

# TUGAS AKHIR

## REDESAIN IDENTITAS *BRANDING* RAPPO IMPACT CENTRE DEPOK

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



Oleh:

**Selamet Riyadi Anwar**

NIM 42318210035

Jurusan Desain Komunikasi Visual


UNIVERSITAS

MERCU BUANA

Dosen Pembimbing :

Octavianus Bramantha, S.Ds, M.Ds

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA  
JAKARTA 2024**

	<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> <b>SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL</b> <b>FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS</b> <b>MERCU BUANA</b>	<b>Q</b>
---	---	----------

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Selamat Riyadi Anwar  
 Nomor Induk Mahasiswa : 42318210035  
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

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

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

Jakarta, 29 Juli 2024

Yang memberikan pernyataan,



Selamat Riyadi Anwar

UNIVERSITAS  
 MERCU BUANA

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Slamet Riyadi Anwar  
NIM : 42318210035  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul Tugas Akhir : Redesain Identitas Branding Rappo Impact  
Centre Depok

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Octavianus Bramantha, S.Ds, M.Ds  
NIDN : 0304108803  
Ketua Penguji : Octavianus Bramantha, S.Ds, M.Ds  
NIDN : 0304108803  
Penguji 1 : Rinkapati Swatriani, S. Ds, M. Ikom  
NIDN : 0320038903  
Penguji 2 : Agus Nursidhi, S.Pd, M.Ds  
NIDN : 0311087103




Jakarta, 7 Agustus 2024

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.)

# MERCU BUANA

# **REDESAIN BRANDING IDENTITY RAPPO IMPACT CENTRE DEPOK**

SELAMET RIYADI ANWAR

42318210035

## **ABSTRACT**

*Visual identity has a very important role in a brand through a value proposition that involves functional, emotional or form of self-expression as well as being able to recognize and distinguish a brand from competitors' brands. The design of this brand guideline is a series of guidelines that are used to display the brand identity of the Rappo Impact Centre Depok in an integrated manner through logos, colors, typography and other graphic elements consistently. This work is expected to improve the brand image of the Rappo and facilitate efforts to promote the products of Rappo.*

**Kata Kunci:** *Visual identity, Brand Guideline, Rappo*



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

# REDESAIN IDENTITAS *BRANDING* RAPPO IMPACT CENTRE DEPOK

SELAMET RIYADI ANWAR

42318210035

## ABSTRAK

Identitas visual memiliki peran yang sangat penting terhadap sebuah *brand* melalui proposisi nilai yang melibatkan manfaat fungsional, emosional atau bentuk ekspresi diri sekaligus dapat mengenali dan membedakan sebuah brand dengan brand yang dimiliki kompetitor. Perancangan *brand guideline* ini merupakan rangkaian panduan yang digunakan untuk menampilkan identitas *brand* Rappo Impact Centre Depok secara terpadu melalui logo, warna, tipografi dan elemen-elemen grafis lainnya secara konsisten. Karya ini diharapkan dapat meningkatkan citra *brand* Rappo serta memudahkan dalam upaya mempromosikan produk Rappo.

