

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN BRAND SULLY KUY SEBAGAI *MEDIA***  
***PROMOSI* UNTUK MENINGKATKAN**  
***BRAND AWARENESS***

Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



**Disusun oleh**

**AFIFAH SAKINAH**

**NIM : 20511004**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**  
**JURUSAN DESAIN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**PSDKU MEDAN**

**2023**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Brand Sully Kuy* Sebagai Media  
Promosi Untuk Meningkatkan *Brand Awareness*  
Penulis : Afifah Sakinah  
NIM : 20511004  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

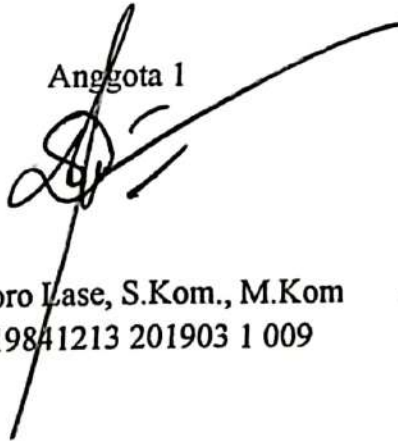
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Medan, 17 Juli 2023

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



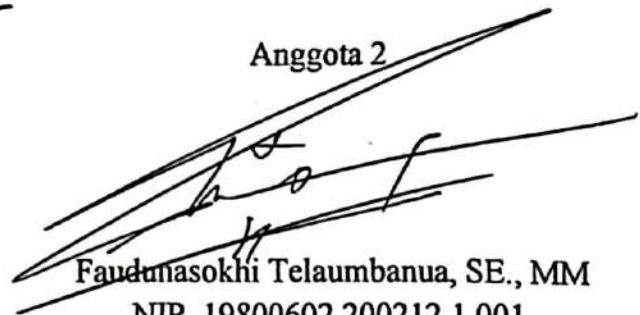
Sofi Andriyanti, S.Pd, M.Sn  
NIP. 19900211 201903 2 021

Anggota 1



Dewantoro Lase, S.Kom., M.Kom  
NIP. 19841213 201903 1 009

Anggota 2



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

Mengetahui,

Kepala Unit Pengelola PNMK  
PSDKU Medan



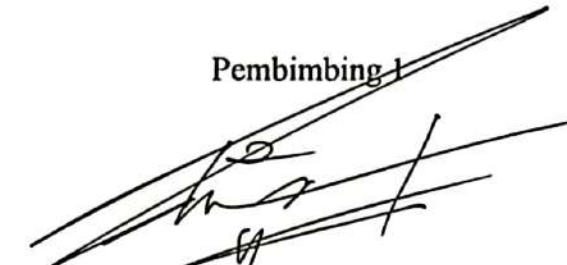
Komda Saharia, S.Kom., M.Pd  
NIP. 19771220 200606 1 002

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Brand Sully Kuy* Sebagai Media  
Promosi Untuk Meningkatkan *Brand Awareness*  
Penulis : Afifah Sakinah  
NIM : 20511004  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain


Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Medan, 13 Juli 2023

Pembimbing 1



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

Pembimbing 2



Efrizal Siregar, S.Pd, M.Pd  
NIP. 19870825 201903 1 010

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Desain Grafis



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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF  
PROGRAM STUDI DI LUAR KAMPUS UTAMA MEDAN

Jl. Guru Sinumba No. 6 Medan Helvetia – Medan 20124  
Telp. (061) 8457568 Fax. (061) 8472896  
Website : [www.polimedia.ac.id](http://www.polimedia.ac.id) Email : [humas@polimedia.ac.id](mailto:humas@polimedia.ac.id)

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 203.55/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 08 Juni 2023.

