PERANCANGAN REDESAIN IDENTITAS VISUAL PADA BRAND WAGE JAKARTA

TUGAS AKHIR

APLIKATIF

Hafidhul Azka Juanda Rahman

42322010125

UNIVERSITAS MERCU BUANA

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA

2026

PERANCANGAN REDESAIN IDENTITAS VISUAL PADA BRAND WAGE JAKARTA

TUGAS AKHIR

APLIKATIF

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Hafidhul Azka Juanda Rahman

42322010125

Dosen Pembimbing:

Rinkapati Swatriani., S.Ds., M.Ikom

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA

2026

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Hafidhul Azka Juanda Rahman
NIM	: 42322010125
Fakultas/Program Studi	: Desain dan Seni Kreatif/ Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul: "PERANCANGAN REDESAIN IDENTITAS VISUAL PADA BRAND WAGE JAKARTA" adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 21 Juli 2026



Hafidhul Azka Juanda Rahman

UNIVERSITAS MERCU BUANA

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
AKREDITASI UNGGUL

PERNYATAAN SIMILARITY CHECK

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh:

Nama	: Hafidhul Azka Juanda Rahman
NIM	: 42322010125
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Fakultas	: Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Dengan judul **"Perancangan Redesain Identitas Visual Pada Brand Wage Jakarta"** telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 22 Juli 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 28**%.**

Jakarta, 22 Juli 2026
Administrator Turnitin

Anwar Maulana, ST

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama	:	Hafidhul Azka Juanda Rahman
NIM	:	42322010125
Fakultas/Program Studi	:	Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir	:	Perancangan Redesain Identitas Visual Pada Brand Wage Jakarta

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 20 Juli 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing

(Rinkapati Swatriani, S.Ds, M.Ikom)
NIDN: 320038903

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 10 Agustus 2026
Mengetahui,

Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif	Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn)	(Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn)
NIDN: 0306088302	NIDN: 0304039101

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Hafidhul Azka Juanda Rahman
NIM	:	42322010125
Fakultas/Program Studi	:	Desain dan Seni Kreatif/ Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir	:	Perancangan Redesain Identitas Visual Pada Brand Wage Jakarta

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, 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.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

Jakarta, 21 Juli 2026

Yang menyatakan,



Hafidhul Azka Juanda Rahman

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat, karunia, serta kekuatan yang senantiasa diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan proses perancangan dan penyusunan laporan ini dengan baik.
2. Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif
3. Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn., selaku Ketua Porgram Studi Desain Komunikasi Visual
4. Rizal Bay Khaqi, S.Ds., M.Sn., selaku Koordinator Tugas Akhir;
5. Rinkapati Swatriani, S.Ds., M.Ikom., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta dukungan selama proses penyusunan tugas akhir ini. Penulis mengucapkan terima kasih atas waktu dan perhatian yang telah diberikan.
6. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Mercu Buana yang telah membagikan ilmu pengetahuan serta memberikan bimbingan kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
7. Muhammad Malik selaku pihak dari Wage Jakarta yang telah bersedia menjadi mitra dalam perancangan ini dan meluangkan waktu untuk proses wawancara, serta memberikan informasi, wawasan, dan berbagai masukan yang sangat membantu penulis selama proses penyusunan tugas akhir.
8. Kedua orang tua penulis yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang,

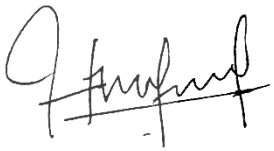
UNIVERSITAS MERCU BUANA

dukungan, serta pengorbanan yang tulus selama proses penyusunan tugas akhir ini.

9. Teman-teman Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) serta adik tingkat yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan semangat kepada penulis selama proses penyusunan tugas akhir ini.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.Jakarta,

