

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL UNTUK
MENINGKATKAN *BRAND AWARENESS* MADU
KEJAWAR**



**RIZKY PRIADHI PRATAMA
19105002**

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

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL UNTUK MENINGKATKAN BRAND AWARENESS MADU MURNI DESA KEJAWAR

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



RIZKY PRIADHI PRATAMA
19105002

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

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL UNTUK
MENINGKATKAN *BRAND AWARENESS* MADU
KEJAWAR**

Dipersiapkan dan Disusun Oleh

RIZKY PRIADHI PRATAMA 19105002

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

Pada hari Selasa, 25 Juli 2023

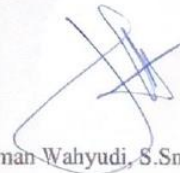
Pembimbing I,



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

NIDN : 0624079101

Pembimbing II,



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

NIDN : 0609119002

LEMBAR PENETAPAN PENGUJI

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL
UNTUK MENINGKATKAN *BRAND*
AWARENESS MADU KEJAWAR

Dipersiapkan dan Disusun Oleh
RIZKY PRIADHI PRATAMA
19105002

Tugas Akhir Telah Diuji dan Dinilai Panitia Penguji
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain
Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Pada Tanggal : 25 Juli 2023

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

(.....

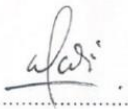
.....)

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


(.....

.....)

Penguji I
Gladi Pawestri Utami, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0610099201

(.....

.....)

Penguji II
Emmareta Fauziah, S.Ds., M.Ds.
NIDN. 0613039301


(.....

.....)

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain


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

Kaprodi
Desain Komunikasi Visual


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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : Rizky Priadhi Pratama
Nim : 19105002
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
**Perancangan Identitas Visual Untuk Meningkatkan *Brand Awareness*
Madu Kejawar**

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 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 tertulis 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, 23 Juli 2023
Yang Menyatakan,



METERAI
TEMPEL
73243AKX548007818

(Rizky Priadhi Pratama)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul **“Perancangan Identitas Visual Untuk Meningkatkan Brand Awareness Madu Kejawar”**. 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 pembimbing pertama yang selalu sabar membantu memberikan arahan dan berperan penting dalam mencari solusi ketika menghadapi kendala dalam proses perancangan ini.
6. Luqman Wahyudi, S.Sn., M.Sn. selaku pembimbing kedua yang selalu memberi arahan dan masukan yang berharga dalam proses perancangan ini.
7. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmu, arahan, dan bimbingan kepada penulis selama masa kuliah.

8. Ibu Karinah selaku narasumber dan pemilik madu murni Desa Kejawar.
9. Ibu Riyati selaku narasumber yang pernah membeli dan mengkonsumsi madu murni Desa Kejawar.
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.

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, 23 juli 2023
Penulis

Rizky Priadhi Pratama

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR	i
TUGAS AKHIR	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	Error!
Bookmark not defined.	
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1. Bagaimana merancang identitas visual Madu Kejawar untuk meningkatkan <i>Brand Awareness</i> ?	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	3
1. Perancangan ini dibatasi dengan hanya merancang identitas visual meliputi logo, warna, typografi dan label kemasan.....	4
2. Perancangan ini dibatasi dengan membuat <i>Brand Guidelines</i> madu murni Desa Kejawar.	4
3. Perancangan ini dibatasi dengan menerapkan identitas visual madu murni Desa Kejawar pada media promosi (poster, x-banner, brosur, dan media sosial instagram) serta media pendukung (kartu nama, kemasan, kop surat, amplop, stempel, sendok madu, mug, t-shirt, dan stiker)	4

1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Bagi keilumuan DKV.....	4
1.5.2 Manfaat bagi institusi.....	4
1.5.3 Manfaat bagi masyarakat	4
BAB II TINJAUAN PENELITIAN.....	5
2.1 Studi Pustaka.....	5
2.1.1 Perancangan ulang identitas visual UMKM Nagari Kopi Mojokerto untuk meningkatkan Brand Awareness.....	5
2.1.2 Perancangan identitas visual Krubak Gendut Kardina.....	6
2.1.3 Perancangan Identitas Visual Cani'ta Madu Lebah Liar Kabupaten Barru	7
2.2 Referensi Karya	8
2.2.1 Logo BeeHivez	8
2.2.2 Visual Identity Madu Akasia	9
2.2.3 Logo Burger King	10
2.3 Landasan Teori.....	11
2.3.1 Madu	11
2.3.2 Indentitas visual	12
2.3.3 Logo	12
2.3.4 Warna.....	14
2.3.5 Tipografi	15
2.3.6 Graphic Standar Manual (GSM).....	16
2.3.7 <i>Brand Guidelines</i>	17
2.3.8 <i>Brand awareness</i>	18
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Metode Penelitian	20
3.1.1 Jenis Pendekatan	20
3.1.2 Objek dan Subjek Penelitian.....	20
3.1.3 Jenis Data dan Sumber Data	21