**Kata Kunci:** *Identitas Visual, Brand Guideline, Rappo*

U N I V E R S I T A S  
M E R C U B U A N A

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT karena telah memberikan Rahmat, dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “REDESAIN IDENTITAS BRANDING RAPPO IMPACT CENTRE DEPOK” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Program Studi S1 Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari dalam menyusun laporan tugas akhir ini banyak mendapat dukungan, bimbingan, bantuan, dan kemudahan dari berbagai pihak sehingga laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan. Dengan ketulusan hati, penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Kepada Bapak Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Kepada Bapak Octavianus Bramantha, S.Ds, M.Ds selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dalam proses penyusunan laporan tugas akhir.
3. Kepada ibu Rinkapati Swatriani, S.Ds, M.Ikom selaku dosen koordinator tugas akhir.
4. H.Saad Ali Syaefudin (Bapak), Hj. Sarnih (Ibu) yang telah berkontribusi banyak dalam mengeluarkan tenaga, waktu, uang dan doa dari awal perkuliahan penulis sampai selesai penulisan dan pelaksanaan tugas akhir.
5. Kepada Mama KH. R. Muhammad Aceng Fatoni dan Ayah Ir. Heri Kusmayadi yang selalu memberikan doa dunia akhirat.
6. Kepada Hera Rahmawati, S.Farm. selaku partner yang sudah berkontribusi dalam tenaga dan waktu untuk membantu penulis untuk menyelesaikan penulisan dan pelaksanaan tugas akhir.

Penulis juga sadar bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis akan sangat terbuka dengan kritik dan saran.

Jakarta, Juli 2024

Selamet Riyadi Anwar

## DAFTAR ISI

<b>COVER DALAM</b> .....	i
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>ABSTRACT</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	ix
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang Perancangan .....	1
1.2. Rumusan Masalah Perancangan .....	2
1.3. Tujuan Perancangan .....	3
1.4. Manfaat Perancangan .....	3
<b>II. METODE PERANCANGAN</b>	
2.1. Originalitas .....	4
2.2. Target Perancangan .....	13
2.3. Relevansi dan Konsekwensi Studi .....	14
2.4. Skema Proses Desain .....	15
<b>III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN</b>	
3.1. Positioning dan Konsep Desain .....	21
3.2. Strategi Pesan .....	21
3.3. Strategi Visual .....	23
3.4. Strategi Distribusi Karya .....	25
<b>IV. HASIL KARYA DKV</b>	
4.1. Visual Karya .....	26
4.2. Hasil Relevansi Karya Dengan Masalah Perancangan .....	42
4.3. Pameran Karya .....	48
4.4 Hasil Uji Desain .....	50
4.5. Evaluasi Perancangan Karya .....	55
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1. Kesimpulan .....	60
5.2. Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	61
<b>LAMPIRAN</b> .....	62

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo <i>Biya Project</i> .....	4
Gambar 2.2 Logo <i>Stufo Bag</i> .....	6
Gambar 2.3 Logo <i>Seko Upcycle</i> .....	8
Gambar 2.4 Logo <i>K's Eco Bags</i> .....	10
Gambar 2.5 Logo <i>Upcycling Village</i> .....	11
Gambar 2.6 Skema Proses Desain .....	15
Gambar 2.7 <i>Mind Mapping</i> .....	17
Gambar 2.8 Sketsa Kemasan .....	17
Gambar 2.9 Sketsa <i>Merchandise</i> .....	18
Gambar 2.10 <i>ScreenCapture</i> Produksi GSM.....	19
Gambar 4.1 Desain <i>Graphic Standard Manual</i> .....	26
Gambar 4.2 Penyajian Visual Identitas <i>Brand Rappo</i> .....	43
Gambar 4.3 Penyajian Visual Warna <i>Brand Rappo</i> .....	45
Gambar 4.4 Penyajian Visual Font <i>Brand Rappo</i> .....	46
Gambar 4.5 Penyajian Visual <i>Typography Brand Rappo</i> .....	47
Gambar 4.6 Pameran Karya .....	49
Gambar 4.7 Diagram Data <i>Audience</i> .....	52
Gambar 4.8 Diagram Data <i>Audience</i> .....	53
Gambar 4.9 Diagram Data <i>Audience</i> .....	53
Gambar 4.10 Diagram Kuisioer.....	54
Gambar 4.11 Diagram Kuisioner.....	54

MERCU BUANA



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Feedback Audience .....	58
Lampiran 2. Kartu Asistensi.....	68
Lampiran 3. Surat Keterangan Hasil Sidang Tugas Akhir.....	74
Lampiran 4. Turnitin.....	75



U N I V E R S I T A S  
MERCU BUANA