

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN VISUAL IDENTITY PADA BHAVANDIA
HOUSE**

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Kelulusan Program Diploma III



Oleh

HIDAYATUL ROZAK SIHOTANG

NIM. 19151023

PRODI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

PROGRAM STUDI DI LUAR KAMPUS UTAMA MEDAN

2022

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN VISUAL IDENTITY
PADA BHAVANDIA HOUSE**

TUGAS AKHIR

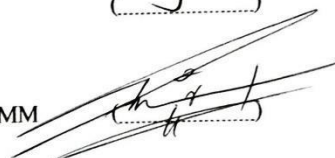
Tugas Akhir ini telah diuji dan disahkan oleh Tim Penguji Tugas Akhir
Jurusan Desain, Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif
PSDKU Medan

Disetujui Oleh :

Ketua Penguji : Suhendra, S.T., M.Kom
NIP. 198506251019031007



Penguji 1 : Faudunasokhi Telaumbanua, SE., MM
NIP. 198006022002121001

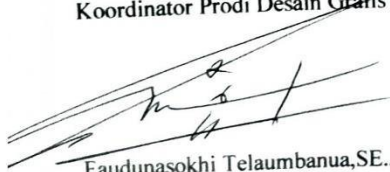


Medan, 16 JUNI 2022

Disahkan Oleh :

Koordinator Prodi Desain Grafis

Faudunasokhi Telaumbanua, SE., MM
NIP. 198006022002121001



Kepala Unit Pengelola
Polimedia PSDKU Medan

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



LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN VISUAL IDENTITY
PADA BHAVANDIA HOUSE**

Yang Dipersiapkan dan Disusun Oleh :

**HIDAYATUL ROZAK SIHOTANG
NIM.19151023**

**Telah Memenuhi Persyaratan Untuk Dipertahankan
Didepan Dewan Penguji Pada Ujian Sidang Tugas Akhir**


Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan
Jurusan Desain Program Studi Desain Grafis

Disetujui Oleh :
Medan, **16 JUNI 2022**

Dosen Pembimbing I

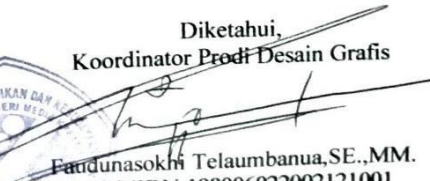

Sudirman, S.Kom, M.Kom.
NIP./NIDN. 198511072019031004

Dosen Pembimbing II


Sidang Perangin Angin, M.Kom.
NIP./NIDN. 198406152002121002

Diketahui,
Koordinator Prodi Desain Grafis




Faidunasokhi Telaumbanua, SE., MM.
NIP./NIDN 198006022002121001

Scanned by TapScanner

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hidayatul Rozak Sihotang
NIM : 19151023
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Grafis
Judul Tugas Akhir : Perancangan Visual Identity Pada Bhavandia House

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan dan karya Tugas Akhir ini merupakan asli dari hasil pemikiran dan penelitian sendiri (tidak plagiat). Baik untuk penulisan pada laporan maupun karya yang tercantum sebagai bagian dari Tugas Akhir. Jika terdapat karya orang lain, maka akan dicantumkan sumber secara jelas.

Demikianlah surat pernyataan orisinalitas ini dibuat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar A.Md., serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.

Medan, 23 November 2022

ataa
MEL
AA03.04-21883 otang
NIM 19151023



PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Hidayatul Rozak Sihotang
NIM : 19151023
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: "PERANCANGAN VISUAL IDENTITY PADA BHAVANDIA HOUSE".

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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, 10 ^{Agustus} 2022

Yang menyatakan,



Hidayatul Rozak Sihotang
NIM. 19151023

ABSTRAK

Identitas visual dapat menjadi pembeda antara satu perusahaan dengan perusahaan lainnya untuk lebih dikenal dan menarik masyarakat luas, namun Bhavandia House tidak memiliki identitas visual. Perancangan ini dilakukan untuk membuat identitas visual dari Bhavandia House. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah melakukan studi pustaka, wawancara serta observasi. Dalam penelitian perancangan ini dilakukan analisa data dalam bentuk visual sehingga dapat membuat konsep yang disesuaikan dengan data tersebut. Perancangan ini menghasilkan logo dan pendukung desain yang diterapkan dalam bentuk GSM sebagai pedoman penggunaan identitas visual sehingga Bhavandia House akan memiliki identitas visual yang baik serta memiliki nilai tersendiri dari segi visual yang konsisten satu dengan yang lainnya.

Kata Kunci : Identitas Visual, Perancangan, Logo, dan Aset Visual.

ABSTRACT

Visual identity can be a differentiator from one company to another to be better known and attract the wider community, but Bhavandia House does not have a visual identity. This design is done to create a visual identity of Bhavandia House. The method used to collect data is to study literature, interviews and observations. In this design research, data analysis is carried out in visual form so that it can create concepts that are adapted to the data. This design produces a logo and design support that is applied in the form of GSM as a guide for the use of visual identity so that Bhavandia House will have a good visual identity and have its own value in terms of visuals that are consistent with one another.

Keywords: *Visual Identity, Design, Logo, and Visual Assets.*

PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini. Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya pada Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan, saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M, selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Dr. Benget Simamora, M.M, selaku PLT Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd, selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan serta segenap jajarannya yang telah memberikan kemudahan baik berupa moral maupun material selama mengikuti perkuliahan di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Faudunasokhi Telaumbanua, SE., M.M, selaku Koordinator Prodi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Sudirman, S.Kom, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam pelaksanaan bimbingan, pengarahan, dalam Tugas Akhir ini.
6. Sidang Peranginangin, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam pelaksanaan bimbingan, pengarahan, dalam Tugas Akhir ini.
7. Para Dosen Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan yang telah memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai pembelajaran selama mengikuti perkuliahan.

