

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ULANG VISUAL BRAND RPTRA PUSPA INDAH BERDASARKAN VALUE DAN USP UNTUK MEMPROMOSIKAN PADA MASYARAKAT SEKITAR

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



Oleh :

KHANZA AISYAH HUMAIRAH
NIM 42321010088

Jurusan Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Dosen Pembimbing :

Novena Ulita, S.Pd, M.Sn

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN & SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA 2025**

LEMBAR PERNYATAAN

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Khanza Aisyah Humairah
Nomor Induk Mahasiswa : 42321010088
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, 14 Agustus 2025

Yang memberikan pernyataan,




Khanza Aisyah Humairah

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Khanza Aisyah Humairah
NIM : 42321010088
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Ulang Visual Brand Rptr Pusp
Indah Berdasarkan Value Dan Usp Untuk
Mempromosikan Pada Masyarakat Sekitar

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 : Novena Ulita, S.Pd, M.Sn
NIDN : 0321128506

Ketua Penguji : Novena Ulita, S.Pd, M.Sn
NIDN : 0321128506

Penguji 1 : Edwar Juanda, S.Ds, M.IKom
NIDN : 0318018803

Penguji 2 : Nurlela, S.Sn, M.Ds
NIDN : 0329038202



Jakarta, 8 Agustus 2025

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Desain dan Seni Kreatif

(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn.)

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual

(Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn.)

PERANCANGAN ULANG VISUAL BRAND RPTRA PUSPA INDAH BERDASARKAN VALUE DAN USP UNTUK MEMPROMOSIKAN PADA MASYARAKAT SEKITAR

Khanza Aisyah Humairah

42321010088

ABTRACT

The visual identity design for RPTRA Puspa Indah aims to create an effective visual and branding strategy to strengthen its image as a child-friendly integrated public space. The study's core values, USP, appropriate visual design, and promotional tactics were all examined in this study using a descriptive qualitative approach. Based on the study's findings, RPTRA Puspa Indah has significant potential to develop as a public activity center due to its comprehensive educational facilities and services, including free tutoring. The visual strategy included a logo redesign, the creation of a consistent visual identity system, and its implementation across various promotional media, such as posters, clothing, and social media. The graphic approach emphasizes inclusivity, togetherness, and joy through colorful, friendly, and communicative design components. Based on respondents' feedback, the logo successfully reflects the RPTRA's values visually. This design is intended to increase community participation and strengthen RPTRA Puspa Indah as an informative and welcoming public space.

Keywords: RPTRA Puspa Indah, Visual Identity, Branding Strategy

PERANCANGAN ULANG VISUAL BRAND RPTRA PUSPA INDAH BERDASARKAN VALUE DAN USP UNTUK MEMPROMOSIKAN PADA MASYARAKAT SEKITAR

Khanza Aisyah Humairah

42321010088

ABSTRAK

Perancangan identitas visual RPTRA Puspa Indah bertujuan menciptakan strategi visual dan branding yang efektif untuk memperkuat citra sebagai ruang publik terpadu ramah anak. Nilai-nilai dasar, USP, desain visual yang sesuai, dan taktik promosi semuanya dikaji dalam studi ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Berdasarkan temuan studi, RPTRA Puspa Indah memiliki potensi besar untuk berkembang sebagai pusat kegiatan publik karena fasilitas dan layanan edukasinya yang lengkap, termasuk bimbingan belajar gratis. Strategi visual mencakup perancangan ulang logo, penciptaan sistem identitas visual yang konsisten, dan penerapannya di berbagai media promosi, seperti poster, pakaian, dan media sosial. Pendekatan grafis menekankan inklusivitas, kebersamaan, dan kegembiraan melalui komponen desain yang penuh warna, ramah, dan komunikatif. Berdasarkan ulasan responden, logo tersebut berhasil mencerminkan nilai-nilai RPTRA secara visual. Desain ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dan memperkuat RPTRA Puspa Indah sebagai ruang publik yang informatif dan ramah.

Kata kunci: RPTRA Puspa Indah, Identitas Visual, Strategi *Branding*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul **PERANCANGAN ULANG VISUAL BRAND RPTRA PUSPA INDAH BERDASARKAN VALUE DAN USP UNTUK MEMPROMOSIKAN PADA MASYARAKAT SEKITAR**. Penyusunan Laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak yang telah mendukung dan membimbing penulis. Oleh karena itu dalam kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua yang sudah berjasa dalam hidup saya. Terima kasih atas kepercayaan yang telah diberikan serta pengorbanan, cinta, do'a, motivasi, semangat dan nasihat. Dan juga tanpa lelah mendukung segala Keputusan dan pilihan dalam hidup saya. Kalian sangat berarti. Semoga Allah SWT selalu menjaga kalian dalam kebaikan dan kemudahan aamiin.
2. Ibu Novena Ulita, S.Pd M.Sn, selaku dosen Pembimbing Riset Desain yang telah memberikan bimbingannya selama masa perkuliahan.
3. Bapak Edwar Juanda S.Ds., M.Ikom dan Ibu Nurlela, S.Sn, M.Ds, selaku dosen penguji, atas saran dan masukan yang diberikan kepada penulis selama proses perancangan.
4. Pak Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn, selaku Ketua Program Studi dan Ibu Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos., M.Ds, selaku Sekretaris Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan informasi selama berlangsungnya mata kuliah tugas akhir.
5. Pengelola RPTRA Puspa Indah yang telah bersedia bekerja sama untuk mengumpulkan data terkait pelaksanaan Tugas Akhir.

