

LAPORAN TUGAS AKHIR

REDESAIN LOGO USAHA CETAK BANNER DBAY STORE

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh

BAYU SETIAWAN

NIM : 20511021

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

PSDKU MEDAN

2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Redesain Logo Usaha Cetak Banner DBAY Store
Penulis : Bayu Setiawan
NIM : 20511021
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 Selasa, tanggal 11 Juli 2023

Disahkan oleh :



Sofi Andriyanti, S.Pd, M.Sn
NIP. 19900211 201903 2 021

Anggota 1



Yusnia Sinambela, S.T.,MT
NIP. 19880911 201903 2 015

Anggota 2



Fitri Evita, S.Pd., M.Sn
NIDN. 0025078310

Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola PNMK
PSDKU Medan



Komda Sabarja S. Kom., M. Pd
NIP. 19771220 200604 1 002

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Redesain Logo Usaha Cetak Banner DBAY Store
Penulis : Bayu Setiawan
NIM : 20511021
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

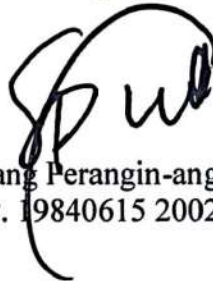
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Medan, 03 Juli 2023

Pembimbing I



Fitri Evita, S.Pd, M.Sn
NIDN. 0025078310

Pembimbing II



Sidang Perangin-angin, M. Kom
NIP. 19840615 200212 1 002



Mengetahui,
Koord. Program Studi Desain Grafis


Laudunusokhi Telaumbanua, SE.,MM
NIP. 19800602 200212 1 001



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PROGRAM STUDI DILUAR KAMPUS UTAMA MEDAN**

Jl. Guru Sinumba No. 6 Medan Helvetia – Medan 20124

Telp. (061) 8457568 Fax. (061) 8472896

Website : www.polimedia.ac.id Email : humas@polimedia.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: 203.34/PL27.19/TU/VII/2023

Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan menerangkan telah selesai melakukan pemeriksaan duplikasi dengan membandingkan artikel-artikel lain menggunakan perangkat lunak Turnitin pada tanggal 27 Juni 2023.

Judul : **“Redesain Logo Usaha Cetak Banner DBAY Store”**
Penulis : Bayu Setiawan
NIM : 20511021
Similarity Report ID : oid:24207: 38259711

Dengan Hasil sebagai Berikut:

Tingkat Kesamaan diseluruh artikel (Similarity Index) yaitu 13%

Medan, 03 Juli 2023

Koord. Program Studi Desain Grafis

Faudunasokhi Telaumbanua, S.E., M.M
NIP. 198006022002121001

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bayu Setiawan
NIM : 20511021
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul :

**REDESAIN LOGO USAHA CETAK BANNER DBAY STORE 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 di proses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

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

Medan, 03 Juli 2023

Yang menyatakan,



Bayu Setiawan
NIM : 20511021

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Bayu Setiawan
NIM : 20511021
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2023

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“REDESAIN LOGO USAHA CETAK BANNER DBAY STORE” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan)

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawar, 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, 03 Juli 2023
Yang menyatakan,



Bayu Setiawan
NIM : 20511021

ABSTRAK

The object of writing in this final project is logo redesign. The purpose of writing this final project is to describe the pre-production to characterize the DBAY Store logo and describe the process, the final result of the DBAY Store logo. The logo that is used now does not keep up with the times and does not match the characteristics of the DBAY Store business. This happens to a well-known company, namely the apple brand, which has changed its logo, following the times but still maintaining the characteristics of the apple company. Literature review on redesign, according to Viviane redesign is a redesign to make changes to structure and function with the aim of creating a greater impact than the original design. In redesigning the logo, of course, collecting data to recognize the history of the business and know the object and specifics of the work to be carried out, after collecting data, then entering the scope and work steps which are divided into three, namely pre-production, production and post-production. The discussion carried out by the writing is pre-production of the logo, determining the composition of supporting elements and showing the results of digitization. Designing a logo that makes its own characteristics with the process of redesigning the logo to the stage of collecting data and selecting supporting compositions and entering the digital stage. The results of the logo redesign work in the form of digital logo assets and logo application on print media.

