

LAPORAN TUGAS AKHIR
REDESAIN LOGO SEBAGAI UPAYA BRANDING
USAHA RENDY PAVING BLOK

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan

Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya



Disusun oleh

BOY DAIRIADI BAKO

NIM. 20511024

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

PROGRAM STUDI DI LUAR KAMPUS UTAMA MEDAN

2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Redesain Logo Sebagai Upaya Branding Usaha Rendy Paving Blok
Penulis : Boy Dairiadi Bako
NIM : 20511024
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan pada hari 20 Juli 2023

Disahkan Oleh:
Ketua Penguji,




Syafriandi, S.Pd., M.Sn
NIP. 19920208 201903 1 009

Anggota 1



Efrizal Siregar, S.Pd., M.Pd
NIP. 19920208 201903 1 009

Anggota 2



Parningotan Simamora, S.Sos., M.Si
NIP. 19581 105 198103 1 005

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 Sebagai Upaya Branding Usaha Rendy Paving Blok
Penulis : Boy Dairiadi Bako
NIM : 20511024
Program Studi : Desain Grafis

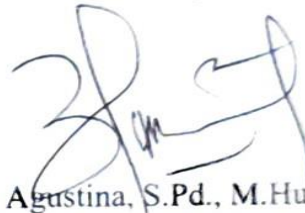
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Medan, 11 Juli 2023

Pembimbing I



Parningotan Simamora, S.Sos., M.Si
NIP. 19581105 198103 1 005

Pembimbing II



Ika Agustina, S.Pd., M.Hum
NIP. 19870809 201404 2 001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Teknik Grafika
Konsentrasi Penerbitan



Paudunasokhi Telaumbanua, SE., MM
NIP. 19800602 200212 1

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Boy Dairiadi Bako
NIM : 20511024
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2020/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
"REDESAIN LOGO SEBAGAI UPAYA BRANDING USAHA RENDY
PAVING BLOK" 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, 11 Juli 2023

Yang menyatakan,



Boy Dairiadi Bako
NIM. 20511024

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Boy Dairiadi Bako
NIM : 20511024
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2020/2023

demikian 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 SEBAGAI UPAYA BRANDING USAHA RENDY PAVING BLOK” 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*), 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, 11 Juli 2023

Yang menyatakan,



Boy Dairiadi Bako

NIM. 20511024

ABSTRACT

With so many brands competing to steal the attention of consumers to buy their products. One of the ways to compete and survive in a growing market is to create a corporate identity, one of which is a logo. A logo is a name, symbol or symbol that represents a company or organization as an identity that can be distinguished from other companies. In a company, a logo is one of the elements in Corporate identity which has a role to answer a question like "who are we?" in the eyes of consumers and potential consumers. Therefore, the author raised the title as his final project as a forum for researching a weakness in the previous logo that had existed, and trying to strengthen the brand image so that it is seen as a company need to be increasingly recognized by consumers. In designing this study, several research methods were followed, namely interviews and observation to collect the data needed in this study. The design of this logo started with the process of concept design ideas followed by sketches, which were digitized using Adobe Illustrator and then printed in the form of a booklet with a size of 14.8 x 21 cm. The process of making this Logo Redesign begins with conducting research, then formulating ideas and then continuing with sketching, followed by making a digitization design made using Adobe Illustrator software, and the last is the printing process and making a work in the form of a GSM (Standard Manual Graphic).

Keyword : *Corporate identity, Logo, Adobe Illustrator.*

ABSTRAK

Dengan banyaknya brand yang bersaing untuk mencuri perhatian konsumen agar membeli produknya. Salah satu cara untuk bersaing dan dapat bertahan di dalam pasar yang terus berkembang adalah dengan menciptakan suatu *Corporate identity*, salah satunya adalah logo. Logo merupakan nama, lambang, atau simbol yang mewakili suatu perusahaan atau organisasi sebagai identitas yang dapat di bedakan dengan perusahaan lain. Dalam suatu perusahaan, logo merupakan salah satu elemen dalam *Corporate identity* yang mempunyai peranan untuk menjawab suatu pertanyaan seperti "siapa kita?" di mata konsumen dan calon konsumen. Oleh karena itu, penulis mengangkat judul sebagai tugas akhir adalah sebagai wadah untuk meneliti sebuah kelemahan pada logo sebelumnya yang sudah pernah ada, dan berupaya untuk memperkuat brand image agar di pandang sebagai keperluan perusahaan agar semakin dikenal oleh konsumen. Dalam merancang penelitian ini diikuti dengan beberapa metode penelitian yaitu, wawancara dan obeservasi untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam penelitian ini. Pembuatan logo ini dimulai dari konsep ide desain dilanjutkan dengan sketsa, yang digitalisasikan menggunakan *Adobe Illustrator* lalu dicetak dalam bentuk *Booklet* dengan ukuran 14.8 x 21 cm. Proses pembuatan Redesain Logo diawali dengan melakukan riset dan merumuskan ide kemudian pembuatan sketsa, dilanjut dengan pembuatan desain digitalisasi yang dibuat menggunakan *Software Adobe Illustrator*,

Kata Kunci : *Identitas Perusahaan, Logo, Adobe Illustrator.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena Rahmat dan KaruniaNya-lah saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul “Redesain Logo Sebagai Upaya Branding Usaha Rendy Paving Blok”. Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program diploma tiga jurusan desain grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.

