

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL**  
**"BB SMART KIDS"**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat dalam Mencapai Gelar  
Sarjana Strata Satu (S1)



Disusun Oleh :

Nama : Pipit Fitriani Azizah  
NIM : 41909010170  
Jurusan : Desain Produk – Grafis Multimedia

MERCU BUANA

Pembimbing

**Devin Gayandra, S.Sn**

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK-GRAFIS DAN MULTIMEDIA**  
**FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS MERCU BUANA**  
**JAKARTA**  
**2013**



**LEMBAR PERNYATAAN  
SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL  
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**Q**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Pipit Fitriani Azizah  
Nomor Induk Mahasiswa : 41909010170  
Program Studi : Desain Produk  
Fakultas : Teknik Perencanaan dan Desain

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan kerja asli, bukan jiplakan(duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar kesarjanaan saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

UNIVERSITAS Jakarta, Juli 2013  
MERCU BUANA Yang memberikan pernyataan

Pipit Fitriani Azizah



**LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA  
KOMPREHENSIF LOKAL  
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**Q**

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2012/2013

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Jurusan Desain Produk Grafis dan Multimedia, Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : **Identitas Visual BB Smart Kids**

Disusun oleh :

N a m a : **Pipit Fitriani Azizah**

N I M : **41909010170**

Jurusan/Program Studi : **Desain Produk Grafis dan Multimedia**

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 26 Juni 2013

Pembimbing,

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

**Devin Gayandra, S.Sn**

Jakarta, Juli 2013

Mengetahui,  
Koordinator Tugas Akhir

**Zulfikar Sa'ban, S.Pd.**

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Desain Produk

  
**Hady Soedarwanto, ST. M.Ds**



UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**  
**KARTU ASISTENSI**

NAMA : Pipi Fitriani A  
 NIM : 41909016170  
 FAK/JUR. : \_\_\_\_\_

MATA KULIAH : \_\_\_\_\_  
 SMT/THN.AKAD : 8  
 DOSEN : Devi Gayandira

NO	TGL	KETERANGAN	PARAF	NO	TGL	KETERANGAN	PARAF
1	10/4	Membuat timeline pengerjaan tugas akhir	<i>Tai</i>	10	10/7	Hardcover paper TA	<i>Tai</i>
2	13/4	Acc Moodboard	<i>Tai</i>				
3	17/4	ACC sketsa * Timeline TA	<i>Tai</i>				
4	1/5	Acc logo digital Membuat visual brand book	<i>Tai</i>				
5	15/5	Revisi visual brandbook gambar terpusat pada logo tetapi identitas secara keseluruhan	<i>Tai</i>				
6	29/5	Acc display pameran booth. - Tampilkan media utama (brandbook)	<i>Tai</i>				
7	5/6	Review visual brandbook Acc paper laporan TA	<i>Tai</i>				
8	13/6	Revisi laporan tugas Akhir	<i>Tai</i>				
9	3/7	Melengkapi paper tugas akhir	<i>Tai</i>				

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT, atas kehendak dan anugerah-Nya yang telah memberikan kekuatan dan kemampuan kepada penulis untuk menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir. Shalawat serta salam penulis panjatkan untuk Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan para sahabatnya.

Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Identitas Visual BB Smart Kids” ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan jenjang studi Strata Satu (S1) pada Program Studi Desain Produk di Universitas Mercu Buana.

Laporan ini disusun oleh penulis berdasarkan data-data dan studipustaka serta literatur yang didapat dari hasil riset yang telah dilakukanebelumnya. Dalam pembuatan Tugas Akhir ini, penulis banyak menemui kesukarandan hambatan, tetapi dengan bimbingan semua pihak pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.

Untuk itu tidak lupa ucapan terima kasih Penulis sampaikan kepada :

1. Kedua orang tua dan keluarga besar yang telah membantu secara material dan spiritual.
2. Edi Muladi, Ir. M.Si Selaku Dekan Fakultas Teknik Perancangan dan Desain Universitas Mercubuana.
3. Hady Soedarwanto, ST. M.Ds Selaku Ketua program Studi Desain Produk
4. Devin Gayandra, S.Sn Selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan praktik profesi ini.
5. Sahabat – sahabat BB Smart Kids yang telah berkenaan meluangkan waktu, memberi dukungan dan semangat kepada penulis, hingga laporan Tugas Akhir ini selesai.

6. Sahabat – sahabat penulis sesama program studi Desain Produk ( Desain Grafis & Multimedia ) yang telah memberi dukungan dan semangat kepada penulis.
7. Dan pihak-pihak lain yang secara tidak langsung juga membantu saya dalam menyelesaikan penyusunan laporan ini.

Akhir kata penulis berharap, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Terima kasih.



