

LAPORAN TUGAS AKHIR
REDESAIN LOGO *ORYZA SATIVA* DAN MEMBUAT
MASKOT SEBAGAI *REBRANDING*

PERUSAHAAN

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya



Disusun oleh

MUHAMMAD RIFQI

NIM: 21511031

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

PSDKU MEDAN

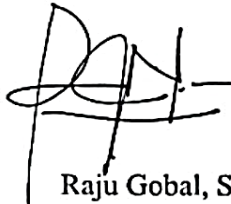
2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Redesain Logo Oryza Sativa dan Membuat Maskot
Sebagai Rebranding Perusahaan
Penulis : Muhammad Rifqi
NIM : 21511031
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin tanggal 25 Juli 2024.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



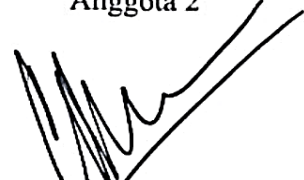
Raju Gobal, SE
NIP. 196405281986031003

Anggota 1



Syafriandi, S.Pd., M.Sn
NIP. 199202082019031009

Anggota 2



Komda Saharja, S.Kom., M.Pd
NIP. 19771220 200604 1 00 2

Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola PNMK PSDKU Medan



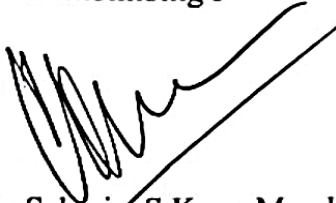
Komda Saharja, S.Kom., M.Pd
NIP. 197712202006041002

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Redesain Logo Oryza Sativa dan Membuat Maskot
Sebagai Rebranding Perusahaan
Penulis : Muhammad Rifqi
NIM : 21511031
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

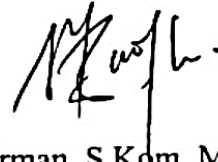
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Medan, 12 Juli 2024

Pembimbing I



Komda Saharja, S.Kom, M. pd
NIP. 1977220 200604 1 00 2

Pembimbing II



Sudirman, S.Kom, M.Kom
NIP. 19851107 201903 1 004

Mengetahui,
Koord. Program Studi Desain Grafis



Faudunasokhi Telaumbanua, SE., MM
NIP. 19800602 2002122 1 001

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Rifqi
NIM : 21511031
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Redesain Logo *Oryza Sativa* dan Membuat Maskot Sebagai Rebranding Perusahaan
**adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari
plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini,
saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-
benarnya.

Medan, 28, Juni 2024

Yang menyatakan,



Muhammad Rifqi
NIM. 21511031

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademik Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Rifqi
NIM : 21511031
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Nonekslusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul Redesain Logo Oryza Sativa dan Membuat Maskot Sebagai *Rebranding* Perusahaan.

Dengan Hal Bebas Royalti Nonekslusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 28, Juni 2024

Yang menyatakan,



Muhammad Rifqi

NIM. 21511031

ABSTRACT

Rebranding of Oryza Sativa, a streetwear business, was carried out by redesigning the logo and creating a new mascot. This process involved an in-depth analysis of the old logo, pointing out weaknesses in visual design, readability, relevance and consistency. The new logo is designed in a dynamic graffiti style, using a combination of black, red and white to create a strong and bold impression. Graffiti and sans serif typefaces were chosen for a balance of aesthetics and readability. The new mascot, with its streetwear style and star-shaped eyes, adds unique character to the brand. Implementation includes application to business cards, landing pages, merchandise and social media, with the final result in the form of Brand Guideline. As a result, Oryza Sativa's visual identity becomes stronger, more relevant and attractive, supporting growth and competitiveness in the streetwear market.

Keywords: *Rebranding, Logo, Mascot, Streetwear.*

ABSTRAK

Rebranding *Oryza Sativa*, sebuah usaha *streetwear*, dilakukan dengan meredesain logo dan menciptakan maskot baru. Proses ini melibatkan analisis mendalam terhadap logo lama, yang menunjukkan kelemahan dalam desain visual, keterbacaan, relevansi, dan konsistensi. Logo baru didesain dengan gaya *grafitti* yang dinamis, menggunakan kombinasi warna hitam, merah, dan putih untuk menciptakan kesan kuat dan berani. Tipografi *grafitti* dan *sans serif* dipilih untuk keseimbangan estetika dan keterbacaan. Maskot baru, dengan gaya *streetwear* dan mata berbentuk bintang, menambahkan karakter unik pada merek. Implementasi mencakup penerapan pada kartu nama, landyard, merchandise, dan media sosial, dengan hasil akhir berupa *Brand Guideline*. Hasilnya, identitas visual *Oryza Sativa* menjadi lebih kuat, relevan, dan menarik, mendukung pertumbuhan dan daya saing di pasar *streetwear*.