Saya menyadari dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terimakasih kepada:

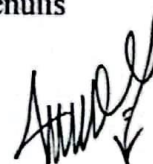
1. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Bapak Nova Darmanto, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Bapak Komda Saharja, S.Kom., M.Pd., Kepala Unit Pengelolaan PSDKU Medan.
4. Bapak Faudunasokhi Telaumbanua, SE., M.M., Koordinator Program Studi Desain Grafis PSDKU Medan.
5. Bapak Parningotan Simamora, Sos., M.Si., Dosen Pembimbing I yang telah banyak membantu saya di bidang materi
6. Ibuk Ika Agustina, S.Pd., M.Hum., Dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu saya di bidang teknik penulisan
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh

8. Muhammad Rendy Prayoga selaku owner di Rendy Paving Blok yang telah memberikan kesempatan dan informasi kepada penulis untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
9. Secara khusus saya ucapkan terimakasih kepada orantua tercinta untuk Bapak dan Mamak yang selalu mendoakan dan memberikan semangat kepada saya.
10. Terimakasih sebesar-besarnya kepada teman saya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan maupun bantuan kepada penulis baik selama mengikuti perkuliahan maupun dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir.

Meskipun telah berusaha menyelesaikan laporan penelitian ini sabaik mungkin, penulis menyadari bahwa laporan penelitian ini masih ada sedikit banyaknya kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan laporan penelitian ini. Akhir kata, penulis berharap semoga laporan penelitian ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

Medan, 5 Januari 2023

Penulis



Boy Daiyadi Bako
20511024

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1_PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan	3
F. Manfaat Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKAN.....	5
A. Desain Grafis.....	5
1. Pengertian Desain Grafis	5
2. Unsur-unsur Desain	6
3. Prinsip Desain Grafis.....	7
B. Logo.....	10
1. Pengertian Logo.....	10
2. Sejarah Logo.....	11
3. Jenis-jenis Logo	12
4. Fungsi Logo	14

C. Redesain	14
D. Branding	15
E. Ilustrasi	15
F. Tipografi	15
G. Sketsa	16
H. LayOut	16
BAB III METODE PELAKSANAAN	18
A. Data/Objek Penulisan	18
1. Perusahaan Visi	19
2. Misi Perusahaan	19
B. Teknik Pengumpulan Data	20
1. Wawancara	20
2. Observasi	20
C. Ruang Lingkup (optional)	20
1. Peran Penulis	20
2. Kategori Karya	20
3. Ide Kreatif	21
D. Langkah Kerja	21
1. Pra Produksi/Persiapan	21
2. Produksi/Pelaksanaan	22
3. Pasca Produksi/Evaluasi	23
BAB VI PEMBAHASAN	24
A. Strategi Visual	24
B. Bagan Alir Perancangan Desain	24
Keterangan bagan alir	25
1. Merumuskan ide desain	25
2. <i>Sketching</i> atau pembuatan sketsa	26

4. Hasil Produksi.....	26
C. Hasil Brainstroming.....	26
1. Penulis	26
2. Pemilik.....	26
3. Pekerja	27
4. Desainer Grafis	27
D. Sketsa Desain	27
E. Desain Digital.....	29
BAB V PENUTUP	32
A. Kesimpulan.....	32
B. Saran.....	32
DAFTAR PUSTAKA	34
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Keseimbangan.....	8
Gambar 2 Irama.....	8
Gambar 3 Dominasi.....	9

Gambar 4 Kesatuan	9
Gambar 5 Proporsi.....	10
Gambar 6 Aplikasi Adobe Illustrator	18
Gambar 7 Tempat Penelitian	19
Gambar 8 Struktur Organisasi	20
Gambar 9 Logo Paving Blok.....	25
Gambar 10 Bagan Alir.....	26
Gambar 11 Sketsa Awal Logo.....	28
Gambar 12 Sketsa Ide Penyatuan Logo.....	28
Gambar 13 Desain Sketsa Ke Digital.....	29
Gambar 14 Desain LayOut.....	29
Gambar 15 Desain Bentuk Logo	30
Gambar 16 Menentukan Font.....	30
Gambar 17 Hasil Digitalisasi.....	31
Gambar 18 Hasil Redesain Logo.....	31

DAFTAR LAMPIRAN

1. Biodata penulis
2. Salinan lembar pemimbing Tugas Akhir
3. Dokumentasi uji Proposal
4. Surat izin penelitian
5. Surat balasan penelitian
6. Surat keterangan selesai penelitian
7. Transkrip Wawancara
8. Bukti pekerjaan utuh
9. Dokumentasi terkait Tugas Akhir