Jakarta, Juli 2013

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## DAFTAR ISI

<b>Halaman Judul</b>	
<b>Lembar Pengesahan</b>	
<b>Lembar Pernyataan</b>	
<b>Lembar Asistensi</b>	
<b>Kata Pengantar .....</b>	<b>i</b>
<b>Daftar Isi.....</b>	<b>iii</b>
<b>Daftar Gambar .....</b>	<b>vi</b>
<b>Daftar Tabel .....</b>	<b>viii</b>
<b>Abstrak.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I</b>	
<b>PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Pemilihan Studi.....	1
1.1.1 Judul Perancangan .....	1
1.1.2 Latar Belakang Pemilihan Studi .....	5
1.1.3 Solusi Desain .....	6
1.1.4 Perwujudan Karya Desain.....	6
1.2 Orisinilitas .....	7
1.3 Peluang dan Tantangan Studi .....	8
1.3.1 Peluang Studi .....	8
1.3.2 Tantangan Studi di Masa Mendatang.....	8
<b>BAB II</b>	
<b>METODOLOGI</b>	
2.1 Tujuan dan Manfaat.....	9
2.1.1 Tujuan Perancangan .....	9
2.1.2 Manfaat Perancangan .....	9
2.2 Identifikasi Masalah .....	9
2.3 Rumusan Masalah.....	13
2.4 Batasan Masalah.....	13

2.5 Relevansi dan Konsekuensi Studi .....	13
2.5.1 Relevansi.....	13
2.5.2 Konsekuensi .....	13
2.6 Kerangka Berfikir .....	14
2.7 Tema Desain .....	14
2.7.1 Penjelasan Singkat Mengenai Tema Desain.....	14
2.8 Cara Pengumpulan Data .....	15

### **BAB III**

#### **DATA PERANCANGAN**

3.1 Tabel Data Perancangan.....	16
3.2 Rincian Data Perancangan.....	18
3.2.1 Data Primer .....	18
3.2.2 Data Sekunder.....	24
3.2.1 Pengertian Desain Grafis .....	24
3.2.2 Teori Desain dalam Desain Grafis.....	24
3.2.3 Pengertian Brand dan Branding .....	27
3.2.4 Pengertian Identitas Perusahaan .....	35
3.2.5 Pengertian Digital Printing .....	55
3.3 Objek Referensi.....	56

### **BAB IV**

#### **KONSEP DATA PERANCANGAN**

4.1 Ide, Gagasan Desain.....	57
4.1.1 Ide Desain .....	57
4.1.2 Gagasan Desain.....	57
4.2 Sasaran Desain .....	58
4.3 Pendekatan Estetis.....	59
4.4 Proses Perancangan .....	59
4.4.1 Strategi Desain .....	59
4.4.1.1 Desain Brief.....	59
4.4.1.2 Scanning .....	59



4.4.1.3 Formulasi.....	62
4.4.1.4 Rumusan .....	63
4.4.1.5 Implementasi Desain.....	63
4.4.1.6 Implementasi Media .....	68

## **BAB V**

### **ULASAN KARYA PERANCANGAN**

5.1 Tabel Kegiatan Perancangan .....	84
5.2 Biaya Anggaran .....	85
5.3 Dokumentasi.....	86

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

6.1 Kesimpulan.....	89
6.2 Saran .....	89

<b>Daftar Pustaka.....</b>	<b>xi</b>
----------------------------	-----------



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Lama BB Smart Kids.....	18
Gambar 2. Kegiatan belajar mengajar dikelas .....	20
Gambar 3. Ruang Kelas.....	21
Gambar 4. Bentuk bangunan.....	21
Gambar 5. Brosur. ....	22
Gambar 6. Banner .....	22
Gambar 7. Sertifikat.....	23
Gambar 8. Kop Surat.....	23
Gambar 9. Kedekatan posisi.....	25
Gambar 10. Kesamaan bentuk .....	25
Gambar 11. Penutupan bentuk.....	26
Gambar 12. Kesenambungan pola .....	26
Gambar 13. Figure Ground.....	26
Gambar 14. Contoh huruf <i>Serif</i> .....	51
Gambar 15. Contoh huruf <i>Egyptian</i> .....	52
Gambar 16. Contoh huruf <i>Sans Serif</i> .....	52
Gambar 17. Contoh huruf <i>Script</i> .....	52
Gambar 18. Contoh huruf <i>Miscellaneous</i> .....	53
Gambar 19. Tempat BB Smart Kids.....	60
Gambar 20. Moodboard.....	63
Gambar 21. Sketsa Awal .....	64
Gambar 22. Sketsa Digital .....	67
Gambar 23. Pengembangan Pilihan .....	67
Gambar 24. Logo Pilihan .....	68
Gambar 25. Desain Cover Brandbook.....	69
Gambar 26. 3D Letter BB Smart Kids .....	70
Gambar 27a. Kartu Nama Depan .....	72
Gambar 27b. Kartu Nama Belakang.....	72
Gambar 28a. Brosur Luar .....	74

Gambar 28b. Brosur Dalam .....	74
Gambar 29. Poster.....	76
Gambar 30. X-banner .....	78
Gambar 31. Seragam .....	79
Gambar 32. Goodiebag.....	81
Gambar 33a. Cover memo depan.....	82
Gambar 33b. Cover memo belakang.....	82



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. State of the art.....	7
Tabel 2. Data Primer .....	16
Tabel 3. Jenis-jenis garis menurut Menurut Kusmiati, dkk. ....	42
Tabel 4. Jenis garis dan asosiasi yang ditimbulkan .....	43
Tabel 5. Warna dan respon psikologi.....	46
Tabel 6. Karya referensi dan inspirasi.....	56

