

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *VISUAL IDENTITY* PADA USAHA
DOMPET DIGITAL (BANGBELI)

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli
Madya (D3)**



Disusun Oleh:
Muammar Zhafran Al-Fathin
NIM: 20100088

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA
2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : “Perancangan *Visual Identity* Pada Usaha Dompot Digital (Bangbeli)”

Penulis : Muammar Zhafran Al-Fathin

NIM : 20100088

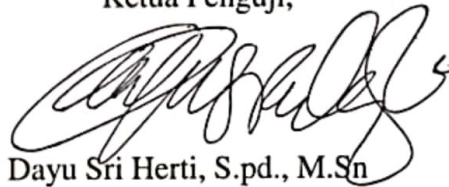
Program Studi : Desain

Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal **13 Juli 2023**

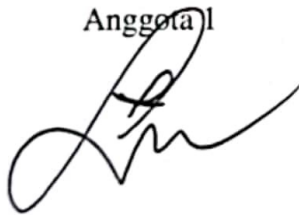
Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Dayu Sri Herti, S.pd., M.Sn
NIP. 197602012002122001

Anggota 1



Liza Amalia Putri, S.S., M.A
NIP. 198406262019032013

Anggota 2



Budi Utomo, M. Ikom
NIDN. 0024017504

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T,
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Visual Identity Dompot Digital (Bangbeli)
Penulis : Muammar Zhafran Al-Fathin
NIM : 20100088
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

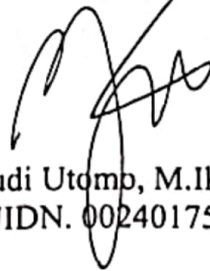
Ditandatangani di .Jakarta....., 01 Juli 2023.....

Pembimbing I



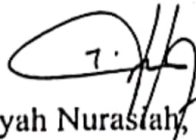
Zainul Hakim, S.Ag., M.Pd.I
NIDN. 0007058008

Pembimbing II



Budi Utomb, M.Ikom
NIDN. 0024017504

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Yayah Nurastah, M. Pd.
NIP. 199308012020122013

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muammar Zhafran Al-Fathin
NIM : 20100088
Program Studi : Desain
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“Perancangan *Visual Identity* Pada Usaha Dompot Digital (BANGBELI)” 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.

Jakarta, 26 Juni 2023

Yang menyatakan,



Muammar Zhafran Al-Fathin

NIM: 20100088

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muammar Zhafran Al-Fathin

NIM : 20100088

Program Studi : Desain

Jurusan : Desain Grafis

Tahun Akademik : 2022/2023

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 Usaha Dompot Digital (BANGBELI)” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

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

Jakarta, 26 Juni 2023

Yang menyatakan,



Muammar Zhafran Al-Fathin

NIM: 20100088

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Visual Identity* Pada Usaha Dompot Digital (Bangbeli)
Penulis : Muammar Zhafran Al-Fathin
Pembimbing I : Zainul Hakim, S.Ag.,M.Pd.I
Pembimbing II : Budi Utomo, M.Ikom

The background in this design is that it is difficult for Bangbeli to compete in a wider market due to the difficulty in gaining the trust of consumers. The problems studied are (1) How to design a visual identity capable of displaying the Bangbeli brand? (2) How to design the application of visual identity in various media to create trust from the target audience? The purpose of this application is to create a visual identity that is able to represent the Bangbeli brand and create a sense of trust in Bangbeli. The research method used is the method of interviews and documentation. Using this visual identity is not just creating a corporate identity. But it also has a long-term goal, which is to be able to introduce products to audiences and create good memories. Then from here consumers can create an impression or perception of the brand. Therefore, with the design of this visual identity, it is hoped that it will be able to create a good brand image and bring the brand safe from competition.

Keywords: *Visual Identity, Graphic Standards Manual*

Latar belakang dalam perancangan ini yaitu Bangbeli sulit untuk bersaing di pasar yang lebih luas dikarenakan sulitnya mendapatkan kepercayaan dari konsumen. Adapun permasalahan yang dikaji adalah (1) Bagaimana merancang identitas visual yang mampu mempresentasikan brand Bangbeli? (2) Bagaimana merancang penerapan identitas visual pada berbagai media untuk menciptakan kepercayaan dari target audiens? Tujuan perancangan ini yaitu membuat identitas visual yang mampu mempresentasikan brand Bangbeli dan menciptakan rasa kepercayaan terhadap Bangbeli. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode wawancara dan dokumentasi. Menggunakan identitas visual ini bukan hanya menciptakan identitas perusahaan. Namun juga memiliki tujuan jangka panjang, yaitu mampu memperkenalkan produk kepada khalayak dan menciptakan memori yang baik. Kemudian dari sini konsumen dapat menciptakan sebuah kesan atau persepsi terhadap brand. Oleh karena itu, dengan adanya perancangan identitas visual ini diharapkan mampu membuat citra brand yang baik dan membawa brand tersebut selamat dari persaingan.

