

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN *VISUAL IDENTITY* USAHA BUCKET TANGGA SHOPE**

**MAKASSAR**

Diajukan Kepada Prodi Multimedia Politeknik Negeri Media kreatif PSDKU Makassar

sebagai Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Ahli Madya



Disusun oleh

**WIDIA SILVIANA**

**19262037**

**PROGRAM STUDI MULTIMEDIA**

**JURUSAN DESAIN GRAFIS**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**PSDKU MAKASSAR**

**2021/2022**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Visual Identity Usaha Bucket Tangga  
Shope Makassar  
Penulis : Widia Silviana  
NIM : 19262037  
Program Studi : Multimedia  
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji  
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari  
Kamis, tanggal 4 Agustus 2022

Disahkan oleh:

Pembimbing I



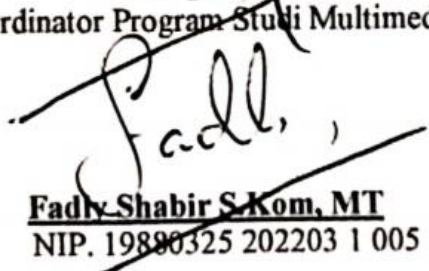
**Junaedi, S.Pd., M.Si**  
NIP. 19880121 202012 1 006

Pembimbing II



**M. Djazman Addin S, S.Si., M.Si**  
NIP. 19720908 200501 1 0002

Mengetahui  
Koordinator Program Studi Multimedia



**Fadhly Shabir S. Kom, MT**  
NIP. 19880325 202203 1 005

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Visual Identity Usaha Buket Tangga Shope  
Makassar

Penulis : Widia Silviana

NIM : 19262037

Program Studi : MultiMedia

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar

Pembimbing I



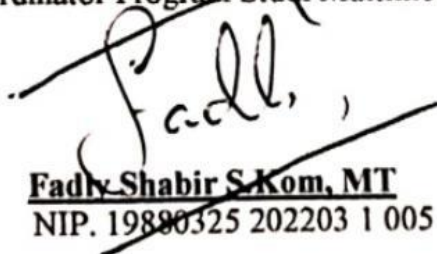
Junaedi, S.Pd., M.Si  
NIP. 19880121 202012 1 006

Pembimbing II



M. Diazman Addin S, S.Si., M.Si  
NIP. 19720908 200501 1 0002

Mengetahui  
Koordinator Program Studi Multimedia



Fady Shabir S.Kom, MT  
NIP. 19880325 202203 1 005

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR  
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Widia Silviana  
NIM : 19262037  
Program Studi : Multimedia  
Jurusan : Desain Grafiis  
Tahun Akademik : 2021/2022

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul Perancangan *Visual Identity* Usaha Bucket Tangga Shope Makassar 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.

Makassar, 4 Agustus 2022.

Yang menyatakan,



**Widia Silviana**  
NIM.19262037

## PERNYATAAN PUBLIKASI ILMIAH

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

Nama : Widia Silviana

NIM : 19262037

Program Studi : Multimedia

Jurusan : Desain Grafis

Tahun Akademik : 2021/2022

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti Noneksklusif ( *Nonexclusive Royalty-Free Right* ) atas karya ilmiah saya yang berjudul Perancangan *Visual Identity* Usaha Bucket Tangga Shope Makassar .

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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

Makassar, 4-Agustus-2022 (Tanggal Persetujuan Sidang TA)

Yang menyatakan,



10000  
309EBAJX968013753

**Widia Silviana**

NIM.19262037

## ABSTRAK

Perancangan Visual Identity Usaha Buket Tangga Shope Makassar

Ditulis Oleh : Widia Silviana

Program Studi Desain Grafis Jurusan Multimedia

(Dibimbing oleh Junaedi dan M. Djazman Addin S)

*visual identity design aims to create a visual identity for the Stair Shope, in order to increase their existence as a bouquet business. In this case, the creator made: "Designing a Visual Identity for the Makassar Shope Stairs Bouquet Business to Raise the Brand Value of the Shope Stairs" to summarize everything that has a vision and mission into a visual logo. This logo will set Shope Stairs apart from*

*other competitors in the same field. To design the logo, the authors used data collection techniques such as interviews with the owner and business actor of the Shope Stairs bouquet and a cover letter which was also submitted by the owner of the Tangga Shope. From the brief, the author got a lot of things about what designers need in designing a logo. Therefore, the brief is used as a reference in making a logo so that it is worthy to be used Shope Stair Identity. In addition, the author also plans creative and technical concepts when designing the logo.*

*Keywords: Brand, Logo, Visual Identity*

Perancangan identitas visual ini bertujuan untuk menciptakan identitas visual bagi Tangga Shope, agar untuk meningkatkan eksistensi mereka sebagai usaha buket. Dalam hal ini, pencipta membuat: "Perancangan Visual Identity Usaha Buket Tangga Shope Makassar untuk Mengangkat Brand Value Tangga Shope" untuk merangkum semua yang ada visi dan misi ke dalam bentuk visual logo. Logo ini akan membuat Tangga Shope berbeda dengan pesaing lain yang bergerak di bidang yang sama. Untuk mendesain logo, penulis digunakan teknik pengumpulan data seperti wawancara dengan pemilik sekaligus pelaku usaha buket Tangga Shope dan surat pengantar yang juga disampaikan oleh pemilik Tangga Shope. Dari brief tersebut, penulis mendapatkan banyak hal tentang apa yang dibutuhkan desainer dalam mendesain logo. Oleh karena itu brief tersebut dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan logo sehingga layak untuk dijadikan Identitas Tangga Shope. Selain itu, penulis juga merencanakan kreatif dan konsep teknis saat mendesain logo

Kata kunci: Identitas Visual, Logo, Merek.

