

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN VISUAL IDENTITY “BAND BAD PIXEL”

Diajukan Guna Melengkapi Sebagai Syarat Dalam Mencapai Gelar
Sarjana

Strata Satu (S1)



Oleh:

Nuril Rizky Reza

NIM 42321010076

Jurusan Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing

Diean Arjuna D, S.Ds, M.Sn

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS DESAIN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA

JAKARTA 2025

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

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nuril Rizky Reza
 Nomor Induk Mahasiswa : 42321010076
 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, 19/08/2025

Yang **memberikan pernyataan,**



Nuril Rizky Reza

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

HALAMAN PENGESAHAN

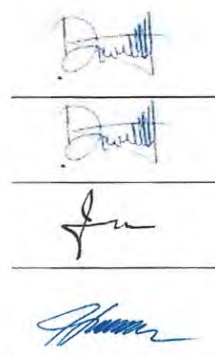
Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Nuril Rizky Reza
NIM : 42321010076
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Visual Identity “Band Bad Pixel”

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 : Dican Arjuna D, S.DS, M.Sn.
NIDN : 0306128601
Ketua Penguji : Dican Arjuna D, S.DS, M.Sn.
NIDN : 0306128601
Penguji 1 : Fachmi Khadam Haeril, S.Pd, M.Pd
NIDN : 0301098803
Penguji 2 : Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn
NIDN : 0304039101



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 ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat, karunia, dan kemudahan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul "Perancangan Identitas Visual Band Bad Pixel" sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual. Penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dican Arjuna D, S.Ds, M.Sn, selaku dosen pembimbing, atas arahan, kesabaran, dan masukan yang sangat berarti selama proses perancangan dan penyusunan laporan ini.
2. Bapak Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, yang telah memberikan fasilitas dan dukungan selama proses studi.
3. Bapak Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn, selaku Koordinator Tugas Akhir, atas arahnya yang membantu kelancaran pelaksanaan tugas akhir ini.
4. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan moral serta materi tanpa henti dalam setiap langkah.
5. Terima Kasih untuk Teman-teman angkatan 20 sudah memberikan referensi, dan khususnya untuk keluarga Shampax, terima kasih atas kebersamaan, semangat, serta bantuan selama proses pengerjaan tugas akhir.
6. Ryan, Zidan, Sarah, Qorry dan Naufal anggota Band Bad Pixel yang telah berkenan menjadi mitra dalam penyusunan tugas akhir saya serta memberikan kepercayaan, data, dan kerja sama sepanjang proses penelitian dan perancangan.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan

demi perbaikan di masa yang akan datang. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu desain komunikasi visual, dan menjadi referensi dalam pengembangan identitas visual band lokal.

Jakarta, 19 Juli 2025

Penulis

Nuril Rizky Reza



ABSTRAK

Tujuan dari desain identitas visual band Bad Pixel adalah untuk menghasilkan citra visual yang konsisten dan menarik yang mencerminkan karakter musik mereka yang enerjik, eksperimental, dan bernuansa digital. Dalam era internet saat ini, visual branding sangat penting untuk membuat audiens terlihat dan tertarik, terutama bagi band indie yang menyasar demografi usia 17 hingga 27 tahun. Karena Bad Pixel Band menghadapi masalah dengan elemen visual yang tidak konsisten seperti logo, warna, dan tipografi, diperlukan sistem identitas visual yang kuat dan berkualitas tinggi.

Dalam perancangan ini, Design Thinking digunakan, yang mencakup langkah-langkah empathize, define, ideate, prototype, dan test. Logo dengan konsep glitch dan pixel art, palet warna ungu-magenta yang futuristik, dan tipografi sans-serif yang dinamis dan kontemporer dibuat melalui proses ini. Untuk mengetahui seberapa efektif komunikasi visual terhadap audiens target, perancangan kemudian diuji melalui berbagai media promosi, seperti poster, produk, media sosial, dan pameran publik.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa identitas visual baru band Bad Pixel dapat meningkatkan daya ingat dan keterlibatan emosional audiens sambil memperkuat citra profesional band. Desain ini diharapkan dapat menjadi contoh penerapan strategi branding visual dalam industri musik independen di Indonesia.

