

PROYEK AKHIR

**PERANCANGAN VISUAL IDENTITY UMKM DONUT KENTANG BY KRAN BAKERY
DALAM UPAYA MEMPERKUAT IDENTITAS MERK**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana Terapan



**POLITEKNIK
TEMPO**

Di Susun Oleh :

NAILATUL MAHFUDZOH

211110006

Program Studi Desain Media

Politeknik Tempo Jakarta

2025

 POLITEKNIK TEMPO	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK TEMPO PROGRAM STUDI MANAJEMEN PEMASARAN INTERNASIONAL	Form TA-10
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR		

**PERANCANGAN VISUAL IDENTITY UMKM DONUT KENTANG BY KRAN
BAKERY DALAM UPAYA MEMPERKUAT IDENTITAS MEREK**

Disusun oleh :

Nailatul Mahfudloh

211110006

Diterima dan Disetujui untuk dipertahankan pada Ujian Sidang Tugas Akhir

Menyetujui,

Jakarta, 12 Juni 2025

Pembimbing I



Henry Wijaya, S.Ds., M.Ds

0330119003

Pembimbing II



Kresnawan Budiargo, S.Sn., M.Ds.

0305049004

Menyetujui,

Ketua Program Studi Desain Media



Cindy, S.Sn., M.Ds.

0321028901

 POLITEKNIK TEMPO	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK TEMPO PROGRAM STUDI MANAJEMEN PEMASARAN INTERNASIONAL	Form TA-16
SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI		

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Nailatul Mahfudloh

Tempat/Tanggal lahir : Lamongan, 13 Maret 2024

NIM : 211110006

Program Studi : Desain Media

Judul Tugas Akhir : Perancangan Identitas Visual UMKM Donut Kentang by Kran Bakery
Dalam Upaya Memperkuat Identitas Merk

Dosen Pembimbing : 1. Henry Wijaya, S.Ds., M.Ds.

2. Kresnawan Budiargo, S.Sn., M.Ds.

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat benar-benar hasil karya sendiri dan saya bertanggung jawab secara akademis atas apa yang saya tulis.

Pernyataan ini dibuat sebagai salah satu syarat menempuh Ujian Tugas Akhir.

Jakarta, 12 Juni 2025



Nailatul Mahfudloh

211110006

**PERANCANGAN VISUAL IDENTITY UMKM DONUT KENTANG BY KRAN BAKERY
DALAM UPAYA MEMPERKUAT IDENTITAS MERK**

Nama : Nailatul Mahfudloh

Nim : 211110006

Pembimbing : Henry Wijaya, S.Ds., M.Ds.

Kresnawan Budiargo, S.Sn., M.Ds

ABSTRAK

UMKM Donut Kentang by Kran Bakery merupakan usaha rumahan yang bergerak di bidang kuliner. Di tengah pertumbuhan industri bakery yang semakin kompetitif, UMKM ini menghadapi tantangan dalam membangun citra merek yang kuat karena belum memiliki identitas visual yang konsisten dan profesional. Penelitian ini bertujuan untuk merancang identitas visual yang sesuai dengan karakter dan target pasar UMKM tersebut, sebagai upaya membangun daya saing serta meningkatkan daya ingat konsumen terhadap merek.

Metode penelitian yang digunakan meliputi wawancara, observasi langsung, dan studi literatur untuk mengidentifikasi permasalahan serta kebutuhan desain. Proses perancangan mencakup pengembangan logo, warna, tipografi, elemen grafis, media terapan seperti kemasan dan kartu nama, hingga penyusunan buku panduan identitas visual (Graphic Standard Manual).

Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa perancangan identitas visual yang tepat dapat membantu UMKM membangun citra merek yang kuat, meningkatkan daya tarik visual di berbagai media, serta menjadi landasan untuk pertumbuhan usaha yang lebih berkelanjutan.

Kata Kunci: identitas visual, UMKM, branding, desain grafis, donat kentang, Graphic Standard Manual

**PERANCANGAN VISUAL IDENTITY UMKM DONUT KENTANG BY KRAN BAKERY
DALAM UPAYA MEMPERKUAT IDENTITAS MERK**

Nama : Nailatul Mahfudloh

Nim : 211110006

Pembimbing : Henry Wijaya, S.Ds., M.Ds.