Judul : "Perancangan Brand Sully Kuy Sebagai Media Promosi  
Untuk Meningkatkan Brand Awareness"

Penulis : Afifah Sakinah

NIM : 20511004

Similarity Report ID : oid:24207: 37103309

Dengan Hasil sebagai Berikut:

**Tingkat Kesamaan diseluruh artikel (Similarity Index) yaitu 17%**

Medan, 12 Juli 2023

Koörd. 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 : Afifah Sakinah  
NIM : 20511004  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:  
*Perancangan Brand Sully Kuy Sebagai Media Promosi Untuk Meningkatkan Brand Awareness*  
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, 13 Juli 2023

Yang menyerahkan,



The image shows a handwritten signature in black ink over a 1000 Rupiah postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '1000', 'METER', and 'TEMPER'. Below the stamp, the number '062AKX553385223' is printed.

Afifah Sakinah

NIM: 20511004

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Afifah Sakinah  
NIM : 20511004  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023

demikian 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: “Perancangan *Brand Sully Kuy* Sebagai Media Promosi Untuk Meningkatkan *Brand Awareness*” 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, 13 Juli 2023

Yang menyerahkan,



Afifah Sakinah

NIM: 20511004

## **ABSTRACT**

*UMKM Sully Kuy is one of the micro, small and medium enterprises who want to have an identity from their business so that people can know more about their business. In the current era, every business needs a logo which is one part of efforts to increase brand awareness and to be able to compete in today's industrial competition. The purpose of this writing is to design a logo that can increase brand awareness, can provide logo results that are in accordance with the results of the discussion, and brand awareness can increase with the logo. In producing this logo work, the author applies the elements and principles of graphic design in it. This study uses observation, interviews, and literature studies to overcome what is identified, such as the absence of a logo and lack of public awareness of the brand from UMKM Sully Kuy. The results of the logo design that has been made are applied to various MSME needs such as bottles, clothes, logo manuals, mugs, and neon boxes. From this design, the writer draws a conclusion, namely, logo design goes according to the pre-production, production, and post-production stages. And with the logo, now brand awareness among the UMKM Sully Kuy is increasing.*

**Keywords:** *UMKM, Brand, Brand Awareness, Design, Logos*

## **ABSTRAK**

UMKM Sully Kuy merupakan salah satu usaha mikro, kecil dan menengah yang ingin memiliki identitas dari usahanya agar masyarakat dapat lebih mengetahui usahanya. Di era saat ini, setiap usaha memerlukan logo yang menjadi salah satu bagian dari upaya untuk meningkatkan kesadaran merek dan agar dapat bersaing dalam persaingan industri saat ini. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk merancang logo yang dapat meningkatkan kesadaran merek, dapat memberikan hasil logo yang sesuai dengan hasil diskusi, dan kesadaran merek dapat meningkat dengan adanya logo. Dalam menghasilkan karya logo ini, penulis menerapkan unsur dan prinsip desain grafis di dalamnya. Penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan studi pustaka untuk mengatasi yang diidentifikasi, seperti tidak adanya logo dan kurangnya kesadaran masyarakat akan merek dari UMKM Sully Kuy. Hasil perancangan logo yang telah dibuat ini diterapkan pada berbagai kebutuhan UMKM tersebut seperti botol, baju, buku pedoman logo, mug, dan neon box. Dari perancangan ini penulis mendapatkan kesimpulan yaitu, perancangan logo berjalan sesuai dengan melalui tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Dan dengan adanya logo, kini kesadaran merek pada masyarakat UMKM Sully Kuy semakin meningkat.

**Kata Kunci:** *UMKM, Merek, Kesadaran Merek, 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 editor yang telah menyunting karya produk logo *brand* UMKM Sully Kuy. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan *Brand* Sully Kuy Sebagai Media Promosi Untuk Meningkatkan *Brand Awareness*”.

