

**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL UNTUK
MEMBANGUN *BRAND AWARENESS* BIMBINGAN BELAJAR
“KOBER SINAU”**

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



Disusun Oleh:

Rayhan Al Firdaus

NIM: 21100133

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA
2024**

**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL UNTUK
MEMBANGUN *BRAND AWARENESS* BIMBINGAN BELAJAR
“KOBER SINAU”**

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



Disusun Oleh:

Rayhan Al Firdaus

NIM: 21100133

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA
2024**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

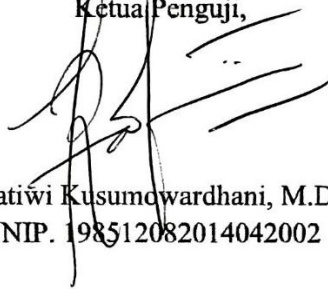
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Identitas Visual Untuk Membangun
Brand Awareness Bimbingan Belajar “KOBERSINAU”
Nama : Rayhan Al Firdaus
NIM : 21100133
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas akhir ini telah dipertanggungjawabkan dihadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jum'at,
tanggal 11 Oktober 2024.

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



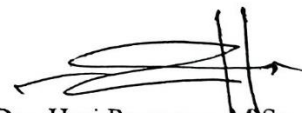
Pratiwi Kusumawardhani, M.Ds.
NIP. 198512082014042002

Anggota 1



Marventyo Amala, M.Sn.
NIP. 199103072020121009

Anggota 2



Drs. Hari Purnomo, M.Sn.
NIP. 196611271994031001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

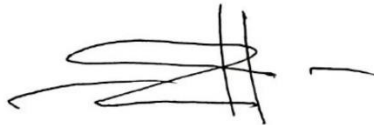
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancang Identitas Visual Untuk Membangun Brand
Awareness Bimbingan Belajar Kober Sinau
Penulis : Rayhan Al Firdaus
NIM : 21100133
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 27 September 2024.

Pembimbing 1



Drs. Hari Purnomo, M.Sn.

NIP. 196611271994031001

Pembimbing 2



Widi Sriyanto, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199104182019031013

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Desain Grafis



Yayah Nurasjah, M.Pd.

NIP. 199308012020122013

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rayhan Al Firdaus
NIM : 21100133
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: “Perancangan Identitas Visual untuk Membangun *Brand Awareness* Bimbingan Belajar Kober Sinau” **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, 20 September 2024

Yang menyatakan,



Rayhan Al Firdaus
NIM: 21100133

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Rayhan Al Firdaus
NIM : 21100133
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

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:

“Perancangan Identitas Visual untuk Membangun *Brand Awareness* Bimbingan Belajar Kober Sinau” 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 sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 18 September 2024

Yang menyatakan,



Rayhan Al Firdaus
NIM: 21100133

ABSTRACT

Visual identity is the face of a brand or company. It is a collection of visual elements used to create a unique and memorable first impression. A business without a visual identity will struggle to be recognized by the public. Therefore, the author intends to create a visual identity for the Kober Sinau tutoring center. This visual identity design aims to serve as a primary tool for building brand awareness and communicating the company's image and goals to the wider community. The design process is based on graphic design theories that include principles such as unity, balance, proportion, emphasis, and rhythm. In creating this work, the author employs research methods such as observation, interviews, and questionnaires. Through these research methods, the author can determine the target audience and the type of visual identity needed by the company. The design begins with creating the company logo as the main element of the visual identity. Thus, the creation of this logo as a visual identity is expected to serve as a new face for the company, effectively expressing its image and goals, while enhancing brand awareness and public interest in the educational services offered by Kober Sinau tutoring. Additionally, another goal is to establish Kober Sinau as a trusted choice for parents to educate their children. All design outcomes, including the logo and its application guidelines, are compiled in a Graphic Standard Manual.

Keywords: Visual Identity, Logo, Learning Center

ABSTRAK

Identitas Visual adalah wajah dari sebuah merek atau perusahaan. Ini adalah kumpulan elemen-elemen visual yang digunakan untuk menciptakan kesan pertama yang unik dan mudah diingat. Sebuah usaha tanpa identitas visual akan sulit dikenali masyarakat. Oleh sebab itu penulis bermaksud untuk membuat identitas visual dari usaha bimbingan belajar kober sinau. Perancangan Identitas Visual ini bertujuan untuk menjadi sarana utama untuk membangun kesadaran merek dan mengomunikasikan citra dan tujuan perusahaan kepada masyarakat luas. Dalam proses perancangannya penulis berlandaskan pada teori desain grafis yang di dalamnya terdapat prinsip-prinsip seperti kesatuan, keseimbangan, proporsi, penekanan, dan irama. Dalam membuat karya ini, penulis menggunakan metode penelitian seperti observasi, wawancara, dan kuesioner. Dari metode penelitian inilah penulis dapat menentukan target *audience* dan jenis identitas visual yang dibutuhkan perusahaan. Perancangan dimulai dengan pembuatan logo perusahaan sebagai elemen identitas visual yang utama. Dengan demikian, terciptanya logo sebagai Identitas Visual ini diharapkan dapat menjadi wajah baru perusahaan yang mampu mengekspresikan citra dan tujuan perusahaan dan efektif dalam meningkatkan kesadaran merek dan minat masyarakat terhadap jasa dibidang pendidikan yang ditawarkan Bimbingan Belajar Kober Sinau. Selain itu, tujuan lainnya adalah menjadikan Bimbingan Belajar Kober Sinau sebagai pilihan yang dipercaya masyarakat untuk mencerdaskan putra putrinya. Hasil rancangan identitas visual berupa logo dan aturan pengaplikasiannya akan disusun dalam buku *Graphic Standard Manual*.