Kresnawan Budiargo, S.Sn., M.Ds

ABSTRACT

Donut Kentang by Kran Bakery is a home-based micro, small, and medium enterprise engaged in the culinary field. Amid the increasingly competitive bakery industry, this UMKM faces challenges in building a strong brand image due to the lack of a consistent and professional visual identity. This study aims to design a visual identity that aligns with the brand's character and target market, as an effort to enhance competitiveness and improve consumer recall of the brand.

The research methods used include interviews, direct observation, and literature review to identify design problems and needs. The design process involves the development of a logo, color palette, typography, graphic elements, applied media such as packaging and business cards, and the creation of a Graphic Standard Manual.

The findings of this study affirm that a well-designed visual identity can help UMKM establish a strong brand image, increase visual appeal across various media platforms, and serve as a foundation for more sustainable business growth.

Keywords: visual identity, branding, graphic design, potato donuts, Graphic Standard Manual, Graphic Standard Manual

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, saya dapat menyelesaikan penyusunan Proposal Tugas Akhir Bab 1 Program Studi Desain Media dengan judul “Perancangan Visual Identity UMKM Donut Kentang by Kran Bakery dalam Upaya Memperkuat Identitas Merek” Perancangan ini disusun memenuhi syarat menyelesaikan Program Sarjana Terapan Desain Media.

Dalam penyusunan proposal karya, tentu saja tak lepas dari arahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Shalfi Andri, S.P., M.M. selaku Direktur Politeknik Tempo.
2. Bapak Muhammad Nur Hidayat, S.Sos., M.M., selaku Wakil Direktur bidang akademik Politeknik Tempo
3. Ibu Rosdiana, S.Sos., M.Si., selaku Kepala program studi Produksi Media Politeknik Tempo
4. Ibu Cindy, S.Sn., M.Ds., selaku Kepala program studi Desain Media Politeknik Tempo, yang membina serta memberikan support selama proses penyusunan proposal tugas akhir.
5. Bapak Henry Wijaya, S.Ds., M.Ds selaku Dosen Desain Media Politeknik Tempo yang memantau dan memberikan arahan dalam proses penyusunan proposal tugas akhir.
6. Bapak Kresnawan Budiargo, S.Ds., M.Ds., selaku Dosen Desain Media Politeknik Tempo dengan sabar memberikan masukan dan evaluasi pada setiap tahapan pengerjaan.
7. Bapak Beny Maulana, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Desain Media Politeknik Tempo yang memberikan dukungan selama proses penyusunan proposal tugas akhir.
8. Kepada kedua orang tua yang tidak pernah berhenti memberikan dukungan moral, materil, dan doa hingga saat ini.

9. Evi Khifdiah selaku teman saya yang telah memberikan semangat dan dukungan dalam penyusunan proposal ini.
10. Angela Benedicta selaku teman seperjuangan saya yang telah memberikan motivasi dan dukungan dalam penyusunan proposal ini.
11. Kepada seluruh tim kreatif Inaura yang telah memberikan dukungan moral serta semangat selama proses penyusunan proposal tugas akhir.
12. Kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam kesempatan ini, yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam proses penyelesaian penyusunan proposal tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih banyak kekurangan. Semoga laporan karya tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi mahasiswa desain media yang mungkin bisa menjadikan hasil karya ini sebagai perbandingan atau sumber informasi penelitian akan pelaksanaan proposal tugas akhir juga.

