

BAB IV

STRATEGI KREATIF

4.1 Konsep Karya

Biro Kemahasiswaan dan Alumni (BKAL) adalah lembaga yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan mahasiswa melalui aktivitas kemahasiswaan dan pembinaan minat serta bakat mahasiswa. Selain itu, Biro Kemahasiswaan dan Alumni juga bertanggung jawab dalam menyiapkan dan meningkatkan prospek karier bagi para lulusan melalui berbagai program.

Pedoman sistem identitas untuk BKAL ini memperlihatkan konsep desain yang mencerminkan identitas BKAL itu sendiri, mulai dari visi, misi, kekuatan, kelebihan dan hal - hal yang berhubungan dengan BKAL. Dalam pedoman tersebut diharapkan dapat memberikan ciri khas BKAL yang kuat pada setiap desain visual yang dibuat. Penerapan ilustrasi, *layout*, serta warna yang mencerminkan identitas BKAL membantu untuk membentuk ciri khas pada visual yang dihasilkan BKAL.

Pedoman sistem identitas BKAL berisi aturan dalam pengguna logo, warna, *layout*, tipografi, gambar, dan ilustrasi dan penerapan di berbagai media informasi yang dimiliki BKAL. penggunaan *layout* yang konsisten, super grafis, dan ilustrasi menjadi pembeda terhadap desain visual yang dihasilkan. Dengan demikian, pedoman sistem identitas BKAL memberikan arahan yang jelas dalam menjaga konsistensi dan kesinambungan dalam semua aspek desain visual yang dihasilkan.

4.1.1 Strategi Komunikasi

Tujuan dari strategi komunikasi adalah untuk menciptakan pemahaman, kesadaran, dan interaksi yang efektif antara pihak-pihak yang terlibat, baik itu Perusahaan, mahasiswa dan alumni. Strategi komunikasi juga dapat menyampaikan pesan dengan jelas, mempengaruhi sikap atau perilaku, membangun hubungan yang kuat, dan memenuhi kebutuhan komunikasi yang berbeda dalam lingkungan yang terus berubah. Melalui pendekatan yang tepat dalam merancang dan melaksanakan strategi komunikasi, tujuan tersebut dapat

tercapai dengan memaksimalkan efisiensi dan efektivitas komunikasi untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Perancangan ini membagi penentuan strategi komunikasi menjadi dua, yaitu penggunaan pada pedoman sistem identitas visual dan media informasi. Pembagian strategi komunikasi tersebut bertujuan untuk menyesuaikan sasaran *audiens*.

Pedoman sistem identitas visual BKAL memiliki dua sasaran, yaitu pemilik perusahaan sebagai dan desainer grafis. Penggunaan gaya bahasa formal, sederhana, dan jelas ini digunakan untuk pemilik perusahaan yang tidak memiliki latar belakang desain. Pengaplikasian daftar isi, judul, sub judul, dan keterangan pada setiap materi yang disampaikan digunakan untuk praktisi atau pembaca agar mempermudah alur untuk membacanya.

- Pada rancangan media informasi dan pendukung unit Biro Kemahasiswaan dan Alumni (BKAL), Universitas Pembangunan Jaya melakukan strategi komunikasi dengan memahami kebutuhan dan preferensi informasi dari masing-masing segmen. Informasi tersebut berisi tentang acara kampus dan beasiswa untuk mahasiswa, sementara alumni mungkin lebih tertarik pada peluang jaringan dan karier. Pemilihan media yang tepat sangat penting, memanfaatkan media sosial seperti Instagram dapat menjangkau target yang lebih luas, dengan konten yang disesuaikan dengan karakteristik dan penggunaan *website* BKAL selalu diperbarui dengan informasi terbaru serta memiliki navigasi yang mudah diakses.

Penting untuk menyediakan konten yang relevan, seperti informasi tentang acara akademik seperti seminar dan *workshop*, serta acara non-akademik seperti kegiatan sosial. Informasikan tentang peluang karier, magang, dan beasiswa yang tersedia baik di dalam maupun luar negeri. Bagikan testimoni dan kisah sukses alumni untuk menginspirasi mahasiswa saat ini dan membangun hubungan yang kuat antara universitas dan alumni. Melakukan evaluasi dan penyesuaian secara rutin, kumpulkan umpan balik dari target untuk mengetahui efektivitas komunikasi yang dilakukan. Penggunaan strategi komunikasi pada rancangan media informasi dan pendukung BKAL ini dapat membangun strategi komunikasi yang

komprehensif dan efektif untuk menjangkau dan melibatkan mahasiswa serta alumni secara optimal.