Kata Kunci: *Identitas Visual, Manual Standard Grafis*

PRAKATA

Puji dan 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 penulis dari Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan Pendidikan Diploma 3 Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif. Dalam Tugas Akhir ini, Penulis berperan sebagai desainer grafis untuk Perancangan *Visual Identity* Pada usaha Dompot Digital (Bangbeli).

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan Pembimbing dan dorongan dari orang – orang yang berada disekitar penulis, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih banyak kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si, Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supianti, M.T, Ketua Jurusan Desain
4. Yayah Nurasih, M.Pd. Koordinator Program Studi Desain Grafis
5. Zainul Hakim, S.Ag., M.Pd, Dosen Pembimbing Akademik Penulis
6. Budi Utomo, M.Ikom, Dosen Pembimbing Akademik Karya
7. Semua Dosen penguji dalam sidang Tugas Akhir penulis
8. Para Dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah mengajari mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan
9. Kedua orang tua yang selalu melayani dan mendukung semua kebutuhan penulis dalam Tugas Akhir
10. Sammy Samuel Susanto yang telah menemani dan membantu selama penulisan ini berlangsung, sekaligus partner desain.
11. Semua teman Desain Grafis yang telah membantu dan mendukung Tugas Akhir ini

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dalam Tugas Akhir ini.

Jakarta, 13 Juli 2023

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and a long horizontal stroke at the end.

Muammar Zhafran Al-Fathin

NIM. 20100088

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	ii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	2
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	3
F. Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
A. Teori Umum.....	5
1. Desain Grafis.....	5
2. Teori Tipografi.....	6
3. Teori Ilustrasi	7
4. Teori Warna.....	8
5. Teori Layout.....	9
B. Teori Khusus	10
1. Graphic Standard Manual.....	10
2. <i>Corporate Identity</i>	10
3. Identitas Visual.....	11
4. Brand	12
5. Logo	12

BAB III METODE PELAKSANAAN.....	14
A. Data/Objek Penulisan.....	14
1. Objek Karya	14
2. Spesifikasi Karya	14
3. Klien.....	14
4. Struktur Organisasi	15
5. Narasumber	15
6. Analisis Khalayak Masyarakat	16
B. Teknik Pengumpulan Data.....	16
1. Wawancara.....	16
2. Dokumentasi	17
C. Ruang Lingkup.....	17
1. Peran Penulis.....	17
2. Kategori Karya.....	17
3. Analisis SWOT	18
4. Ide Kreatif.....	20
5. Langkah Kerja.....	21
BAB IV PEMBAHASAN.....	23
A. Praproduksi/Persiapan.....	23
1. Konsep Kreatif.....	23
2. Konsep Teknis	23
B. Produksi.....	23
1. Digitalisasi	24
C. Pasca Produksi	24
1. <i>Graphic Standard Manual</i>	24
2. <i>Motion</i>	44
BAB V PENUTUP.....	49
A. Simpulan	49
B. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Referensi Tipografi	6
Gambar 2.2 Referensi Ilustrasi.....	7
Gambar 2.1 Referensi Warna.....	8
Gambar 2.1 Referensi Layout	10
Gambar 3.1 Logo Bangbeli.....	14
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	15
Gambar 3.2 <i>Mindmap</i>	20
Gambar 3.3 <i>Moodboard</i>	21
Gambar 4.1 Logo Bangbeli.....	24
Gambar 4.2 <i>Poppins Family</i>	25
Gambar 4.3 Pallette Warna Logo.....	26
Gambar 4.4 <i>Pattern</i>	27
Gambar 4.5 <i>Ilustrasi & Iconography</i>	28
Gambar 4.6 <i>Maskot</i>	29
Gambar 4.7 <i>Photography Treatment</i>	30
Gambar 4.9 Kerangka Kop Surat.....	31
Gambar 4.6 Kerangka Amplop	32
Gambar 4.10 Kerangka <i>Map Folder</i>	33
Gambar 4.11 Kerangka <i>Memo</i>	34
Gambar 4.12 Kerangka Kartu Nama.....	35
Gambar 4.13 Kerangka <i>Flashdisk</i>	36
Gambar 4.12 Kerangka <i>Presentation Slide</i>	37
Gambar 4.15 Mockup id Card dan Lanyard.....	38
Gambar 4.16 <i>Mockup Seragam</i>	39
Gambar 4.17 <i>Tumblr</i>	40
Gambar 4.18 <i>T-Shirt</i>	41
Gambar 4.19 <i>Lanyard</i>	42
Gambar 4.20 <i>Totebag</i>	43
Gambar 4.21 Kerangka Kartu Nama.....	48