Jakarta, Januari 2024

Nailatul Mahfudloh

DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Karya.....	6
1.6 Manfaat Karya	6
1.7 Metode Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Metode Perancangan Landasan Teori	8
2.2 Studi Pustaka Dan Referensi	25
2.3 Kerangka teori	28
2.4 Kerangka Konseptual.....	28
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	30
3.1 Metode Perancangan	30
3.3 Tahapan Perancangan.....	31
3.4 Alat dan Software Pendukung.....	36
3.5 Evaluasi dan Finalisasi.....	37
BAB IV HASIL KAJIAN DAN PROSES PERANCANGAN	38
4.1 Hasil Kajian.....	38
4.2 Pembahasan.....	40
4.2.1 Pengumpulan Data	40
4.2.2 Analisis Brand Personality	41
4.2.3 Penentuan Key Visual	42
4.2.4 Proses Pengembangan Konsep Visual	43

4.2.5	Pengembangan Karakter	48
4.2.6	Studi Warna	49
4.2.7	Penyusunan <i>Graphic Standard Manual</i>	51
4.3	Keterbatasan Kajian.....	64
BAB V PENUTUP		65
5.1	Kesimpulan	65
5.2	Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA		67
LAMPIRAN.....		69
.....		70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Flowchart Hubungan antara Visual Identity dan Brand Image.....	11
Gambar 2. 2 Font Serif	17
Gambar 2. 3 Font Sans Serif	18
Gambar 2. 4 Font Display	18
Gambar 2. 5 Font Monospace	19
Gambar 2. 6 Font Handwriting.....	19
Gambar 2. 7 Titik.....	20
Gambar 2. 8 Garis Horizontal	21
Gambar 2. 9 Garis Vertikal	21
Gambar 2. 10 Garis Lengkung	22
Gambar 2. 11 Garis Zigzag.....	22
Gambar 2. 12 Garis Kontur.....	23
Gambar 2. 13 Tokopedia Brand Guideline.....	25
Gambar 2. 14 Gojek Brand Guideline	26
Gambar 2. 15 Molen Arjuna Perancangan Visual Identity.....	27
Gambar 4. 1 Sketsa Eksplorasi Logo	43
Gambar 4. 2 Sketsa Eksplorasi Logo	43
Gambar 4. 3 Eksplorasi Bentuk Font Typography	44
Gambar 4. 4 Contoh Eksplorasi Bentuk Font Typography	44
Gambar 4. 5 Contoh Eksplorasi Bentuk Typography	45
Gambar 4. 6 Contoh Eksplorasi Bentuk Typography	45
Gambar 4. 7 Contoh Eksplorasi Bentuk Typography	45
Gambar 4. 8 Penataan Logotype Dengan Maskot	46
Gambar 4. 9 Penataan Logotype Dengan Maskot	46
Gambar 4. 10 Penataan Logotype Dengan Maskot	47
Gambar 4. 11 Penataan Logotype dengan mascot	47
Gambar 4. 12 Pengembangan karakter mascot	48
Gambar 4. 13 Opsi Warna-warna Coklat.....	49
Gambar 4. 14 Opsi Warna-warna Coral Pink	49
Gambar 4. 15 Opsi Warna-warna Kuning	50
Gambar 4. 16 Warna Putih.....	50
Gambar 4. 17 Vertical Logo	51
Gambar 4. 18 Logotype	51
Gambar 4. 19 Horizontal Logo.....	52
Gambar 4. 20 Element - element Logo	52
Gambar 4. 21 Logo Maskot	53
Gambar 4. 22 Color Palette	53

Gambar 4. 23 Color Code	53
Gambar 4. 24 Font Chucku Buck dan Hanken Grostek	54
Gambar 4. 25 Konfigurasi logo	55
Gambar 4. 26 Clearspace	56
Gambar 4. 27 Ukuran Aman Penggunaan Logo.....	57
Gambar 4. 28Correct Ussage.....	57
Gambar 4. 29 Incorrect Ussage	58
Gambar 4. 30 Penarapan Desain Kemasan.....	59
Gambar 4. 31 Penarapan Desain Paper Bag	59
Gambar 4. 32 Penarapan Packaging.....	60
Gambar 4. 33 Penarapan Stan & Banner.....	60
Gambar 4. 34 Penarapan X Banner	61
Gambar 4. 35 Penarapan Stationary	61
Gambar 4. 36 Penarapan Apron	62
Gambar 4. 37 Penerapan Papan Nama	62
Gambar 4. 38 Penerapan Merchandise	63
Gambar 4. 39 Penarapan T-Shirt	63