Keywords: Redesign, Design, Logo

Objek penulisan pada tugas akhir ini adalah redesain logo. Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah untuk mendeskripsikan pra produksi menjadikan ciri khas pada logo DBAY Store dan mendeskripsikan proses, hasil akhir dari logo DBAY Store. Logo yang di pakai sekarang tidak mengikuti perkembangan zaman dan tidak sesuai dengan karakteristik usaha DBAY Store. Hal ini terjadi pada perusahaan terkenal yaitu *brand apple* yang mengalami perubahan logo, mengikuti perkembangan zaman akan tetapi tetap mempertahankan karakteristik perusahaan *apple*. Tinjauan pustaka pada redesain, menurut Viviane redesain adalah desain ulang untuk melakukan perubahan pada struktur dan fungsi dengan tujuan menciptakan dampak yang lebih besar dari desain aslinya. Dalam meredesain logo tentunya mengumpulkan data untuk mengenali sejarah usaha tersebut serta mengetahui objek dan spesifik karya yang akan dilaksanakan, setelah Mengumpulkan data, maka memasuki ruang lingkup dan langkah kerja yang terbagi menjadi tiga yaitu praproduksi, produksi dan pascaproduksi. Pembahasan yang dilakukan penulisan yaitu pra produksi logo, menentukan komposisi elemen pendukung dan memperlihatkan hasil digitalisasi. Mendesain logo yang menjadikan ciri khas tersendiri dengan proses meredesain logo ke tahap mengumpulkan data dan memilih komposisi pendukung serta memasuki tahap digital. Pada Hasil dari karya redesain logo dalam bentuk digital aset logo dan penerapan logo pada media cetak.

Kata Kunci: Redesain, Desain, Logo

KATA PENGANTAR

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 desainer dalam karya meredesain logo. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Redesain Logo Usaha Cetak Banner Dbay Store”.

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 selaku Direktur Polimedia NegeriMedia Kreatif.
2. Nova Darmanto, M.Si selaku Wakil Direktur Bidang Akademik Politehnik Negeri Media Kreatif.
3. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd., Selaku kepala unit pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif Program Studi diluar Kampus Utama Medan.
4. Faudunasokhi Telaumbanua, S.E., M.M., Selaku Koordinator Prodi Desain Grafis Politeknik Negeri MediaKreatif.
5. Fitri Evita, S.Pd, M.Sn., Selaku Dosen Pembimbing I, yang telah

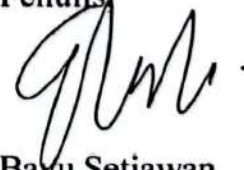
memberikan bimbingan dan saran terbaik dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

6. Sidang Perangin-angin, M. Kom., Selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan saran terbaik dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
7. Para dosen dan tenaga kependidikan di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan telah memberikan bantuan baik dalam bentuk dukungan moral maupun materi selama menjalani perkuliahan di Politeknik Negeri Media Kreatif.
8. Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak pemilik DBAY Store yang telah memberikan kesempatan dan informasi yang berharga dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
9. Ayah Dan Ibu yang senantiasa mendukung penulis baik dengan doa mau pun materi
10. Kepada teman-teman dan pihak-pihak yang selaku memberikan semangat kepada penulis dalam proses pengerjaan 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, 03 Juli 2023

Penulis



Bayu Setiawan
NIM : 20511021

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Redesain	6
B. Logo	7
C. Perancangan	10
D. Sketsa	11
E. Penerapan Logo	11
F. <i>Brand Guideline</i> (Buku Pedoman)	12
G. X Banner	13
H. <i>Software</i> Pendukung Pada Perancangan Logo	13
1. <i>Adobe Illustrator</i>	13
2. <i>Adobe Photoshop</i>	14
BAB III METODE PELAKSANAAN	15
A. Data/Objek Penulisan	15
1. Sejarah Usaha DBAY Store	15
2. Profil Usaha DBAY Store	16
3. Struktur Organisasi	16
4. Objek Karya	17
5. Spesifik Karya	18
B. Teknik Pengumpulan Data	18
1. Observasi	18
2. Wawancara	19
C. Ruang Lingkup	19
1. Peran Penulis	19
2. Kategori Karya	19
3. Ide Kreatif	20
D. Langkah Kerja	20
1. Praproduksi/persiapan	21
2. Produksi/Pelaksanaan	21