Kata Kunci : Perancangan, Visual Identity, Bad Pixel

ABSTRACT

The goal of Bad Pixel's visual identity design was to create a consistent and engaging visual image that reflected their energetic, experimental, and digital-inspired music. In today's internet age, visual branding is crucial for engaging and engaging audiences, especially for indie bands targeting the 17-27 age group. Because Bad Pixel faced challenges with inconsistent visual elements such as logos, colors, and typography, a strong, high-quality visual identity system was necessary.

The design utilized Design Thinking, which encompasses the steps of empathize, define, ideate, prototype, and test. This process created a logo with a glitch and pixel art concept, a futuristic purple-magenta color palette, and dynamic and contemporary sans-serif typography. To determine the effectiveness of the visual communication with the target audience, the design was then tested through various promotional media, such as posters, products, social media, and public exhibitions.

The evaluation results showed that Bad Pixel's new visual identity increased audience memorability and emotional engagement while strengthening the band's professional image. This design is expected to be an example of the application of visual branding strategies in the independent music industry in Indonesia.

Keywords: Design, Visual Identity, Bad Pixel

DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Perancangan.....	2
1.4 Manfaat Perancangan	2
BAB II METODE PERANCANGAN.....	4
2.1 Orisinalitas	4
2.1.1 Referensi Karya Dari Instusi.....	4
2.2 Target Perancangan.....	5
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	6
2.3.1 Identitas Visual.....	6
2.3.2 Logo.....	7
2.3.3 Warna.....	11
2.3.4 Tipografi	14
2.4 Skema Proses Desain	16
2.4.1 Empathize.....	17
2.4.2 Define	19
2.4.3 Ideate	20
2.4.4 Prototype.....	21
2.4.5 Test.....	22
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	23
3.1 Positioning	23
3.1.1 Konsep Desain.....	23
3.2 Strategi Pesan	24
3.3 Strategi visual.....	25
3.3.1 Logo.....	25

3.3.2 Konsep Warna	26
3.3.3 Konsep Tipografi.....	27
3.3.4 Elemen Grafis Pendukung	27
3.3.5 Konsep Layout dan Komposisi	28
3.3.6 Gaya Desain.....	29
3.4 Strategi Distribusi Karya	30
BAB IV ANALISA DATA & PERANCANGAN	31
4.1 Deskripsi Karya.....	31
4.1.1 Visual Karya	31
4.1.2 Distribusi Karya.....	36
4.2 Pameran Karya.....	39
4.3 Hasil Uji Desain	41
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	43
5.1 Kesimpulan.....	43
5.2 Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN.....	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Tipe (<i>Workmark</i>)	8
Gambar 2.2 <i>Lettermark</i> (Monogram)	9
Gambar 2.3 Pictorialmark (Logo Simbolik)	9
Gambar 2.4 <i>Abstract Mark</i> Logo	10
Gambar 2.5 Combination Mark	10
Gambar 2.6 Logo <i>Emblem</i>	11
Gambar 2.7 Maskot Logo	11
Gambar 2.8 Warna Premier	12
Gambar 2.9 Warna Sekunder	12
Gambar 2.10 Warna Tersier	13
Gambar 2.11 Warna Netral	13
Gambar 2.12 Warna hangat dan warna Sejuk	14
Gambar 2.13 <i>Font</i> tipe serif	14
Gambar 2.14 Font tipe Sans Serif	15
Gambar 2.15 Font tipe <i>script</i>	16
Gambar 2.16 <i>Font</i> tipe walt disney	16
Gambar 2.17 Tahapan <i>Design Thinking</i>	17
Gambar 2.18 Hasil Empathize dari logo Bad Pixels	18
Gambar 2.19 Hasil dari tahap define dari logo Bad Pixles	20
Gambar 2.20 Hasil dari tahap Ideate dari logo Bad Pixles	21
Gambar 3.1 Hasil logo Bad Pixel	26
Gambar 4.1 Hasil logo Bad Pixel	31
Gambar 4.2 Warna utama pada logo Bad Pixel	32
Gambar 4.3 Penempatan Logo Bad Pixel	33
Gambar 4.4 Latar Belakang Logo Bad Pixel	34
Gambar 4.5 Ukuran Minimum logo Bad Pixel	34
Gambar 4.6 Pengaplikasian Logo yang Salah	35
Gambar 4.7 Topografi yang digunakan	36
Gambar 4.8 Graphic Standar Manual	37
Gambar 4.9 Logo menjadi Keychain	37
Gambar 4.10 Logo menjadi Stiker	37

Gambar 4.11 Logo menjadi Poster	38
Gambar 4.12 Pameran Karya.....	40

