

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL
PAYUNG GEULIS KARYA UTAMA
GUNA MENINGKATKAN *BRAND AWARENESS***



MOCHAMAD RIZKY NURFAKHREZI

19105007

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**

2023

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL
PAYUNG GEULIS KARYA UTAMA
GUNA MENINGKATKAN *BRAND AWARENESS***

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Desain Komunikasi Visual



**MOCHAMAD RIZKY NURFAKHREZI
19105007**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2023**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

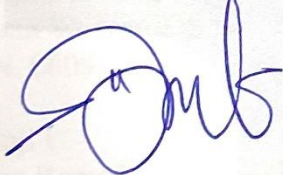
PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL
PAYUNG GEULIS KARYA UTAMA
GUNA MENINGKATKAN *BRAND AWARENESS*

Dipersiapkan dan Disusun oleh
Mochamad Rizky Nurfakhrezi 19105007

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Desain Komunikasi Visual

Pada hari Rabu, 21 Juni 2023

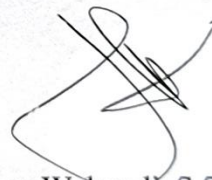
Pembimbing I,



Elianna Gerda Pertiwi, S.Sn., M.Sn.

NIDN. 0624079101

Pembimbing II,



Luqman Wahyudi, S.Sn., M.Sn.

NIDN. 0609119002

HALAMAN PENETAPAN PENGUJI

**PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL
PAYUNG GEULIS KARYA UTAMA
GUNA MENINGKATKAN *BRAND AWARENESS***

Dipersiapkan dan Disusun oleh
Mochamad Rizky Nurfakhrezi 19105007


**Tugas Akhir Telah Diuji dan Dinilai Panitia Penguji
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain
Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Pada Tanggal : 21 Juni 2023**

Ketua Sidang Tugas Akhir
Elianna Gerda Pertiwi, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0624079101

(.....

.....)

Sekretaris Sidang Tugas Akhir
Luqman Wahyudi, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0609119002

(.....

.....)

Penguji I
Gilang Ramadhan, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0620058602

(.....

.....)


Penguji II
Galih Putra Pamungkas, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0605089003

(.....


.....)

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain


Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T.
NIDN. 0619029102

Kaprodi
Desain Komunikasi Visual


Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0621018503

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : Mochamad Rizky Nurfakhrezi
NIM : 19105007
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut :

**Perancangan Ulang Identitas Visual Payung Geulis Karya Utama
Tasikmalaya Guna Meningkatkan *Brand Awareness***

Dosen Pembimbing Utama : Elianna Gerda Pertiwi, S.Sn., M.Sn.
Dosen Pembimbing Pendamping : Luqman Wahyudi, S.Sn., M.Sn.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara terlutis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab Saya, bukan tanggung jawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 18 Juni 2023

Yang Menyatakan,



Mochamad Rizky Nurfakhrezi

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul **“Perancangan Ulang Identitas Visual Payung Geulis Karya Utama Guna Meningkatkan *Brand Awareness*”**. Laporan ini disusun dan diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Rekayasa Industri dan Desain, Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Penyusunan tugas akhir ini tentu tak lepas dari dorongan, semangat dan arahan yang tak ternilai dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan yang luar biasa berupa dukungan moril, materi, serta doa sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Bapak Dr. Arfianto Fahmi, S.T., M.T., IPM selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
3. Bapak Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
4. Bapak Arsita Pinandita S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Ibu Elianna Gerda Pertiwi, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing pertama yang selalu sabar membantu memberikan arahan dan berperan penting dalam mencari solusi ketika menghadapi kendala dalam proses penyusunan tugas akhir ini.
6. Bapak Luqman Wahyudi, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing kedua yang selalu memberi arahan dan masukan yang berharga dalam proses penyusunan tugas akhir ini.
7. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmu, arahan, dan bimbingan kepada penulis selama masa kuliah.

8. Kang Sandi Mulyana selaku narasumber dan pemilik Payung Geulis Karya Utama.
9. Bapak Yusa Widiani selaku narasumber dan Ketua Rumpun Seni Rupa Dewan Kesenian Kota Tasikmalaya.
10. Teman-teman yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penyusunan tugas akhir ini, meskipun tidak bisa disebutkan satu per satu, tetapi memiliki nilai yang sangat berarti bagi penulis.
11. Ranisa Nurfadilla yang tulus membantu, mendukung serta mendoakan selama penyusunan tugas akhir ini.
12. *Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me. I wanna thank me for doing all this hard work. I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting. I wanna thank me for always being a giver and tryna give more than I receive.*

Akhir kata, semoga semua orang yang telah membantu mendapatkan balasan baik dari Allah SWT. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca.

Purwokerto, 19 Juni 2023



Mochamad Rizky Nurfakhrezi

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR	i
LEMBAR SAMPUL DALAM	ii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENETAPAN PENGUJI	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Pendahuluan	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Perancangan	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Studi Pustaka	5
2.2 Referensi Karya	7
2.3 Dasar Teori	10
2.3.1 Kerajinan	10
2.3.2 Payung Geulis.....	10
2.3.3 Identitas Visual	11
2.3.4 Logo.....	11
2.3.5 Warna.....	11
2.3.6 Tipografi	12