3.1.4 Informan Penelitian.....	22
3.1.5 Teknik Pengumpulan Data.....	23
3.1.6 Teknik Analisis Data.....	24
3.2 Identifikasi Data.....	25
3.2.1 Profil Instansi	25
3.2.2 Studi Kompetitor.....	30
3.3 Analisis Data.....	38
3.3.1 Analisis SWOT	38
3.3.2 <i>Unique Selling Point</i>	40
3.3.3 Positioning	40
3.3.4 Kerangka Penelitian	41
3.3.5 Jadwal Kegiatan	42
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	43
4.1 Ide Dasar Perancangan.....	43
4.2 Konsep Perancangan.....	43
4.2.1 Target Market & Target Audience.....	43
4.2.2 Brainstorming	45
4.2.3 Kata Kunci	45
4.2.4 Studi Visual.....	46
4.2.5 Stilasi.....	47
4.2.6 Sketsa Logo.....	47
4.2.7 Studi Tipografi	48
4.2.8 Studi Warna	50
4.2.9 Alternatif Logo.....	50
4.2.10 Final Logo.....	52
4.2.11 Konsep Logo & Makna Logo	52
4.2.12 Tagline	53
4.2.13 Brand Guidelines.....	53

4.3 Media	57
4.3.1 Media Utama.....	57
4.3.2 Media Pendukung	58
4.3.3 Pemilihan Media	58
4.3.4 Strategi Media.....	61
4.3.5 Produksi Media	62
BAB V VISUALISASI KARYA	63
5.1 Logo	63
5.2 Brand Guidelines	64
5.3 Kartu Nama.....	70
5.4 Stiker	71
5.5 Brosur.....	72
5.6 Poster	72
5.7 Stand Banner	73
5.8 Kop Surat	74
5.9 Amplop	74
5.10 Stempel	75
5.11 Mug.....	76
5.12 Sendok Madu	76
5.13 T-shirt.....	76
5.14 Kemasan primary	77
5.15 Kemasan Sekunder.....	78
5.16 Media Sosial Instagram.....	78
BAB VI PENUTUP	80
6.1 Kesimpulan	80
6.2 Saran	80
DAFTAR LAMPIRAN	84

DAFTAR TABEL

Table 3. 1 Analisis SWOT Sumber: Dokumen Pribadi	38
Table 3. 2 Jadwal Kegiatan Sumber: Dokumen Pribadi	42
Table 4. 1 Strategi Media Sumber: Dokumen Pribadi	61
Table 4. 2 Produksi Sumber: Dokumen Pribadi	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo BeeHivez Sumber: Behance.com	8
Gambar 2. 2 Visual Identity Madu Akasia Sumber: Behance	9
Gambar 2. 3 Logo Burger King	10
Gambar 3. 1 Halaman perkarangan rumah produksi madu.....	26
Gambar 3. 2 Rumah madu (drum)	27
Gambar 3. 3 Kemasan Madu murni Desa Kejawar.....	28
Gambar 3. 4 Postingan snap whatsapp Ibu Karinah	29
Gambar 3. 5 Logo Madu Peternak Jujur Sumber: Shoppe.....	30
Gambar 3. 6 Kemasan madu peternak jujur Sumber: Shoppe	31
Gambar 3. 7 Laman instagram dan penjualan madu murni peternak jujur	31
Gambar 3. 8 Laman shoppe madu peternak jujur	32
Gambar 3. 9 Logo madu sorban Sumber: Shoppe	32
Gambar 3. 10 Kemasan madu sorban Sumber: Shoppe.....	33
Gambar 3. 11 Laman Instagram madu sorban Sumber: https://instagram.com/rumahmadumurnisorban	34
Gambar 3. 12 Logo madu syifa.....	35
Gambar 3. 13 Kemasan madu syifa	36
Gambar 3. 14 Laman instagram madu syifa	37
Gambar 4. 1 Hasil Brainstorming Sumber: Dokumen Pribadi	45
Gambar 4. 2 Studi Visual Lebah Sumber: Pinterest.com.....	46
Gambar 4. 3 Studi Visual Bunga Sumber: Pinterest.com	47
Gambar 4. 4 Hasil Stilasi Lebah dan Bunga Sumber: Dokumen Pribadi	47
Gambar 4. 5 Hasil Sketsa Logo Sumber: Dokumen Pribadi.....	48
Gambar 4. 6 Font Rough Motion Sumber: Dafont.com.....	49
Gambar 4. 7 Font Androgyne Medium Sumber: Dafont.com	49
Gambar 4. 8 Studi Warna Sumber: Dokumen Pribadi.....	50
Gambar 4. 9 Alternatif Logo 1 Sumber: Dokumen Pribadi.....	51
Gambar 4. 10 Alternatif Logo 2 Sumber: Dokumen Pribadi.....	51
Gambar 4. 11 Alternatif Logo 3 Sumber: Dokumen Pribadi.....	51