapan desain pada media turunan, penerapan visualnya harus tetap memperhatikan kesan yang ingin dihasilkan dengan sesuai, agar tetap dapat memperlihatkan satu kesatuan desain identitas visual.





Hak Cipta :

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

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Airey, D. (2015). *Logo Design Love : A guide to creating iconic brand identities* (2nd ed.). (N. E. McDonald, C. Lane, & D. Foster, Penyunt.) United States of America: New Riders.
- Cullen, K. (2012). *Design Elements Typography Fundamentals : A Graphic Style Manual for Understanding how Typography Affects Design*. Beverly, Massachusetts: Rockport.
- Landa, R. (2014). *Graphic Design Solutions* (5th ed.). (A. Bargende, Penyunt.) Clark Baxter.
- Nathalia, K., & Anggraini, L. (2014). *Desain Komunikasi Visual : Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. (I. Fibrianti, Penyunt.) Bandung: NUANSA CENDEKIA.
- Sherin, A. (2012). *Design Elements : Color Fundamentals*. Beverly, Massachusetts: Rockport. Diambil kembali dari [www.rockpub.com](http://www.rockpub.com)
- Slade, C. (2016). *Creating a Brand Identity : A guide for designers*. London: Laurence King.
- Wheeler, A. (2013). *Designing Brand Identity* (4th ed.). Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

### Jurnal

- Aulya, R., & Purwaningrum, J. P. (2021). PENERAPAN TEORI GESTALT DALAM MATERI LUAS DAN KELILING BANGUN DATAR UNTUK SD/MI. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4 No.1. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu>
- Irawan, S. A., P, C. G., & Diana, T. (2017). Perancangan Interior Tourism Activity Center di Banyuwangi. *INTRA*, 703-711.
- Supriyadi, Fristin., Y., & Indra, G. (2016). PENGARUH KUALITAS PRODUK DAN BRAND IMAGE TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN. *Bisnis dan Manajemen*, 3 No.1.
- Utomo, I. W. (2017, Maret). PENGARUH BRAND IMAGE, BRAND AWARENESS, DAN BRAND TRUST TERHADAP BRAND LOYALTY



**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

PELANGGAN ONLINE SHOPPING (Studi Kasus Karyawan Di BSI Pemuda). *Komunikasi, VIII No. 1.*

Vidhiatama, Y. (2018). PERSEPSI VISUAL LOGO KERETA REL LISTRIK (KRL) COMMUTER LINE JABODETABEK. *Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain, 3, No. 2, 191-210.*

**Skripsi dan Thesis**

Adynata, Y. (2020). PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL PT WIJAYA MULTI KONSTRUKSI SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN BRAND RECOGNITION.

Briana, M. S. (2018). PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL RUMAH MAKAN TIRTA ASRI GIRLI TEMANGGU.

Nguyen, M. (2020). Creating Visual Identity and Brand Guidelines to achieve Consistency in Brand Experience - Case Kokonat.

Sumedi, M. (2018). PERANCANGAN VISUAL IDENTITY KAMPUNG SURODINAWAN MOJOKERTO SEBAGAI UPAYA PENGENALAN KEPADA MASYARAKAT.

**Website**

Susilawati, D. (2013, April 12). *Indonesia Pasar Besar Busana Muslim*. Diambil kembali dari Republika:  
<https://republika.co.id/berita/humaira/fashion/ml57ef/indonesia-pasar-besar-busana-muslim>

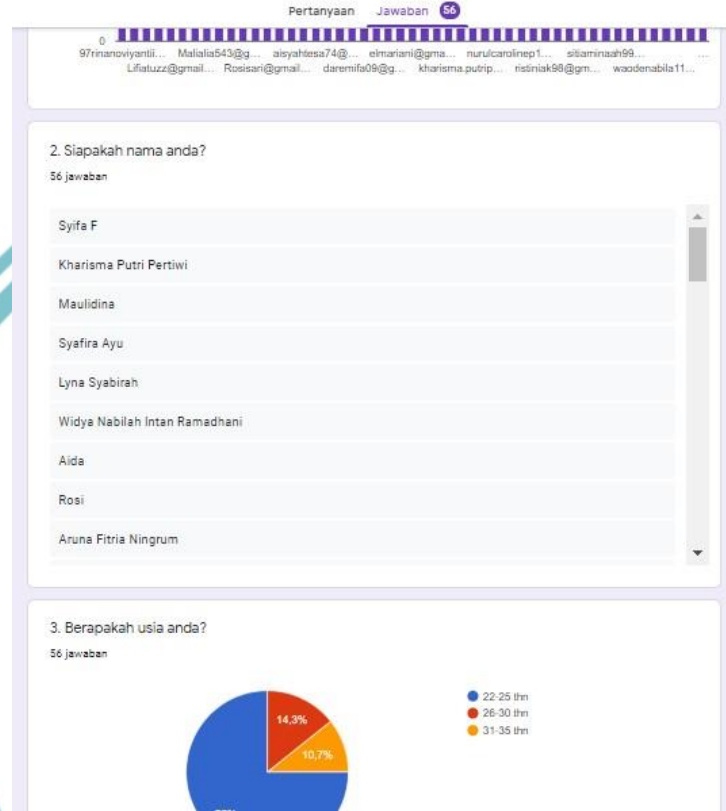
POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA



