

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN IDENTITAS VISUAL LAYANAN KEKERASAN
SEKSUAL SEBAGAI SARANA EDUKASI TINDAK PIDANA
KEKERASAN SEKSUAL BAGI MAHASISWA POLITEKNIK NEGERI
MEDIA KREATIF PSDKU MEDAN**

Disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh

SYAIFUL BAHRI

NIM : 21521042

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

PSDKU MEDAN

2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Identitas Visual Layanan Kekerasan Seksual Sebagai Sarana Edukasi Tindak Pidana Kekerasan Seksual Bagi Mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan

Penulis : Syaiful Bahri

NIM : 21521042

Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Multimedia)

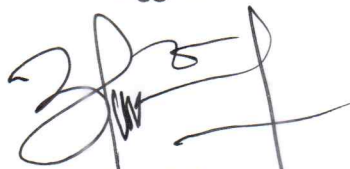
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, Tanggal 25 Juli 2024


Disahkan oleh:
Ketua Penguji,


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


Anggota 1


Ika Agustina, S.Pd., M.Hum
NIP. 198708092014042001

Anggota 2


Syafriyandi, S.Pd., M.Sn
NIP. 199202082019031009

Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola PNMK PSDKU Medan


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



LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Identitas Visual Layanan Kekerasan Seksual Sebagai Sarana Edukasi Tindak Pidana Kekerasan Seksual Bagi Mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan

Penulis : Syaiful Bahri

NIM : 21521042

Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Multimedia)

Jurusan : Desain

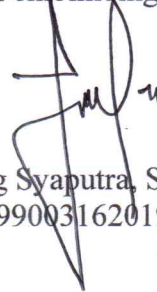
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan, 11 Juli 2024

Pembimbing 1



Syafriandi, S.Pd, M.Sn
NIP. 199202082019031009

Pembimbing 2



Dadang Syaputra, S.E, M.Si
NIP. 199003162019031012

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM
NIP. 198006022002121001

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Syaiful Bahri
NIM : 21521042
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Pembuatan Identitas Visual Layanan Kekerasan Seksual Sebagai Sarana Edukasi Tindak Pidana Kekerasan Seksual Bagi Mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan **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 2024

Yang Menyatakan,



Syaiful Bahri
NIM. 21521042

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Syaiful Bahri
NIM : 21521042
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024

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:

“Pembuatan Identitas Visual Layanan Kekerasan Seksual Sebagai Sarana Edukasi Tindak Pidana Kekerasan Seksual Bagi Mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan” 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 2024

Yang menyatakan,



Syaiful Bahri
NIM. 21521042

ABSTRACT

Visual identity is the visual language of a brand. Each component ensures that the message is widely understood. One of the important messages is educating people about the crime of sexual violence. At Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan, addressing the lack of information and student participation in sexual violence prevention programs is the primary goal of creating a visual identity. This process involves several stages: pre-production, production, and post-production, designing materials that serve as both educational tools and sources of information. The pre-production stage includes observation, idea and concept development, production planning, scheduling, sketching, layout design, and preparing equipment and supplies. The production stage involves digitizing, designing a visual identity logo, and applying the visual identity to printed and digital work products. In the post-production stage, the visual identity is finalized, and the project is exported into the required file formats. With a strong visual identity, it is hoped that the education on sexual violence crimes will be effectively communicated to students.

Keywords: *Visual Identity, Sexual Violence, Visual Identity Creation, Education, Student.*

ABSTRAK

Identitas Visual merupakan bahasa visual sebuah merek. Setiap komponen di dalamnya berfungsi untuk memastikan bahwa pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami secara luas. Salah satu pesan yang dapat disampaikan yaitu edukasi tentang tindak pidana kekerasan seksual kepada orang banyak. Di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan, kurangnya informasi dan partisipasi mahasiswa dalam program pencegahan kekerasan seksual menjadi tujuan utama dari pembuatan identitas visual. Pembuatan identitas visual melalui beberapa tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi agar dapat terciptanya sebuah desain yang dapat menjadi sarana edukasi dan informasi. Dalam tahapan pra produksi meliputi observasi, ide & konsep, konsep produksi, *time schedule*, sketsa, tata letak/*layout*, menyiapkan peralatan dan perlengkapan. Tahapan produksi yaitu melakukan digitalisasi, perancangan logo identitas visual serta mendesain pengaplikasian identitas visual dalam produk karya cetak dan digital. Pada tahapan pascaproduksi melakukan finalisasi pembuatan identitas visual serta melakukan export proyek yang telah di kerjakan ke dalam file yang telah di tentukan. Dengan adanya identitas visual yang kuat diharapkan edukasi tindak pidana kekerasan seksual kepada mahasiswa dapat tersampaikan dengan baik.