Jakarta, 21 Juli 2026



Hafidhul Azka Juanda Rahman

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PERANCANGAN REDESAIN IDENTITAS VISUAL PADA BRAND WAGE JAKARTA

Hafidhul Azka Juanda Rahman

ABSTRAK

Wage Jakarta merupakan brand fashion thrift yang berfokus pada penjualan pakaian bekas berkualitas dengan konsep vintage. Namun, identitas visual yang dimiliki sebelumnya belum mampu mencerminkan karakter brand secara konsisten sehingga kurang memiliki daya pembeda di tengah persaingan bisnis thrift. Perancangan ini bertujuan menghasilkan redesain identitas visual yang lebih sesuai dengan karakter Wage Jakarta serta menyusun Graphic Standard Manual (GSM) sebagai pedoman dalam menjaga konsistensi penggunaan elemen visual pada berbagai media pendukung. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, studi pustaka, dan penyebaran kuesioner kepada target audiens. Berdasarkan hasil analisis, dirancang identitas visual baru yang meliputi logo, warna, tipografi, supergrafis, pattern, serta pengaplikasiannya pada berbagai media seperti media sosial, stationery, merchandise, dan media promosi. Hasil evaluasi melalui wawancara dengan pemilik brand serta kuesioner kepada responden menunjukkan bahwa identitas visual yang dirancang dinilai mampu merepresentasikan karakter vintage Wage Jakarta, memiliki tampilan yang lebih menarik, mudah diingat, serta diterapkan secara konsisten pada berbagai media. Dengan adanya Graphic Standard Manual (GSM), diharapkan identitas visual Wage Jakarta dapat digunakan sebagai acuan dalam menjaga keseragaman tampilan brand sehingga mampu membangun citra yang lebih kuat dan profesional.

Kata Kunci: Identitas Visual, Branding, Graphic Standard Manual

UNIVERSITAS MERCU BUANA

DESIGN OF A VISUAL IDENTITY REDESIGN FOR THE WAGE JAKARTA BRAND

Hafidhul Azka Juanda Rahman

ABSTRACT

Wage Jakarta is a second-hand fashion brand specialising in the sale of high-quality pre-loved clothing with a vintage aesthetic. However, its previous visual identity failed to consistently reflect the brand's character, resulting in a lack of distinctiveness amidst the competitive second-hand market. This project aims to produce a redesigned visual identity that better aligns with Wage Jakarta's character, as well as to develop a Graphic Standards Manual (GSM) to serve as a guideline for maintaining consistency in the use of visual elements across various supporting media. The methodology employed in this project is a qualitative approach, utilising data collection techniques such as observation, interviews, documentation, literature review, and the distribution of questionnaires to the target audience. Based on the analysis, a new visual identity was designed, comprising a logo, colour scheme, typography, supergraphics and patterns, along with their application across various media such as social media, stationery, merchandise and promotional materials. The results of the evaluation, based on interviews with the brand owner and questionnaires completed by respondents, indicate that the designed visual identity is considered capable of representing Wage Jakarta's vintage character, has a more appealing appearance, is easy to remember, and is applied consistently across various media. With the Graphic Standard Manual (GSM) in place, it is hoped that Wage Jakarta's visual identity can serve as a guide in maintaining the brand's visual consistency, thereby helping to build a stronger and more professional image.

Keyword: *Visual Identity, Branding, Graphic Standards Manual*

UNIVERSITAS MERCU BUANA

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL **0**
HALAMAN JUDUL ..... **i**
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI ..... **ii**
PERNYATAAN SIMILARITY CHECK ..... **iii**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **iv**
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DIREPOSITORI UMB ..... **v**
KATA PENGANTAR ..... **vi**
ABSTRAK ..... **viii**
ABSTRACT ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **x**
DAFTAR GAMBAR ..... **xivi**
DAFTAR TABEL ..... **xii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Rumusan Masalah Perancangan 2
1.3 Tujuan Perancangan 3
1.4 Manfaat Penelitian 3
BAB II METODE PERANCANGAN **5**
2.1 Orisinalitas 5
2.1.1 Inspirasi Karya 6
2.2 Target Perancangan 16
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi 18
2.4 Skema Proses Desain 19
2.4.1 Emphatize 19
2.4.2 Define 20
2.4.3 Ideate 20
2.4.4 Prototpe 23

UNIVERSITAS MERCU BUANA

2.4.5 Test 24
BAB III ANALISIS DATA & PERANCANGAN 26
3.1 Positioning 26
3.2 Konsep Desain 26
3.3 Strategi Pesan 27
3.4 Strategi Visual 29
3.4.1 Eksplorasi dan Pengembangan Konsep Visual 29
3.4.2 Gaya Desain 33
3.4.3 Gaya Bahasa Visual 33
3.5. Strategi Distribusi Karya 34
BAB IV HASIL KARYA DKV 36
4.1 Deskripsi Karya 36
4.1.1 Visual Karya 36
4.1.2 Hasil Relevansi Karya Dengan Masalah Perancangan 51
4.2 Pameran Karya 53
4.3 Hasil Ujian Desain 54
4.3.1 Profil Pengguna 54
4.3.2 Umpan Balik Mitra 57
4.3.3 Umpan Balik Pengguna 57
4.4 Evaluasi Perancangan Karya 60
4.4.1 Kekuatan Karya 60
4.4.2 Kelemahan Karya 60
4.4.3 Rumus Perbaikan Karya 61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 62
5.1 Kesimpulan 62
5.2 Saran 62
DAFTAR PUSTAKA 63
LAMPIRAN 64