Keywords: Identitas Visual, Logo, Bimbingan Belajar

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah menganugerahkan nikmat yang luar biasa, memberi kekuatan serta kemampuan dan pert sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma III Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta Tahun Akademik 2023/2024.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai desainer grafis yang akan membuat karya berjudul “Perancangan Identitas Visual Untuk Membangun *Brand Awareness* Bimbingan Belajar Kober Sinau”.

Penulisan tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan yang tulus baik moral maupun material dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih 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 Yurmama, S.Kom., Ketua Jurusan Desain
4. Drs. Hari Purnomo, M.Sn., Selaku Asisten Ahli Politeknik Negeri Media Kreatif sekaligus sebagai pembimbing I, yang sudah banyak membimbing karya Tugas Akhir ini.
5. Widi Sriyanto, S.Pd., M.Pd., Sebagai pembimbing II yang sudah banyak membantu dalam penyusunan penulisan laporan tugas akhir ini.
6. Yayah Nurasih, M.Pd., Koordinator Program Studi Desain Grafis.
7. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn Sekretaris Prodi Desain Grafis.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif
9. Orang tua beserta keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan serta doa kepada penulis
10. Ibu Shinta Sri Haryanty, S.Pd. selaku pemilik usaha Bimbel Kober Sinau yang sudah sangat membantu penulis dalam perancangan Tugas Akhir.
11. Teman-teman yang berjuang bersama dan ikut serta membantu berbagai

12. Seluruh pihak yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Laporan TA ini. Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan masukan yang membangun untuk tugas akhir ini agar lebih baik.

Jakarta, 8 Agustus 2024

Penulis,



Rayhan Al Firdaus

21100133

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penulisan.....	6
F. Manfaat Penulisan.....	6
1. Manfaat Bagi Penulis.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Teori Umum.....	8
1. Teori Desain Grafis.....	8
B. Teori Khusus	15
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	21
A. Data/Objek Penulisan.....	21

1. Data Klien	21
2. Analisis Khalayak Sasaran.....	22
3. Objek Karya	24
4. Spesifikasi Karya.....	24
B. Teknik Pengumpulan Data.....	25
1. Observasi.....	25
2. Kuesioner	26
3. Wawancara	26
C. Ruang Lingkup.....	27
1. Peran Penulis	27
2. Kategori Karya.....	27
3. Ide Kreatif.....	27
D. Langkah Kerja.....	28
1. Pra Produksi.....	28
2. Produksi	28
3. Pasca Produksi	29
BAB IV PEMBAHASAN.....	30
A. Pra Produksi	30
1. Observasi.....	30
2. Kuesioner	30
3. Wawancara	31
4. <i>Mindmapping</i>	35
5. Moodboard	36
6. Konsep Ide	37

7. Hasil Final Pemilihan Logo	39
B. Produksi	41
1. Sketsa.....	41
2. Digitalisasi Logo	41
3. Jenis <i>Font</i>	43
4. Warna.....	46
5. <i>Supergraphic</i>	46
6. <i>Graphic Standard Manual</i>	47
BAB V PENUTUP	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran.....	54
1. Saran Untuk Politeknik Negeri Media Kreatif	54
2. Saran Untuk Bimbingan Belajar Kober Sinau	55
3. Saran Untuk Diri Sendiri	55
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Lokasi Bimbel Kober Sinau	21
Gambar 4.1 Lembar Mindmapping	36
Gambar 4.2 Moodboard.....	37
Gambar 4.3 Sketsa Logo	41
Gambar 4.4 Digitalisasi Logo.....	42
Gambar 4.5 Penyempurnaan Logo Terpilih	42
Gambar 4.6 Font.....	43
Gambar 4.7 Konfigurasi Logo.....	44
Gambar 4.8 Anatomi Logo.....	45
Gambar 4.9 Logo Primer.....	45
Gambar 4.10 Logo Sekunder.....	45
Gambar 4.11 Logo Sekunder.....	46
Gambar 4.12 Supergraphic	47
Gambar 4.12 GSM.....	48
Gambar 5.1 Kuesioner.....	65