- 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

### 1. Kuesioner



NEGERI  
JAKARTA



# Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

## 2. Lembar Bimbingan Pembimbing 1

### Hak Cipta :

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

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIK			
JURUSAN TEKNIK GRAFIK PERIKLAMAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA : [Redacted]			
NAMA DOSEN PEMBIMBING : [Redacted]			
JUDUL TUGAS AKHIR : [Redacted]			
KETERANGAN:			
1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat jalannya bimbingan dan evaluasi			
2. Lembar bimbingan validasi dan penilaian dan diberikan oleh pembimbing			
3. Masuk lampiran lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang			
BIMBINGAN KE	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRES/REVISI*
1	5 April 2021	Diberikan tanggapan awal dengan jawaban singkat yang lebih baik, dan dengan permasalahan yang lebih relevan	mencari client baru sekaligus membuat judul logo akhir
2	9 April 2021	Diberikan arahan untuk perubahan latar belakang Bab 2	menyebut uraian latar belakang, mulai dari sejarah perusahaan barang pernakornika, tentang nilai produk, konsepnya, masalah produk, jenis branding, masalah yang dihadapi.
3	12 April 2021	Diberikan koreksi yang harus ditambahkan dalam pemilihan latar belakang	memisahkan tentang peternak pasir untuk logo sebagai elemen visual, bukan langsung. Lengkapi dengan pemilihan warna yang lebih relevan, pada bab 2
4	29 April	Diberikan koreksi perubahan Bab 2 dan uraian untuk Bab 2	tambahkan Teori tentang logo sebagai teori untuk, tambahkan teori tentang warna, tambahkan teori jenis-jenis warna, tambahkan jenis warna yang relevan dengan produk, tambahkan konsep branding, dan tambahkan konsep yang dapat diandalkan untuk logo, tambahkan konsep yang dapat diandalkan untuk logo, tambahkan konsep yang dapat diandalkan untuk logo, tambahkan konsep yang dapat diandalkan untuk logo
5	4 Mei 2021	Diberikan koreksi kembali yang harus diubah untuk Bab 3, dan isi keseluruhan yang lebih berbobot	diisi dengan gambar desain awal pada Bab 2 landasan perkembangan, tambahkan uraian tentang Bab 3, tambahkan uraian tentang Bab 3, tambahkan uraian tentang Bab 3, tambahkan uraian tentang Bab 3
6	20 Mei 2021	Diberikan koreksi yang harus diubah dan ditambahkan pada Bab 3, dan isi keseluruhan yang lebih berbobot	isi keseluruhan lebih detail, seperti mengutip customer insight, sejarah logo yang diadaptasi, dan lain sebagainya, tambahkan uraian tentang Bab 3, tambahkan uraian tentang Bab 3, tambahkan uraian tentang Bab 3, tambahkan uraian tentang Bab 3