## PRAKATA

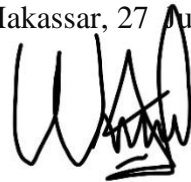
Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penayang, Saya panjatkan puja dan puji syukur atas kehadiran-Nya, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya kepada saya, sehingga saya bisa menyelesaikan Proposal Tugas Akhir mengenai Perancangan Visual Identity Usaha Buket Tangga Shope.

Proposal ini sudah selesai saya susun dengan maksimal dengan bantuan pertolongan dari berbagai pihak sehingga bisa memperlancar pembuatan Proposal Tugas Akhir ini. Untuk itu kami menyampaikan banyak terima kasih kepada semua pihak yang sudah ikut berkontribusi didalam pembuatan Proposal Tugas Akhir ini terkhusus:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, M.M, Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Bapak H.Suardi,S.Sos.,M.Si sebagai Kepala Unit Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar
4. Bapak Fadly Shabir, S.Kom, MT selaku Koordinator Prodi Multimedia Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.
5. Junaedi, S.Pd.,M.Si sebagai dosen pembimbing materi yang telah memberikan pengarahan mengenai isi dari proposal serta sumber yang dapat di pertanggung jawabkan
6. M. Djazman Addin S,S.Si., M.Si sebagai dosen pembimbing teknis yang telah memberikan pengarahan mengenai penulisan tugas akhir.
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar yang telah melayani mahasiswa-mahasiswi selama penulis menempuh Pendidikan di sini. Pihak Tangga Shope yang telah memberikan izin dan saran dalam proses pembuatan Proposal Tugas Akhir ini.

8. Ayahanda Muliadi, Ibunda Suriani dan Mase sebagai sosok yang telah mengasuh, mendidik, dan memberika kasih sayang, mulai sejak lahir hingga saat ini.
9. Saudaraku Indah Puspitasari, Reski Tri Aditya dan Rafka Adriansa, sebagai *support system* setelah kedua orang tua.
10. Rekan mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar yang telah memberi saran dan masukan dalam pembuatan proposal tugas akhir
11. Nursam dan Teman- teman seangkatan atas kebersamaan, doa serta dukungan dalam suka dan duka

Makassar, 27 Juli 2022



**Widia Silviana**

NIM:19262037



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
PRAKATA.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
<b>BAB I</b>	
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	2
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penulis.....	3
F. Manfaat Penulis.....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>4</b>
1. Perancangan.....	4
2. Konsep Visual Identity.....	4
3. Elemen Pembentukan.....	5
4. Nama.....	5
5. Logo.....	5
6. Layout.....	16
7. Warna.....	19
8. Tipografi.....	22
<b>BAB III METODE PELAKSANA.....</b>	<b>27</b>

A. Data/Objek Penulisan.....	27
B. Teknik Pengumpulan data.....	27
C. Ruang Lingkup.....	28
BAB IV PEMBAHASAN.....	30
A. Pra Produksi.....	30
B. Produksi.....	31
C. Pasca Produksi.....	34
BAB V PENUTUP.....	36
A. Kesimpulan.....	36
B. Saran.....	36
DAFTAR PUSTAKA.....	38
LAMPIRAN.....	39

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh Bentuk Word mark Logo.....	9
Gambar 2. Contoh Logo Monogram.....	9
Gambar 3. Contoh Logo Maskot.....	10
Gambar 4. Contoh Logo Abstrak.....	11
Gambar 5. Contoh Logo Kombinasi.....	12
Gambar 6. Contoh Logo Emblem.....	12
Gambar 7. Contoh Prinsip Sequence.....	15
Gambar 8. Contoh Prinsip Emphasis.....	16
Gambar 9. Contoh Prinsip Balance.....	18
Gambar 10. Contoh Prinsip Unity.....	18
Gambar 11. Contoh Warna Primer.....	19
Gambar 12. Contoh Warna Sekunder.....	20
Gambar 13. Contoh Warna Intermediate.....	20
Gambar 14. Jenis Typografi Serif.....	23
Gambar 15. Jenis Typografi Sans Serif.....	23
Gambar 16. Jenis Typografi Egyptian.....	24
Gambar 17. Jenis Typografi Script.....	24
Gambar 18. Jenis Typografi Dekoratif.....	25
Gambar 19. Jenis Typografi Miscellaneous.....	26
Gambar 20. Buket Snack.....	28
Gambar 21. Buket Hijab.....	29
Gambar 22. Buket balon.....	29
Gambar 23. Buket uang.....	29
Gambar 24. Snack Tower.....	30
Gambar 25 Struktur organisasi.....	33
Gambar 26. Logo Adobe Illustrator.....	36
Gambar 27. Desain sketsa.....	37
Gambar 28. Tangga dan Panah.....	38
Gambar 29. Bunga.....	38
Gambar 30. Jenis huruf sans serif.....	39
Gambar 31. Sketsa desain.....	40
Gambar 32. Gambar Alternatif Logo.....	40
Gambar 33. Gambaran Chomrehensif Desain Logo.....	41
Gambar 34. Final Logo Tangga Shope.....	41

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Mahasiswa .....	9
Lampiran 2. Lembar Bimbingan.....	9