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. Nova Darmanto, M.Si, Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Komda Saharja, S.Kom, M.pd, Kepala Unit Pengelolaan PSDKU Medan.
4. Faudunasokhi Telaumbanua, S.E., MM, Koordinator Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan dan Pembimbing I.
5. Efrizal Siregar, S.Pd, M.Pd, Pembimbing II.
6. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
7. Nur Avianty Dwi Safitri, pemilik UMKM Sully Kuy.
8. Ibunda Syarifah Ainun Marliah dan Ayahanda Jamaluddin Yusuf, SE yang telah memberikan dukungan serta doa yang senantiasa menyertai dalam perjalanan hidup penulis menempuh pendidikan sampai saat ini.
9. Sahabat dan orang-orang terdekat yang telah memberikan dorongan dan dukungan kepada penulis selama proses pengerjaan laporan Tugas Akhir, baik melalui kata-kata ataupun tindakan.
10. Diri sendiri yang telah bertahan hingga saat ini dan terus berjuang untuk meraih cita-cita serta memperoleh hal-hal yang bermanfaat.



Penulis menyadari bahwa masih tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna, perbaikan dan koreksi masih sangat diperlukan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi menyempurnakan tugas akhir ini.

Medan, 13 Juli 2023  
Penulis,



Afifah Sakinah  
NIM: 20511004

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah .....	3
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
A. Perancangan .....	6
B. Desain Grafis.....	7
1. Pengertian Desain Grafis.....	7
2. Unsur Desain Grafis .....	8
3. Prinsip Desain Grafis .....	12
C. <i>Brand</i> .....	15
D. Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM).....	15
E. Promosi .....	16
F. <i>Brand Awareness</i> .....	17
G. Logo .....	17
H. <i>Tagline</i> .....	18
I. Tipografi.....	18
J. Aplikasi Pendukung .....	19
1. <i>Adobe Illustrator</i> .....	19
2. <i>Adobe Photoshop</i> .....	20
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN.....</b>	<b>22</b>
A. Tempat Penelitian.....	22
1. Profil Singkat UMKM Sully Kuy .....	22
B. Rancangan Penelitian .....	23
C. Teknik Pengumpulan Data.....	25
1. Observasi.....	25
2. Studi Pustaka.....	26
3. Wawancara.....	26
D. Ruang Lingkup ( <i>Optional</i> ).....	27

1. Peran Penulis.....	27
2. Kategori Karya.....	27
3. Ide Kreatif .....	27
E. Langkah Kerja.....	28
1. Pra Produksi .....	28
2. Produksi .....	30
3. Pasca Produksi .....	31
F. Jadwal Kerja.....	32
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>33</b>
A. Pra Produksi .....	33
1. Penelitian.....	33
2. Pengumpulan Data .....	33
3. Menentukan Konsep.....	34
4. Menunjukkan Sketsa .....	39
B. Produksi .....	43
1. Visualisasi Logo.....	43
2. Asistensi Logo.....	45
C. Pasca Produksi .....	45
1. Hasil Logo.....	46
2. Penerapan Logo Pada <i>Mockup</i> .....	46
3. Penerapan Logo Pada <i>Brand Guideline</i> .....	50
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>68</b>
A. Kesimpulan .....	68
B. Saran.....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>70</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal Kerja.....	32
Tabel 2. Proses Digitalisasi Logo UMKM Sully Kuy Menggunakan AI .....	44