Kata kunci: *Rebranding, Logo, Maskot, Streetwear.*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai perancang redesain logo dan membuat mascot *Oryza Sativa*, Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Redesain Logo *Oryza Sativa* Dan Membuat Maskot Sebagai *Rebranding* Perusahaan”

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Try Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom, MT, sebagai Ketua Jurusan Desain Grafis
4. Lani Siti Noor Aisyah M.Ds., Selaku Sekretaris Jurusan Desain Grafis
5. Komda Saharja, S.Kom., M.Kom., selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan, Juga selaku Pembimbing I yang telah membantu dan meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam Tugas Akhir ini.
6. Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM., sebagai Koordinator Program Studi Desain Grafis.
7. Syafriandi. S.Pd, M.Sn., sebagai Sekretaris Desain Grafis.
8. Sudirman, S.Kom, M.Kom Selaku Pembimbing II yang telah membantu dan meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam Tugas Akhir ini
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.

10. Oryza Sativa, yang memberikan kesempatan berharga kepada penulis untuk menjadi objek penelitian tugas akhir.
11. Kedua Orang Tua, Kakak, dan Adik Yang selalu memberikan bantuan serta doa yang tulus.
12. Teman-teman seperjuangan yang selalu menemani penulis dan memberikan dukungan yang baik dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Medan, 28, juni 2024



Muhammad Rifqi
NIM. 21511031

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	iv
DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan	4
1. Bagi Penulis	4
2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif	4
3. Bagi Pemilik Usaha.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Desain.....	6
B. Redesain	6
C. Unsur dan Prinsip Desain.....	7
D. Logo	8
E. <i>Branding</i>	9
F. <i>Rebranding</i>	10
G. Sketsa	10
H. <i>Brand Guideline</i>	11
I. Aplikasi Pengolah Objek yang Digunakan	11
1. <i>Adobe Illustrator CC 2023</i>	12
2. <i>Adobe Photoshop CC 2021</i>	12
J. <i>Streetwear</i>	13
K. Maskot.....	13
BAB III METODE PELAKSANAAN	15
A. Data/Objek Penelitian	15

1. Profil Perusahaan	15
B. STRUKTUR ORGANISASI	17
C. VISI MISI ORYZA SATIVA	17
1. VISI	17
2. MISI	18
D. Teknik Pengumpulan Data	19
1. Studi Pustaka	19
2. Observasi	19
3. Wawancara	19
E. Ruang lingkup	19
1. Peran Penulis	19
2. Kategori Karya	20
F. Langkah Kerja	20
1. Praproduksi	20
2. Produksi	21
3. Pascaproduksi	21
BAB IV PEMBAHASAN	22
A. Perancangan Desain Logo dan Maskot (Praproduksi)	22
1. Analisis	23
2. <i>Moodboard</i>	25
B. Digitalisasi Sketsa Logo dan Maskot (Produksi)	32
1. Digitalisasi Logo	33
2. Digitalisasi Maskot <i>Oryza Sativa</i>	36
3. Perancangan Desain <i>Brand Guideline</i>	41
C. Pascaproduksi	50
BAB V PENUTUP	52
A. Kesimpulan	52
B. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Daftar Riwayat Hidup.....	56
Lampiran 2 : Salinan Lembar Pembimbing Tugas Akhir.....	57
Lampiran 3 : Surat Izin Penelitian.....	59
Lampiran 4 : Surat Balasan Penelitian Tugas Akhir.....	60
Lampiran 5 : Surat Selesai Melakukan Penelitian.....	61
Lampiran 6 : Transkrip Wawancara	62
Lampiran 7 : Bukti- Bukti Pekerjaan Secara Utuh.....	64
Lampiran 8 : Dokumentasi Kegiatan Tugas Akhir	65