

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ULANG VISUAL IDENTITY 426DENIM&CO.

DIAJUKAN GUNA MELENGKAPI SEBAGIAN SYARAT DALAM MENCAPAI
GELAR SARJANA STRATA SATU (S1)



Disusun oleh :

Muhammad Rangga Aulia Syah putra - 42321010044

Dosen Pembimbing :

Rizal Bay Khaqi, S.Ds., M.Sn

PROGRAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
2025

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Rangga Aulia Syah Putra
 Nomor Induk Mahasiswa : 42321010044
 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, 28 Juli 2025

Yang memberikan pernyataan,



Muhammad Rangga Aulia Syah Putra

HALAMAN PENGESAHAN

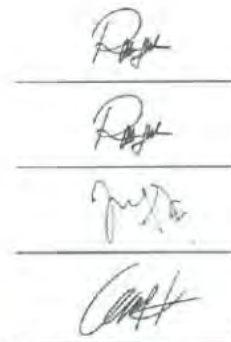
Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Muhammad Rangga Aulia Syah Putra
NIM : 42321010044
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Ulang Visual Identity
426denim&Co.

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

Disahkan oleh:

Pembimbing : Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn
NIDN : 0321098302
Ketua Penguji : Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn
NIDN : 0321098302
Penguji 1 : Anggi Almira Rahma, S.Ds, M.Ds
NIDN : 0307079304
Penguji 2 : Wilsa Pratiwi, S.Sn, M.Sn
NIDN : -



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

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.)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir ini yang berjudul *Perancangan Ulang Visual Identity 426DENIM&CO.* sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana.

Penulisan proposal ini tidak lepas dari bimbingan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- Bapak Rizal Bay Khaqi, S.Ds., M.Sn., selaku dosen pembimbing sekaligus coordinator tugas akhir yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan proposal ini.
- Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn, selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual.
- Seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana yang telah membagikan ilmu dan wawasan selama masa studi.
- Orang tua saya yang senantiasa membantu berjalannya proses tugas akhir ini.
- Teman-teman serta keluarga khususnya keluarga shampax yang selalu memberikan motivasi dan semangat dalam penyusunan proposal ini.
- Anjar Saputra selaku owner 426DENIM&CO. yang telah memberikan kepercayaan, dan kerja sama selama proses perancangan dan perancangan.

Penulis menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan di masa mendatang.

Jakarta, 2025

Muhammad Rangga Aulia Syah Putra

PERANCANGAN ULANG VISUAL IDENTITY 426DENIM&CO.

Muhammad Rangga Aulia Syah Putra

42321010044

ABSTRAK

Perancangan ulang identitas visual merek 426DENIM&CO. dilakukan sebagai respons terhadap ketidaksesuaian antara nilai-nilai inti merek seperti kenyamanan, kesederhanaan, dan kekuatan, dengan elemen visual yang saat ini digunakan. 426DENIM&CO. merupakan merek denim lokal yang menargetkan pasar anak muda, terutama di wilayah tropis seperti Jabodetabek. Dalam perancangannya, metode *Design Thinking* digunakan dengan tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil perancangan mencakup logo baru dengan tipografi sans-serif modern, pemilihan warna biru navy dan merah sebagai elemen utama, serta media komunikasi visual seperti media sosial, patch, dan Graphic Standard Manual. Diharapkan perancangan ini mampu meningkatkan daya tarik, konsistensi visual, dan memperkuat posisi merek di pasar denim lokal.

Kata Kunci: visual branding, identitas merek, denim lokal, desain logo, rebranding, design thinking

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

VISUAL IDENTITY REDESIGN OF 426DENIM&CO.

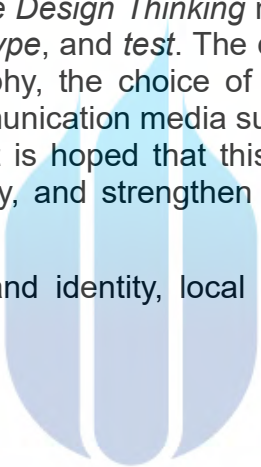
Muhammad Rangga Aulia Syah Putra

42321010044

ABSTRACT

The redesign of the 426DENIM&CO. brand visual identity was carried out in response to the incompatibility between the brand's core values such as comfort, simplicity, and strength, and the visual elements currently in use. 426DENIM&CO. is a local denim brand targeting the youth market, especially in tropical regions such as Greater Jakarta. In its design, *the Design Thinking* method is used with the stages of *empathize, define, ideate, prototype, and test*. The design results include a new logo with modern sans-serif typography, the choice of navy blue and red as the main elements, as well as visual communication media such as social media, patches, and the Graphic Standard Manual. It is hoped that this design will be able to increase attractiveness, visual consistency, and strengthen the brand's position in the local denim market.