2.3.7 <i>Brand Guidelines</i>	12
2.3.8 <i>Brand Awareness</i>	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	14
3.1 Metode Penelitian	14
3.1.1 Jenis Pendekatan	14
3.1.2 Objek dan Subjek Penelitian	15
3.1.3 Jenis Data dan Sumber Data	15
3.1.4 Informan Penelitian	16
3.1.5 Teknik Pengumpulan Data	16
3.1.6 Metode Analisis Data	18
3.2 Identifikasi Data	18
3.2.1 Data dan Profil Usaha	18
3.2.2 Filosofi Logo	19
3.2.3 Sejarah Singkat	19
3.2.4 Proses Pembuatan	20
3.2.5 Produk	21
3.2.6 Proses Promosi dan Pemasaran	21
3.2.7 Studi Kompetitor	23
3.3 Analisis Data	25
3.3.1 Analisis SWOT	25
3.3.2 USP (<i>Unique Selling Proposition</i>)	27
3.3.3 <i>Positioning</i>	27
3.4 Kerangka Perancangan	28
3.5 Jadwal Kegiatan	29
BAB IV KONSEP PERANCANGAN KARYA	30
4.1 Ide Dasar Perancangan	30
4.2 Konsep Perancangan	30
4.2.1 Target Market & Audiens	31
4.2.2 <i>Brainstorming</i>	32
4.2.3 Kata Kunci	32
4.2.4 Studi Visual	33

4.2.5 Stilasi	34
4.2.6 Sketsa Logo	36
4.2.7 Studi Tipografi.....	36
4.2.8 Studi Warna	38
4.2.9 Alternatif Logo	38
4.2.10 Final Logo	40
4.2.11 Konsep & Makna Logo	40
4.2.12 <i>Brand Guidelines</i>	41
4.3 Media	45
4.3.1 Media Utama	45
4.3.2 Media Pendukung	45
4.3.3 Pemilihan Media.....	45
4.3.4 Strategi Media	47
4.3.5 Produksi	48
BAB V VISUALISASI KARYA	49
5.1 Logo.....	49
5.2 <i>Brand Guidelines</i>	49
5.3 Kartu Nama.....	54
5.4 Buku Nota.....	54
5.5 Stempel	55
5.6 Amplop	55
5.7 Kop Surat.....	56
5.8 Kemasan	56
5.9 Stiker.....	57
5.10 Kaos	57
5.11 Media Sosial Instagram	58
5.12 <i>Banner</i>	59
5.13 Poster	60
BAB VI PENUTUP	61
6.1 Kesimpulan.....	61
6.2 Saran	61

DAFTAR PUSTAKA	62
DAFTAR LAMPIRAN	65

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT	26
Tabel 3.2 Kerangka Perancangan.....	28
Tabel 3.3 Jadwal Kegiatan	29
Tabel 4.1 Strategi Media	47
Tabel 4.2 Produksi	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Triwindu.....	7
Gambar 2.2 Konfigurasi Logo Triwindu	7
Gambar 2.3 Logo Ambarrukmo	8
Gambar 2.4 <i>Stationery kit</i> Ambarrukmo	9
Gambar 2.5 Logo Kirapasaa	9
Gambar 3.1 Tempat Payung Geulis Karya Utama.....	18
Gambar 3.2 Logo Payung Geulis Karya Utama.....	19
Gambar 3.3 Proses Pembuatan Payung Geulis Karya Utama.....	20
Gambar 3.4 Proses Pembuatan Payung Geulis Karya Utama.....	20
Gambar 3.5 Produk Payung Geulis Karya Utama	21
Gambar 3.6 Produk Payung Geulis Karya Utama	21
Gambar 3.7 Instagram Payung Geulis Karya Utama	22
Gambar 3.8 TikTok Payung Geulis Karya Utama	22
Gambar 3.9 Situs Web Payung Geulis Karya Utama	22
Gambar 3.10 Google Maps Payung Geulis Karya Utama	22
Gambar 3.11 Tempat Payung Geulis Karya Prima Art.....	23
Gambar 3.12 Tempat Payung Geulis Karya Mandiri	24
Gambar 4.1 Hasil <i>Brainstorming</i>	32
Gambar 4.2 Studi Visual Payung Geulis.....	33
Gambar 4.3 Studi Visual Cantik	34
Gambar 4.4 Studi Visual Legendaris	34
Gambar 4.5 Hasil Stilasi Payung Geulis	35
Gambar 4.6 Hasil Stilasi Cantik.....	35
Gambar 4.7 Hasil Stilasi Legendaris.....	35
Gambar 4.8 Hasil Sketsa Logo.....	36
Gambar 4.9 Font Gabriela Regular	37
Gambar 4.10 Font IBX Plex Sans	37
Gambar 4.11 Studi Warna.....	38

Gambar 4.12 Alternatif Logo 1	39
Gambar 4.13 Alternatif Logo 2	39
Gambar 4.14 Alternatif Logo 3	39
Gambar 4.15 Alternatif Logo 4	40
Gambar 4.16 Final Logo	40
Gambar 4.17 Makna Logo	41
Gambar 4.18 Konstruksi Logo	41
Gambar 4.19 Konfigurasi Logo	42
Gambar 4.20 Area Aman Logo	42
Gambar 4.21 Ukuran Minimal Logo	42
Gambar 4.22 Variasi Warna Logo	43
Gambar 4.23 Variasi Warna Logo – Hitam Putih	43
Gambar 4.24 Penggunaan Logo yang Benar	44
Gambar 4.25 Penggunaan Logo yang Salah	44
Gambar 4.26 Supergrafis	44
Gambar 5.1 Logo Payung Geulis Karya Utama	49
Gambar 5.2 <i>Brand Guidelines</i>	53
Gambar 5.3 Kartu Nama	54
Gambar 5.4 Buku Nota	54
Gambar 5.5 Stempel	55
Gambar 5.6 Amplop	55
Gambar 5.7 Kop Surat	56
Gambar 5.8 Kemasan	56
Gambar 5.9 Stiker	57
Gambar 5.10 Kaos	57
Gambar 5.11 Media Sosial Instagram	58
Gambar 5.12 <i>Banner</i>	59
Gambar 5.13 <i>Stand Banner</i>	59
Gambar 5.14 Poster	60