6. Kepada teman-teman seperjuangan kuliah, terima kasih atas suka dan duka yang telah dilalui, semoga kita semua menjadi orang yang sukses.
7. Kepada teman-teman saya yaitu Skyzee dan Keluarga yang sudah mensupport dan menemani suka duka saat pembuatan tugas akhir ini, semoga kita selalu dikelilingin hal baik dan orang baik.
8. Kepada diri saya sendiri Khanza Aisyah Humairah. Terima kasih sudah berjuang sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri dititik ini, walau sering kali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil. Terima kasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi yang patut di apresiasi untuk diri kita sendiri.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih sangat jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan dan diharapkan demi perbaikan dan manfaat ke depannya.

Jakarta, 21 Agustus 2025

UNIVERSITAS
MERCU BUANA


Khanza Aisyah Humairah

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABTRACT.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABLE	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Perancangan	1
1.2 Rumusan Masalah Perancangan.....	3
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Manfaat Perancangan	3
BAB II METODE PERANCANGAN.....	5
2.1 Orisinalitas.....	5
2.2 Target Perancangan	8
2.2.1 Demografis.....	8
2.2.2 Geografis.....	8
2.2.3 Psikografis.....	8
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	8
2.3.1 Pengetahuan	9
2.3.2 Keterampilan	9
2.3.3 Kelengkapan Peralatan	9
2.3.4 Biaya Perancangan dan Produksi.....	10
2.4 Studi Estetika	10
2.5 Studi Teknis.....	14
2.6 Skema Proses Desain	17
BAB III ANALISIS DATA & PERANCANGAN	33
3.1 Positioning dan Konsep Desain	33
3.2 Strategi Pesan	35

3.3 Strategi Visual	36
3.4 Strategi Distribusi Karya	38
BAB IV HASIL KARYA DKV	40
4.1 Deskripsi Karya	40
4.1.1 Visual Karya	40
4.1.2 Hasil relevansi karya dengan masalah perancangan.....	50
4.2 Pameran Karya.....	61
4.3 Hasil Uji Desain	63
4.3.1 Profil Pengunjung	63
4.3.2 Umpan Balik Audiens	64
4.4 Evaluasi Perancangan Karya.....	78
4.4.1 Menemukan Kekuatan Karya	78
4.4.2 Menemukan Kelemahan Karya	79
4.4.3 Rumusan Perbaikan Karya.....	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	81
5.1 Kesimpulan.....	81
5.2 Saran.....	81
5.3 Pengalaman Penulis.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN	85

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Design Thinking Flow	17
Gambar 2. 2 Emphaty Map	18
Gambar 2. 3 Mind Mapping dari Kata Kunci	20
Gambar 2. 4 Moodboard	21
Gambar 2. 5 Morfologi	22
Gambar 2. 6 Sketsa Manual Alternatif Logo	22
Gambar 2. 7 Sketsa Digital Alternatif Logo	22
Gambar 3. 1 Hasil Analisis Siklus Hidup Produk	34
Gambar 3. 2 Alur Distribusi Media Karya Perancangan menggunakan model AISAS	39
Gambar 4. 1 Logo RPTRA Puspa Indah	41
Gambar 4. 2 Warna primer dan sekunder	43
Gambar 4. 3 Grid Logo	45
Gambar 4. 4 Penempatan Logo	45
Gambar 4. 5 Ruang kosong disekitar logo	46
Gambar 4. 6 Warna background untuk logo	47
Gambar 4. 7 Ukuran minimum logo	48
Gambar 4. 8 Pengaplikasian logo yang kurang tepat	48
Gambar 4. 9 Tipografi RPTRA Puspa Indah	49
Gambar 4. 10 Supergrafis Logo	49
Gambar 4. 11 Signage RPTRA Puspa Indah	52
Gambar 4. 12 Konsep Gedung RPTRA Puspa Indah	53
Gambar 4. 13 Amphi Theater	53
Gambar 4. 14 Poster Kegiatan	54
Gambar 4. 15 Feed Instagram	55
Gambar 4. 16 GSM (Graphic Standard Manual)	56
Gambar 4. 17 Media Distribusi Tote Bag	56
Gambar 4. 18 Media Distribusi Pin Peniti	57
Gambar 4. 19 Media Distribusi Kipas Tangan	58
Gambar 4. 20 Media Distribusi Name Tag	58
Gambar 4. 21 Media Distribusi Stiker Inventaris Perpustakaan	59
Gambar 4. 22 Media Distribusi Stiker Logo	59
Gambar 4. 23 Media Distribusi Gantungan Kunci	60
Gambar 4. 24 Media Distribusi Pensil Case	60
Gambar 4. 25 Pameran Karya	62
Gambar 4. 26 Diagram Umur	64
Gambar 4. 27 Umpan Balik Pengunjung	78
Gambar 4. 28 Hasil Perbaikan Logo	80

DAFTAR TABLE

Table 1. Referensi Karya Logo Sejenis.....	5
Table 2. Biaya Perancangan dan Produksi	10
Table 3. Hasil Wawancara 10 Responden	23
Table 4. Hasil Wawancara 5 Pengunjung	26
Table 5. Umpan Balik Audiens.....	64



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Asistensi Dosen Pembimbing Tugas Akhir	85
Lampiran 2 Surat Keterangan Hasil Sidang / Nilai	86
Lampiran 3 Catatan Revisi Sidang Tugas Akhir	87
Lampiran 4 Lembar Similarity Check	88
Lampiran 5 Dokumentasi Pameran.....	89
Lampiran 6 Hasil Kuisisioner	90