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Garis .....	8
Gambar 2. Bentuk .....	9
Gambar 3. Tekstur.....	9
Gambar 4. Ruang .....	10
Gambar 5. Ukuran.....	11
Gambar 6. Warna .....	11
Gambar 7. Kesatuan ( <i>Unity</i> ) .....	12
Gambar 8. Keseimbangan ( <i>Balance</i> ) .....	12
Gambar 9. Proporsi ( <i>Proportional</i> ).....	13
Gambar 10. Penekanan ( <i>Emphasis</i> ) .....	14
Gambar 11. Irama ( <i>Rhythm</i> ).....	14
Gambar 12. <i>Adobe Illustrator</i> .....	19
Gambar 13. <i>Adobe Photoshop</i> .....	20
Gambar 14. Bagan Pra Produksi .....	28
Gambar 15. Bagan Produksi .....	30
Gambar 16. Bagan Pasca Produksi .....	31
Gambar 17. Pengumpulan Data .....	34
Gambar 18. Referensi Logo 1 .....	35
Gambar 19. Referensi Logo 2 .....	36
Gambar 20. Warna Logo UMKM Sully Kuy .....	37
Gambar 21. Huruf <i>Aristotelica Display Trial</i> .....	39
Gambar 22. Huruf <i>Louis George Cafe</i> .....	39
Gambar 23. Sketsa Logo Pertama.....	40
Gambar 24. Sketsa Logo Kedua.....	41
Gambar 25. Sketsa Logo Ketiga .....	42
Gambar 26. Sketsa Logo Keempat.....	43
Gambar 27. Hasil Logo UMKM Sully Kuy.....	46
Gambar 28. <i>Mockup</i> Kemasan.....	47
Gambar 29. <i>Mockup T-Shirt (Front)</i> .....	47
Gambar 30. <i>Mockup T-Shirt (Back)</i> .....	48
Gambar 31. <i>Mockup Cover Book Brand Guideline</i> .....	48
Gambar 32. <i>Mockup Open Book Brand Guideline</i> .....	49
Gambar 33. <i>Mockup Mug</i> .....	49
Gambar 34. <i>Mockup Neon Box</i> .....	50
Gambar 35. <i>Brand Guideline Cover</i> Bagian Depan .....	51
Gambar 36. <i>Brand Guideline</i> Kata Pengantar .....	51
Gambar 37. <i>Brand Guideline</i> Daftar Isi.....	52
Gambar 38. <i>Brand Guideline</i> Logo.....	52
Gambar 39. <i>Brand Guideline</i> Apa Itu Sully Kuy.....	53
Gambar 40. <i>Brand Guideline</i> UMKM Sully Kuy.....	53
Gambar 41. <i>Brand Guideline</i> Bagaimana Bentuk Logonya .....	54
Gambar 42. <i>Brand Guideline</i> Elemen Logo .....	54
Gambar 43. <i>Brand Guideline</i> Mark Origin.....	55

Gambar 44. <i>Brand Guideline Safe Zone</i> .....	55
Gambar 45. <i>Brand Guideline Mark Construction</i> .....	56
Gambar 46. <i>Brand Guideline Minimum Size</i> .....	56
Gambar 47. <i>Brand Guideline Correct Logo Application</i> .....	57
Gambar 48. <i>Brand Guideline Incorrect Logo Application</i> .....	57
Gambar 49. <i>Brand Guideline Warna</i> .....	58
Gambar 50. <i>Brand Guideline Brand Colors</i> .....	58
Gambar 51. <i>Brand Guideline Colors</i> .....	59
Gambar 52. <i>Brand Guideline Color Pallete</i> .....	59
Gambar 53. <i>Brand Guideline Color Usage</i> .....	60
Gambar 54. <i>Brand Guideline Tipografi</i> .....	60
Gambar 55. <i>Brand Guideline Font</i> .....	61
Gambar 56. <i>Brand Guideline Implementasi</i> .....	61
Gambar 57. <i>Brand Guideline Implementasi 1</i> .....	62
Gambar 58. <i>Brand Guideline Implementasi 2</i> .....	62
Gambar 59. <i>Brand Guideline Implementasi 3</i> .....	63
Gambar 60. <i>Brand Guideline Implementasi 4</i> .....	63
Gambar 61. <i>Brand Guideline Implementasi 5</i> .....	64
Gambar 62. <i>Brand Guideline Implementasi 6</i> .....	64
Gambar 63. <i>Brand Guideline Implementasi 7</i> .....	65
Gambar 64. <i>Brand Guideline Cup Holder</i> .....	65
Gambar 65. <i>Brand Guideline Cup Holder Packaging</i> .....	66
Gambar 66. <i>Brand Guideline The Cup Holder Look (Closed)</i> .....	66
Gambar 67. <i>Brand Guideline The Cup Holder Look (Open)</i> .....	67
Gambar 68. <i>Brand Guideline Cover Bagian Belakang</i> .....	67

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Biodata Penulis
- Lampiran 2. Lembar Bimbingan Tugas Akhir dari Pembimbing I dan II
- 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 Kegiatan Terkait Dengan Tugas Akhir
- Lampiran 9. Dokumentasi Ujian Sidang Tugas Akhir