7	26 Mei 2021	REVISI perubahan bab 2 dan 3	Bab II TEORI 1. bagan logografi Gambarkan tipe font, karakter font 2. warna catlamban Tampilan warna/komposisi warna BAB 2 1. sertakan metodologi yg terdapat dari kualitatif dan kuantitatif selanjutnya jelaskan metode riset desain dengan membandingkan baik kualitas jawaban atau hasil yang akan diadaptasi - Tapi pastikan ada yg diadaptasi 2. koreksi soal, nya mungkin ada jika ada masalah yang dihadapi atau masalah yang dihadapi atau masalah yang dihadapi atau masalah yang dihadapi atau masalah yang dihadapi
8	12 Juni 2021	Diberikan bimbingan tentang proses untuk koreksi, mulai dari pengubahan creative brief, dan perincian logo-konsep	Diberikan penjelasan teori mengenai jenis pembimbingan brand dan cara pembuat creative brief yang baik dan lengkap agar menunjukkan proses pembuatannya
9	30 Juni 2021	Diberikan arahan proses pembuatan animasi, modifikasi, yang baik dan kreatif	Sudah proses finishing untuk kata atau dan warna, dan gambar agar memunculkan kata yang lebih signifikan yang dapat menjadi fitur brand, bisa dari kata brand, brand, modifikasi, dan untuk modifikasi kata yang lebih signifikan dibuat
10	18 Juli 2021	mempertajakan minimus, modifikasi, dan tidak bisa jadi revisi modifikasi dan warna	ada makna yang signifikan bagi konsumen, dan bisa dibuat sebagai fitur brand, dan bisa dibuat sebagai fitur brand, dan bisa dibuat sebagai fitur brand, dan bisa dibuat sebagai fitur brand

11	23 Juli 2021	melampirkan desain komprehensif	visibilitas 3 alternatif desain digital via email
12	25 Juli 2021	Memilih desain komprehensif logo dengan beberapa perubahan, dan mengambarkan eksekusi final logo	desain memilih salah satu desain alternatif digital, dan fokus untuk mengadaptasi eksekusi final seperti, ukur, ukuran, jarak, dengan menggunakan grid sistem. Perhatikan warna yang ada (monochromatic) yaitu logo dengan menggunakan grid sistem, dan perhatikan, agar logo dapat lebih terlihat dengan background, dan lain sebagainya, dan lain sebagainya, dan lain sebagainya, dan lain sebagainya
13	28 Juli 2021	mengupload sebagian CDM logo, dan revisi layout gam, penggambaran warna logo, dan elemen grafis yang dibuat	Warna reader logo kuning kontras sebagai pemisah warna objek, sehingga warna lebih ditunjukkan dan ditunjukkan dengan warna yang lebih jelas, dan lain sebagainya, dan lain sebagainya, dan lain sebagainya, dan lain sebagainya
16	4 Agustus 2021	revisi perubahan bab 4	-1. RAPIKAN HALAMAN BAB 2 PERIKLAMAN DESAIN GRAFIK PER KATA AUNGCI 2. PERIKLAMAN DESAIN GRAFIK PER KATA AUNGCI 3. PERIKLAMAN DESAIN GRAFIK PER KATA AUNGCI 4. PERIKLAMAN DESAIN GRAFIK PER KATA AUNGCI



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

17	5 Agustus 2021	revisi perubahan bab 5, kesimpulan dan saran	<p>Kesimpulan sebaiknya dibuat 1528 top mengunakan tentang proses desain secara etnik, seperti penggunaan font, warna, dan element, tapi digunakan secara garis besar yang diambil melalui strategi kreatif, konsep visual, dan logo desain yang digunakan, seperti menjelaskan bahwa desain identitas visual akhir harus menjadi solusi yang telah mengabdikan rumusan masalah yang dihadapi Barura, melalui identitas visual yang memiliki konsep yang... juga desain yang...</p> <p>Dan Saran dibuat dengan kortaks secara umum/ general kepada seseorang yang ingin membuat desain dengan spesifik hanya pada perencanaan identitas visual</p>
----	----------------	--	--

3. Lembar Bimbingan 2

**LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR**

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS  
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

NAMA MAHASISWA: Teguh Kurniawan  
NAMA PEMBIMBING: Dedi Silvia M.Sc  
JUDUL TUGAS AKHIR: Perancangan Identitas Visual Brand Barura  
Sebagai Pembentukan Citra Merek Baru

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	3 Agustus 2021	Asistensi penulisan akhir setelah diacc oleh dosen pembimbing 1 melalui email	Asistensi full paper
2	6 Agustus 2021	sudah oke, hanya saja ada pengejaan bahasa asing masih salah, tidak garis miring, terutama penulisan kata mood board dan mind map, dan revisi pada penulisan sub bab 4 yang masih kosong	merevisi penulisan ejaan bahasa asing, terutama penulisan mood board dan mind map yang tidak disiplin, serta melengkapi sub bab 4 yang masih kosong
3	7 Agustus 2021	Sudah oke dan penulisan di asistensi	
4			
5			



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### 4. Bukti Percakapan dengan Klien

#### 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