Keywords: visual branding, brand identity, local denim, logo design, rebranding, design thinking



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah Perancangan	2
1.3 Tujuan Perancangan	2
1.4 Manfaat Perancangan	3
BAB II	4
2.1 Orisinalitas	4
2.2 Target Perancangan.....	11
2.3 Relevansi & Konsekuensi Studi	13
2.3.1 Identitas Visual.....	14
2.3.2 Logo.....	15
2.3.3 Tipografi.....	16
2.3.4 Warna.....	18
2.4 Skema Proses Desain.....	20
2.4.1 Empahize.....	20
2.4.2 Define	23
2.4.3 Ideate	24
2.4.4 Prototype	26
2.4.5 Test	27
1. Analisis SWOT.....	28
BAB III	30
3.1 Positioning.....	30
3.1.1 Konsep Desain.....	30

3.2 Strategi Pesan.....	32
3.3 Strategi Visual.....	32
3.3.1 Konsep Warna	33
3.3.2 Logo.....	35
3.3.3 Tipografi	36
3.3.4 Konsep Ilustrasi	37
3.3.5 Konsep Layout dan Komposisi	39
3.3.6 Gaya Desain.....	39
3.4 Strategi Distribusi Karya	40
BAB IV.....	42
4.1 Deskripsi Karya	42
4.1.1 Visual Karya	42
4.1.2 Hasil Relevansi Karya Dengan Masalah Perancangan	50
4.2 Pameran Karya	57
4.3 Hasil Uji Desain.....	63
4.3.1 Profil Pengguna	63
4.3.2 Umpan Balik Pengguna	63
4.4 Evaluasi Perancangan Karya	66
4.4.1 Menemukan Kekuatan Karya	66
4.4.2 Menemukan Kelemahan Karya	66
4.4.3 Rumusan Perbaikan Karya	67
BAB V.....	68
5.1 Kesimpulan.....	68
5.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Skema Proses Desain	20
Gambar 2. 2 Wawancara Mitra.....	21
Gambar 2. 3 Emphaty Map	22
Gambar 2. 4 Mind Mapping	23
Gambar 2. 5 Morfologi Matrix.....	24
Gambar 2. 6 Moodboard	25
Gambar 2. 7 Sketsa	25
Gambar 2. 8 Alternatif Logo 1	26
Gambar 2. 9 Alternatif Logo 2	27
Gambar 2. 10 Alternatif Logo 3	27
Gambar 2. 11 Tanggapan Responden.....	28
Gambar 2. 12 Perwakilan Mitra	61
Gambar 3. 1 Navy	34
Gambar 3. 2 Merah	35
Gambar 3. 3 Proses	35
Gambar 3. 4 Font 1	37
Gambar 3. 6 Ilustrasi Logo	38
Gambar 4. 2 Logo 426DENOM&CO.	43
Gambar 4. 3 Tone Warna 426DENIM&CO.	43
Gambar 4. 4 Konsep Logo1	44
Gambar 4. 6 Konsep Logo3	44
Gambar 4. 7 Logo Grid.....	44
Gambar 4. 8 Logo Space	45
Gambar 4. 9 Logo Konfigurasi	46
Gambar 4. 10 Background Logo	47
Gambar 4. 11 Ukuran Minimum Logo.....	47
Gambar 4. 12 Pengaplikasian Logo Yang Salah	48
Gambar 4. 13 Tipografi1.....	49
Gambar 4. 15 Supergrafis	49
Gambar 4. 16 Tanggapan Responden	50
Gambar 4. 17 Tanggapan Responden	51
Gambar 4. 18 Graphic Standard Manual.....	52
Gambar 4. 19 Mockup T-Shirt	53
Gambar 4. 20 Thank You Card.....	53
Gambar 4. 21 Patch	54
Gambar 4. 22 Tag.....	54
Gambar 4. 23 Packaging.....	55
Gambar 4. 24 Hanging Sign	55
Gambar 4. 25 Highlight Story Cover	56

Gambar 4. 26 Social Media Mockup	57
Gambar 4. 28 Proses Display Karya	58
Gambar 4. 27 Hasil Display Karya Pameran.....	59
Gambar 4. 29 Pembukaan Pameran.....	59
Gambar 4. 30 Interaksi Target Audiens	60
Gambar 4. 31 Penutupan Pameran	62
Gambar 4. 33 Logo Sebelum Revisi.....	67
Gambar 4. 32 Logo Sesudah Revisi	67



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1Refrensi Karya Serupa	5
Tabel 3. 1 Konsep Desain	30
Tabel 4. 1 Tanggapan Responden.....	63



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Kartu Asistensi.....	71
Lampiran 1. 2 Surat Keterangan Hasil Sidang	72
Lampiran 1. 3 Catatan Revisi 1	73
Lampiran 1. 4 Catatan Revisi	74
Lampiran 1. 5 Catatan Revisi	75
Lampiran 1. 6 Turnitin	76
Lampiran 1. 7 Lembar Pernyataan Similiarity Check.....	77
Lampiran 1. 8 Dokumentasi Pameran	80
Lampiran 1. 9 Formulir Pendaftaran Sidang Tugas Akhir	81
Lampiran 1. 10 Wawancara Mitra	82
Lampiran 1. 11 Tanggapan Pengguna	85