3. Pascaproduksi/Evaluasi.....	22
BAB IV PEMBAHASAN	23
A. Pra Produksi Redesain Logo	23
1. Konsep Perancangan Logo.....	24
2. Komposisi Elemen Pendukung	27
3. Sketsa Logo DBAY Store	30
B. Produksi Digitalisasi Rancangan Logo	33
C. Hasil Digitalisasi	36
BAB V PENUTUP	52
A. Kesimpulan	52
B. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jadwal Langkah Kerja.....	22
Tabel 2 Tahap Proses Digitalisasi Menggunakan <i>Adobe Illustrator</i>	33
Tabel 2 Tahap Proses Revisi Logo	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 <i>Monogram</i>	9
Gambar 2 <i>Wordmark</i>	9
Gambar 3 <i>Abstract Mark</i>	10
Gambar 4 <i>Adobe illustrator cc 2020</i>	13
Gambar 5 <i>Adobe photoshop cc 2020</i>	14
Gambar 6 Logo DBAY	16
Gambar 7 Struktur Organisasi.....	17
Gambar 8 Langkah Kerja	20
Gambar 9 Contoh Logo Referensi (1).....	26
Gambar 10 Contoh Logo Referensi (2).....	26
Gambar 11 Contoh Logo Referensi (3).....	27
Gambar 12 <i>Pallet Warna</i>	28
Gambar 13 <i>Font Bahnschrift</i>	29
Gambar 14 Sketsa Logo Pertama	30
Gambar 15 Sketsa Logo Kedua.....	31
Gambar 16 Sketsa Logo Ketiga	32
Gambar 17 Sketsa Logo Keempat.....	32
Gambar 18 Logo Sebelum dan Setelah Revisi.....	35
Gambar 19 Logo <i>Final</i> DBAY Store	36
Gambar 20 Cover Buku <i>Brand Guidelines</i>	37
Gambar 21 Halaman Deskripsi DBAY Store	37
Gambar 22 Daftar Isi.....	38
Gambar 23 Elemen Logo	38
Gambar 24 <i>Mark Origind</i>	39
Gambar 25 <i>Safe Zone</i>	39
Gambar 26 <i>Mark Construction</i>	40

Gambar 27 <i>Minimum Size</i>	40
Gambar 28 <i>Correct Logo Application</i>	41
Gambar 29 <i>Incorrect Logo Application</i>	41
Gambar 30 <i>Super Graphic</i>	42
Gambar 31 <i>Brand Colors</i>	42
Gambar 32 <i>Colors</i>	43
Gambar 33 <i>Color Pallete</i>	43
Gambar 34 <i>Color Pallete (2)</i>	44
Gambar 35 <i>Color Usage</i>	44
Gambar 36 <i>Typography</i>	45
Gambar 37 <i>Typographic Hierarchy</i>	45
Gambar 38 <i>Photography</i>	46
Gambar 39 <i>Pattern</i>	46
Gambar 40 <i>Pattern Usage</i>	47
Gambar 41 <i>Mockup</i> kartu nama	47
Gambar 42 <i>Mockup</i> Lanyard.....	48
Gambar 43 <i>Mockup</i> Baju	48
Gambar 44 <i>Mockup</i> Tote Bag	49
Gambar 45 <i>Mockup</i> Gelas	49
Gambar 46 <i>Mockup</i> Buku Pedoman	50
Gambar 47 <i>Mockup</i> Ganci	50
Gambar 48 <i>Cover</i> Belakang	51

DAFTAR LAMPIRAN

1. Biodata Penulis Lampiran
2. Salinan Lembar Bimbingan Tugas Akhir dari Pembimbing 1 dan 2 Lampiran
3. Berita Acara Seminar Proposal Tugas Akhir Lampiran
4. Dokumentasi Uji Proposal Tugas Akhir Lampiran
5. Surat Keterangan Izin Penelitian Lampiran
6. Surat Balasan Penelitian Lampiran
7. Transkrip Wawancara Lampiran
8. Dokumentasi Foto Kegiatan Terkait dengan Tugas Akhir Lampiran
9. Dokumentasi Ujian Sidang Tugas Akhir