

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN REDESAIN IDENTITAS MERK RAPPO IMPACT CENTER DEPOK

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



Oleh :

YHOSIA JONATHAN AZRIEL

NIM 42321010038

UNIVERSITAS

Jurusan Desain Komunikasi Visual

MERCU BUANA

Dosen Pembimbing :

Rinkapati Swatriani, S.Ds, M.Ikom

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

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Yhosia Jonathan Azriel
NIM : 42321010038
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Redesain Identitas Merk Rappo Impact Center 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 : Rinkapati Swatriani, S.Ds, M.Ikom
NIDN : 0320038903
Ketua Penguji : Rinkapati Swatriani, S.Ds, M.Ikom
NIDN : 0320038903
Penguji 1 : Indah Fitriana Hapsari, S.Ds, M.Ikom
NIDN : 0308068602
Penguji 2 : Wilsa Pratiwi, S.Sn, M.Sn
NIDN : -



UNIVERSITAS

Jakarta, 8 Agustus 2025

Mengetahui,

MERCU BUANA

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

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yhosia Jonathan Azriel
Nomor Induk Mahasiswa : 42321010038
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
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, 14/08/2025

Yang memberikan pernyataan,



Yhosia Jonathan Azriel

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

ABSTRAK

Rappo Impact Centre Depok adalah sebuah Perusahaan yang bertujuan untuk mendaur ulang sampah plastik, dengan fokus pada pemberdayaan dan keterlibatan masyarakat, terutama perempuan. Walaupun telah memiliki identitas visual sejak awal, namun belum sepenuhnya mencerminkan esensi dari merek itu sendiri. Ketidak-konsistenan dalam penampilan identitas visual, termasuk logo dan elemen-elemen pendukung lainnya, menyebabkan kesulitan dalam mengenali merek Rappo Impact Centre. Desain identitas visual yang terlihat kurang kuat dan kurang sesuai dengan konsep atau sasaran pengguna yang dituju. Salah satu tindakan yang diambil untuk memperbaiki citra merek Rappo adalah melalui strategi branding. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan identitas merek Rappo sebagai langkah awal dalam memperkenalkan inisiatif sosial dalam mendaur ulang sampah plastik yang memperhatikan lingkungan dan memberikan peluang bagi perempuan untuk berkarir. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif melalui pengamatan, wawancara, dan studi literatur. Perancangan ini menghasilkan Graphic Standard Manual yang berperan sebagai acuan utama dalam menjaga konsistensi identitas visual Rappo di berbagai media. Di dalamnya memuat ketentuan penggunaan logo, jenis huruf, skema warna, elemen grafis pendukung, serta contoh penerapan pada media cetak maupun digital.

Kata Kunci: **Desain, Merek, Visual**

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

ABSTRACT

Rappo Impact Centre Depok is a company that aims to recycle plastic waste, with a focus on community empowerment and engagement, especially women. Although it has had a visual identity since its inception, it does not fully reflect the essence of the brand itself. Inconsistencies in the appearance of the visual identity, including the logo and other supporting elements, make it difficult to recognize the Rappo Impact Centre brand. The visual identity design appears weak and does not align well with the concept or target audience. One of the actions taken to improve the brand image of Rappo is through branding strategies. The purpose of this research is to describe the brand identity of Rappo as the first step in introducing a social initiative focused on environmentally conscious plastic waste recycling and providing career opportunities for women. The research method used is a qualitative approach through observation, interviews, and literature review. This design resulted in a Graphic Standard Manual, which serves as the primary reference for maintaining consistency in Rappo's visual identity across various media. It includes guidelines for logo usage, font types, color schemes, supporting graphic elements, and examples of application in both print and digital media.

Keywords: *Design, Brand, Visual*

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 rasa syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, anugerah, dan pertolongan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “PERANCANGAN REDESAIN IDENTITAS MERK RAPPO IMPACT CENTER DEPOK” tepat waktu.

Laporan ini disusun sebagai bagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual di Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana. Dalam proses penyusunannya, penulis banyak menerima bantuan, motivasi, serta dukungan dari berbagai pihak yang sangat berarti. Oleh karena itu, dengan tulus penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Rinkapati Swatriani, S.Ds, M.Ikom selaku dosen pembimbing Tugas Akhir atas bimbingan dan arahnya.
2. Bapak Rizal Bay Khaqi, S.Ds., M.Sn., sebagai Koordinator Tugas Akhir yang telah memberikan panduan teknis dan administrasi selama proses berlangsung.
3. Bapak Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana atas dukungan dan fasilitas akademik yang diberikan.
4. Seluruh dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana yang telah membagikan ilmu dan wawasan yang sangat berharga selama masa studi.
5. Rekan-rekan mahasiswa angkatan 2021 Fakultas Desain dan Seni Kreatif yang selalu memberikan semangat dan kebersamaan.
6. Mitra Rappo Impact Center dan kak Noe selaku pemilik restoran, yang telah banyak membantu melalui kerja sama produk serta berbagi wawasan terkait Rappo Impact Center.