Kata Kunci: *Identitas Visual, Kekerasan Seksual, Pembuatan Identitas Visual, Edukasi, Mahasiswa.*

PRAKATA

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 Konsentrasi Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai desainer telah membuat desain identitas visual sebagai sarana edukasi. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Pembuatan Identitas Visual Layanan Kekerasan Seksual Sebagai Sarana Edukasi Tindak Pidana Kekerasan Seksual Bagi Mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan”.

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., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurnama Supiyanti, S.Kom, M.T., Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Komda Saharja, S.Kom, M.Pd., Kepala Unit Pengelola PSDKU Medan.
5. Faudunasokhi Telaumbanua, S.E, M.M., Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Syafriandi, S.Pd, M.Sn, Sekretaris Jurusan Desain Grafis dan juga sebagai Dosen Pembimbing I dalam penulisan laporan tugas akhir.
7. Dadang Syaputra, S.E, M.Si., sebagai Dosen Pembimbing II dalam penulisan laporan tugas akhir.
8. Bapak/Ibu dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Secara khusus saya ucapkan terima kasih kepada keluarga tercinta. Bapak Samsul Bahri yang merupakan Ayah penulis, Ibu Titin Prihatin yang merupakan

Ibu penulis dan Shofie Dwi Ananda yang merupakan Adik penulis yang telah memberikan dorongan dalam menyelesaikan laporan ini.

10. Terima kasih kepada teman-teman seperjuangan yang sudah membantu penulis dalam pembuatan laporan ini.
11. Nauma Sari Simangunsong, Metta, Safbrina Astri Dwiyani, Simon Petrus Manurung, dan Annette Thea Valerine Keliat para sahabat yang mendukung penulis sedari bangku Sekolah Menengah Pertama hingga saat ini.
12. RAj Nabilla Sepviandra Putri, Muhammad Nujjiya Zhahirin, Arwen Angelica, Michelle Emilly, Sendi, dan Ameinta Brahmana teman seperjuangan IISMA 2024 yang telah memberikan bantuan emosional kepada penulis untuk dapat menyelesaikan laporan ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan laporan tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kepada para pembaca untuk memberikan saran dan kritik yang bersifat membangun. Semoga dalam pembuatan laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Medan, 11 Juli 2024

Penulis,



SYAIFUL BAHRI

NIM. 21521042

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
SAMPUL DALAM	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian	4
1. Bagi Penulis	4
2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif	5
3. Bagi Mahasiswa	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Desain Grafis.....	6
1. Prinsip Desain Grafis	6
B. Elemen Desain Grafis	9
1. Titik/Dot/Vorteks.....	9
2. Garis/ <i>Line</i>	10
3. Bentuk/Raut/Kurva	11
4. Ruang/ <i>Space</i> /Masa.....	12
5. Terang-Bayang/Gradasi.....	13
6. Warna/Color	13

7. Tekstur.....	14
C. Identitas Visual.....	15
1. Logo	15
2. Tipografi.....	19
3. <i>Augmented Reality</i>	20
4. Perangkat Lunak.....	20
5. Adobe Illustrator 2024	20
6. Adobe Photoshop 2024	21
7. Meta Spark AR.....	22
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	23
A. Data/Objek Penelitian	23
B. Visi dan Misi	24
1. Visi	24
2. Misi	24
C. Teknik Pengumpulan Data	25
1. Observasi.....	25
2. Studi Pustaka.....	26
3. Kuesioner	26
D. Ruang Lingkup.....	26
1. Peran Penulis.....	26
2. Kategori Karya	27
3. Ide Kreatif	27
E. Langkah Kerja.....	27
1. Tahapan Praproduksi.....	28
2. Tahap Produksi.....	29
3. Tahap Pascaproduksi.....	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	31
A. Pembuatan Identitas Visual	31
1. Praproduksi	31
2. Produksi	39
3. Pascaproduksi.....	44
B. Visualisasi Hasil Identitas Visual	48
BAB V PENUTUP.....	50
A. Kesimpulan	50

B. Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA.....	53
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. *Time Schedule* 33

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kesatuan (<i>Unity</i>)	7
Gambar 2. Keseimbangan (<i>Balance</i>)	7
Gambar 3. Proporsi (<i>Proportion</i>)	8
Gambar 4. Irama (<i>Rhythm</i>)	8
Gambar 5. Dominasi/Penekanan (<i>Emphasys</i>).....	9
Gambar 6. Titik/Dot/Vortkes	9
Gambar 7. Garis/ <i>Line</i>	10
Gambar 8. Bentuk Geometris	11
Gambar 9. Bentuk Organik	12
Gambar 10. Ruang	12
Gambar 11. Terang-Bayang/Gradasi	13
Gambar 12. Roda Warna.....	14
Gambar 13. Contoh Tekstur.....	15
Gambar 14. Contoh-contoh logo Pictorial/Symbol	17
Gambar 15. Contoh Logo <i>Lettermark/Monogram</i>	17
Gambar 16. Contoh Jenis-Jenis Logotype	18
Gambar 17. Contoh Maskot.....	19
Gambar 18. Tipografi	19
Gambar 19. Contoh Augmented Reality	20
Gambar 20. Adobe Illustrator 2024.....	21
Gambar 21. Adobe Photoshop 2024	21
Gambar 22. Meta Spark AR	22
Gambar 23. Logo Polimedia.....	24
Gambar 24. Susunan Organisasi Polimedia PSDKU Medan.....	25
Gambar 25. Sketsa Logo Identitas Visual.....	34
Gambar 26. Sketsa Tata Letak Logo Identitas Visual	35
Gambar 27. <i>Sketchbook A5</i>	36
Gambar 28. <i>Drawing Pen Snowman</i>	36
Gambar 29. Laptop ASUS X505Z	37
Gambar 30. Adobe Illusstrator 2024	37
Gambar 31. Adobe Photoshop 2024	38
Gambar 32. Spark AR	38
Gambar 33. Proses <i>Tracing</i> Sketsa Logo.....	39
Gambar 34. Pallette Warna Identitas Visual	39
Gambar 35. Logo Identitas Visual yang Sudah Diwarnai.....	40
Gambar 36. <i>Typeface</i> Pilihan Untuk Identitas Visual.....	41
Gambar 37. Proses Pembuatan Desain <i>Brand Guideline</i>	41
Gambar 38. Desain <i>Id Card</i>	42
Gambar 39. <i>Desain Feed Instagram</i>	42
Gambar 40. Desain Poster A3	43
Gambar 41. Pembuatan Filter <i>Instagram</i> Game Interaktif 1	43
Gambar 42. Pembuatan Filter <i>Instagram</i> Game Interaktif 2	44
Gambar 43. Desain <i>Stationery</i>	45

Gambar 44. Desain Akrilik <i>Indoor Signage</i>	45
Gambar 45. Desain Poster A3	45
Gambar 46. Desain Taplak Meja	46
Gambar 47. Desain Kaos dan Tshirt	46
Gambar 48. Desain Feed Instagram	46
Gambar 49. Proses Ekspor <i>File</i> Dalam Bentuk .pdf	47
Gambar 50. Proses Publikasi Filter <i>Instagram</i>	47
Gambar 51. <i>Booklet Brand Guideline</i>	48
Gambar 52. Filter <i>Instagram</i> Game Interaktif	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis.....	54
Lampiran 2. Salinan Lembar Bimbingan TA.....	55
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian dari Prodi.....	57
Lampiran 4. Surat Balasan dari Tempat Penelitian.....	58
Lampiran 5. Surat Selesai Penelitian.....	59
Lampiran 6. Transkrip Wawancara.....	60
Lampiran 7. Bukti-bukti Pengerjaan Secara Utuh.....	62
Lampiran 8. Dokumentasi Foto Kegiatan terkait dengan TA.....	64