UNIVERSITAS MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Yoozdstuff 6
Gambar 2.2 Profile & Konten YOOZDSTUFF 7
Gambar 2.3 Logo XSTYLE.ID 8
Gambar 2.4 Profile & Konten XSTYLE.ID 9
Gambar 2.5 Logo Branded Import Jakarta 10
Gambar 2.6 Profile & Konten Branded Import Jakarta 11
Gambar 2.7 Logo Trip Factory Depok 12
Gambar 2.8 Profile & Konten Trip Factory Depok 13
Gambar 2.9 Logo Central thrifting 14
Gambar 2.10 Profile & Konten Central thrifting 15
Gambar 2.11 Skema Proses Desain 15
Gambar 2.12 Skema Mindmapping 215
Gambar 2.13 Thumbnail 100 Logo Wage Jakarta 15
Gambar 2.14 Logo 10 Rought Sketches 15
Gambar 2.15 Rought Sketches GSM 15
Gambar 2.16 Desain Isian GSM Wage Jakarta 15
Gambar 2.17 Desain Logo Wage Jakarta 15
Gambar 3.1 Logo Wage Jakarta 30
Gambar 3.2 Jenis Tipografi Uppercase & Primary 30
Gambar 3.3 Jenis Tipografi Lowercase & Secondary 31
Gambar 3.4 Colour Family Wage Jakarta 32
Gambar 3.5 Pattern Wage Jakarta 32
Gambar 4.1 Desain Buku Graphic Standard Manual 36
Gambar 4.2 Logo Wage Jakarta 38
Gambar 4.3 Clear Space Logo Primary 39
Gambar 4.4 Clear Space Logo Secondary 39
Gambar 4.5 Logo Wage Jakarta Primary 40
Gambar 4.6 Pemakaian Logo Pada Jenis Latar Belakang 40
Gambar 4.7 Macam-Macam Logo Yang Tidak Dianjurkan 41
Gambar 4.8 Warna - Warna Pada Brand Wage Jakarta 41
Gambar 4.9 Font Primer EB Garamond 42
Gambar 4.10 Font Sekunder- Inter Family 43
Gambar 4.11 Jenis Pattern 1 44
Gambar 4.12 Jenis Pattern 2 44
Gambar 4.13 Bentuk Supergrafis 45
Gambar 4.14 Kartu Tanda Terima Kasih 46
Gambar 4.15 Design Hangtag Pakaian 46
Gambar 4.16 Desain Paper Bag Vertikal & Horizontal 47
Gambar 4.17 Desain Label Hang Tag 48

UNIVERSITAS MERCU BUANA

Gambar 4.18 Stationery Pada Brand Wage Jakarta.....48
Gambar 4.19 Buku GSM Wage Jakarta 49
Gambar 4.20 Tampilan Desain Media Sosial.....50
Gambar 4.21 Merchandise Wage Jakarta 51
Gambar 4.22 Tampilan Pameran Wage Jakarta.....53

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Inspirasi Karya 16
Tabel 2.2 Jenis Target Perancangan 18

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Bukti Bimbingan/Asistensi Dosen Pembimbing Tugas Akhir 64
Lampiran 2 Formulir Pendaftaran Sidang Tugas Akhir 65
Lampiran 3 Kartu Asistensi Tugas Akhir 66
Lampiran 4 Komentar Perbaikan Sidang Tugas Akhir 67
Lampiran 5 Bukti Wawancara Mitra 68
Lampiran 6 Dokumentasi Kegiatan Pameran 68
Lampiran 7 Hasil Kuesioner Umpan Balik Pengguna 71
Lampiran 8 Lembar Pernyataan Similiarity Check 79
Lampiran 9 Curriculum Vitae 80

UNIVERSITAS
MERCU BUANA