Penulis juga mengapresiasi lingkungan akademik Universitas Mercu Buana yang mendukung proses penelitian dan pengumpulan data,

sehingga memberikan kontribusi signifikan dalam penyusunan laporan ini.

Melalui proyek ini, penulis berharap laporan tugas akhir ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat dalam memperkenalkan identitas merek lokal dari perspektif yang lebih modern, khususnya untuk generasi muda masa kini. Harapannya, produk-produk Nusantara yang berkualitas dapat semakin dikenal dan mampu bersaing di pasar global.



Jakarta, 2025

Yhosia Jonathan Azriel

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

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Perancangan	4
BAB II METODE PERANCANGAN	5
2.1 Orisinalitas	5
2.2 Target Perancangan	19
2.2.1 Target Audience	19
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	20
2.4 Skema Proses Desain	21
BAB III ANALISIS DATA & PERANCANGAN	30
3.1 Positioning & Konsep Desain	30
3.2 Strategi Pesan	31
3.3 Strategi Visual	33
3.3.1 Eksplorasi dan Pengembangan Konsep Visual	33
3.3.2 Gaya Desain	39
3.3.3 Gaya Bahasa	39
3.4 Strategi Distribusi Promosi Produk	40
BAB IV HASIL KARYA DKV	42
4.1 Deskripsi Karya	42
4.1.1 Visual Karya	42
4.1.2 Relevansi Karya Dengan Masalah Perancangan	62

4.2	Pameran Karya.....	66
4.3	Hasil Uji Desain	69
4.4	Evaluasi Perancangan Karya.....	75
4.4.1	Kekuatan Karya	76
4.4.2	Kelemahan Karya	76
4.4.3	Rumus Perbaikan Karya	77
BAB V KESIMPULAN & SARAN		78
5.1	Kesimpulan.....	78
5.2	Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA		79
LAMPIRAN.....		80



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Robries.....	6
Gambar 2. 2 Sosial Media Robries	8
Gambar 2. 3 Logo Stuffobag.....	9
Gambar 2. 4 Sosial Media Stuffobag	11
Gambar 2. 5 Logo Recyclingvillage	11
Gambar 2. 6 Sosial Media Recyclingvillage	13
Gambar 2. 7 Logo Ecokaari	13
Gambar 2. 8 Sosial Media Ecokaari.....	15
Gambar 2. 9 Logo Kreskros.....	16
Gambar 2. 10 Sosial Media Kreskros.....	18
Gambar 2. 11 Skema Proses Desain	21
Gambar 2. 12 Mind Mapping	23
Gambar 2. 13 Thumbnail Sketsa Logo Rappo Impact Center Depok	24
Gambar 2. 14 Rough Sketsa Rappo Impact Center Depok	24
Gambar 2. 15 Rough Sketsa Rappo Impact Center Depok	25
Gambar 2. 16 Sketsa Graphic Standard Manual Rappo Impact Center Depok	26
Gambar 2. 17 Hasil Redesain Logo Rappo Impact Center Depok	28
Gambar 2. 18 Screenshot Proses Produksi Desain GSM	29
Gambar 3. 1 Jenis Desain	34
Gambar 3. 2 Typografi	34
Gambar 3. 3 Komposisi	37
Gambar 3. 4 Warna	38
Gambar 4. 1 Logo Rappo Sebelum Redesain.....	43
Gambar 4. 2 Logo Rappo Setelah Redesain	44
Gambar 4. 3 Graphic Standard Manual Rappo Impact Center	62
Gambar 4. 4 Merchandise	63
Gambar 4. 5 Warna	64
Gambar 4. 6 Tipografi	64
Gambar 4. 7 Packaging	65
Gambar 4. 8 Motion Logo	66

Gambar 4. 9 Dokumentasi Pameran.....	69
Gambar 4. 10 Data Audience.....	73
Gambar 4. 11 Jenis Kelamin.....	74
Gambar 4. 12 Status.....	74
Gambar 4. 13 Kuisisioner	75



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Inspirasi Karya.....	18
Tabel 4. 1 Gform Feedback Pengunjung.....	73



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Asistensi	80
Lampiran 2 Formulir Sidang Akhir	81
Lampiran 3 Cek Plagiasi	82
Lampiran 4 Feedback Pengunjung	83
Lampiran 5 Dokumentasi Kegiatan Uji Desain	84
Lampiran 6 Surat Keterangan Hasil Sidang	86