8. Owner dan juga rekan-rekan kerja Bhavandia House yang telah memberikan kesempatan dan informasi kepada penulis untuk menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
9. Rekan-rekan Mahasiswa/I Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan yang telah membantu memberi informasi dan dukungan dalam proses pengerjaan proposal Tugas Akhir ini.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Laporan Tugas Akhir ini.

Medan, 18 April 2022

Penulis,



Hidayatul Rozak Sihotang

NIM. 19151023

Scanned by TapScanner

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABLE	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Penulisan	4
1.6 Manfaat Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Perancangan	6
2.1.1 Pengertian Perancangan	6
2.2 Proses Perancangan	7
2.3 Sketsa	8
2.4 Logo	8
2.5 Tata Letak (<i>Layout</i>)	9
2.6 Tipografi (<i>Typography</i>)	9
2.7 Visual Identity	10
2.7.1 Tujuan Visual Identity	11
2.7.2 Fungsi Identitas Visual	11

2.8 Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	12
2.8.1 Adobe Photoshop CC 2019	12
2.8.2 Adobe Illustrator CC 2018	13
BAB III METODE PELAKSANAAN	14
3.1 Data/Objek Penulisan	14
3.1.1 Sejarah Bhavandia House	14
3.1.2 Visi dan Misi Bhavandia House	14
3.1.3 Struktur Organisasi	15
3.1.4 Kondisi Astronia Bhavandia Saat Ini	15
3.1.5 Objek Karya	16
3.1.6 Spesifikasi Karya	16
3.2 Teknik Pengumpulan Data	16
3.2.1 Observasi	17
3.2.2 Studi Pustaka	17
3.2.3 Wawancara	17
3.3 Ruang Lingkup	17
3.3.1 Peran Penulis	17
3.3.2 Kategori Karya	18
3.3.3 Ide Kreatif	18
3.4 Langkah Kerja	19
3.4.1 Praproduksi/Persiapan	19
3.4.2 Produksi/Pelaksanaan	19
3.4.3 Pascaproduksi/Evaluasi	19
3.5 Target Pasar	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	21
4.1 Proses Perancangan desain	21
4.1.1 Analisis Visual	21
4.1.2 Konsep Perancangan	22
4.1.3 Proses Perancangan	27
BAB V PENUTUP	47
5.1 Kesimpulan	47

5.2 Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Sketsa <i>Logotype</i> Bhavandia House	28
Tabel 4.2 Sketsa Logogram Bbhavandia House	29
Tabel 4.3 Proses digitalisasi identitas visual Bhavandia House menggunakan <i>Adobe Illustrator</i>	31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Adobe Photoshop CC 2019</i>	12
Gambar 2.2 <i>Adobe Illustrator CC 2018</i>	13
Gambar 4.1 <i>Moodboard</i>	23
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i>	24
Gambar 4.3 <i>Moodboard</i>	24
Gambar 4.4 Warna	25
Gambar 4.5 Typeface Montserrat	27
Gambar 4.6 Hasil Digitalisasi <i>Logogram</i> Bhavandia House	32
Gambar 4.7 Hasil Digitalisasi <i>Logotype</i> Bhavandia House	32
Gambar 4.8 Hasil Digitalisasi <i>Logogram</i> dan <i>Logotype</i>	33
Gambar 4.9 Hasil Digitalisasi Ikon Bhavandia House	33
Gambar 4.10 Contoh Grid Layout	34
Gambar 4.11 Halaman sampul depan GSM	34
Gambar 4.12 Halaman depan GSM	35
Gambar 4.13 Halaman daftar isi GSM	35
Gambar 4.14 Halaman lembaran pembukaan GSM	36
Gambar 4.15 Halaman berisi tujuan pembuatan GSM	36
Gambar 4.16 Halaman lembaran logo	37
Gambar 4.17 Halaman berisi <i>logomark</i>	37
Gambar 4.18 Halaman berisi variasi logo	38
Gambar 4.19 Halaman berisi ukuran logo disesuaikan medianya	38
Gambar 4.20 Halaman berisi komposisi logo	39
Gambar 4.21 Halaman berisi jarak aman pada logo	39
Gambar 4.22 Halaman berisi larangan penggunaan	40
Gambar 4.23 Halaman berisi Colors & Typography	40
Gambar 4.24 Halaman berisi palet warna	41
Gambar 4.25 Halaman berisi Typography	41
Gambar 4.26 Halaman Berisi Social Media	42
Gambar 4.27 Halaman Berisi Social Media Instagram	42

Gambar 4.28 Halaman berisi Social Media Feed Instagram_____	43
Gambar 4.29 Halaman berisi Social Media Icon_____	43
Gambar 4.30 Halaman berisi implementasi_____	44
Gambar 4.31 Halaman berisi Implementasi Kartu_____	44
Gambar 4.32 Halaman berisi Implementasi Kemasan_____	45
Gambar 4.33 Halaman Penutup GSM_____	45
Gambar 4.34 Halaman sampul belakang GSM_____	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Biodata Penulis

Lampiran 2 : Salinan Lembar Pembimbing TA

Lampiran 3 : Surat Izin Melakukan Tugas Akhir

Lampiran 4 : Surat Balasan Mengizinkan Melakukan Penelitian

Lampiran 5 : Surat Pemberitahuan Telah Selesai Melakukan Penelitian

Lampiran 6 : Transkrip Wawancara