4.1.2 Strategi Media

Media yang digunakan pada perancangan pedoman ini mengaplikasikan media yang berhubungan dengan kebutuhan internal BKAL. Terdapat beberapa jenis media yang digunakan pada perancangan pedoman sistem identitas ini, yaitu sebagai berikut:

1. Pedoman sistem identitas

Pedoman sistem identitas untuk BKAL dirancang berdasarkan visi, misi, kekuatan, kelebihan, hingga hal-hal yang berkaitan dengan BKAL. Pedoman ini juga memuat aturan terkait penggunaan logo, warna, *layout*, tipografi, gambar, dan ilustrasi, yang diterapkan secara konsisten pada berbagai media informasi yang dimiliki oleh BKAL. *Layout* pada pedoman ini berbentuk *landscape* dan dicetak dengan *Art Carton 150 gsm* dengan *soft cover* dengan ukuran a4.

2. *Stationary*

Media yang akan digunakan BKAL pada *stationary* yaitu kartu nama, kop surat, amplop, map, Pulpen, kartu identitas, *lanyard* dan buku catatan. *Stationery* ini menampilkan logo dan super grafis dilengkapi dengan *hotline* dan sosial media BKAL, bertujuan untuk memperkuat identitas tersebut.

3. Media informasi

Media informasi digunakan sebagai media dalam menyampaikan suatu pesan mengenai kemahasiswaan dan alumni, sehingga membantu *audiens* menerima atau memberikan informasi. Media yang digunakan yaitu poster, selebaran, *leaflet*, *banner*, *website*, *TV display*, media sosial, dan *booth tenant*.

4. *Merchandise*

Penerapan identitas visual dalam *merchandise* bertujuan sebagai media pendukung untuk memperkuat identitas visual BKAL. *Merchandise*

yang dipilih sebagai media pendukung yaitu, baju, gantungan kunci, *totebag*, pulpen, dan tempat minum.

4.1.3 Konsep Kreatif

Konsep kreatif juga berfungsi sebagai alat untuk membedakan diri dari yang lain dan menciptakan identitas yang unik. Konsep kreatif yang kuat dapat membantu perusahaan menonjol dari para pesaingnya dan meninggalkan kesan yang bertahan lama.. *Key visual* yang digunakan dalam perancangan ini menekankan pada visi, misi, dan fungsi dari BKAL, serta kegiatan yang dilakukan mahasiswa dan alumni ke dalam elemen visual seperti super grafis, *pattern*, ikon, dan ilustrasi. *Key visual* ini dapat meningkatkan minat dan perhatian mahasiswa, serta informasi atau pesan tersampaikan dengan baik.

4.1.3.1 Biro Kemahasiswaan dan Alumni (BKAL)

Pada 2 November 2015, Biro Kemahasiswaan dan Alumni (BKAL) Universitas Pembangunan Jaya didirikan. Melalui berbagai kegiatan dan pencapaian mahasiswa di tingkat regional dan nasional, BKAL telah membantu kemajuan Universitas. Kegiatan mahasiswa dan prestasi mereka berdampak pada akreditasi program dan peringkat perguruan tinggi. (Sularto, Sonike, & Wiratami, 2020).

BKAL memiliki beberapa fungsi utama yaitu mengelola minat, bakat, kesejahteraan, karier, dan alumni. Setiap fungsi ini meningkatkan, mengelola, membina, dan mengelola, serta mempersiapkan karier untuk kebutuhan mahasiswa dan alumni (Sularto, Sonike, & Wiratami, 2020).

4.1.3.2 Visi dan Misi Biro Kemahasiswaan dan Alumni (BKAL)

BKAL memiliki visi dan misi utama dalam sebagai bagian dari lembaga atau unit UPJ (Sularto, Sonike, & Wiratami, 2020):

a. Visi

Menciptakan prestasi, minat, dan bakat yang diharapkan serta peningkatan karier yang menekankan nilai keterampilan luar biasa bagi sivitas akademik. Menciptakan lulusan dan mahasiswa yang inovatif,

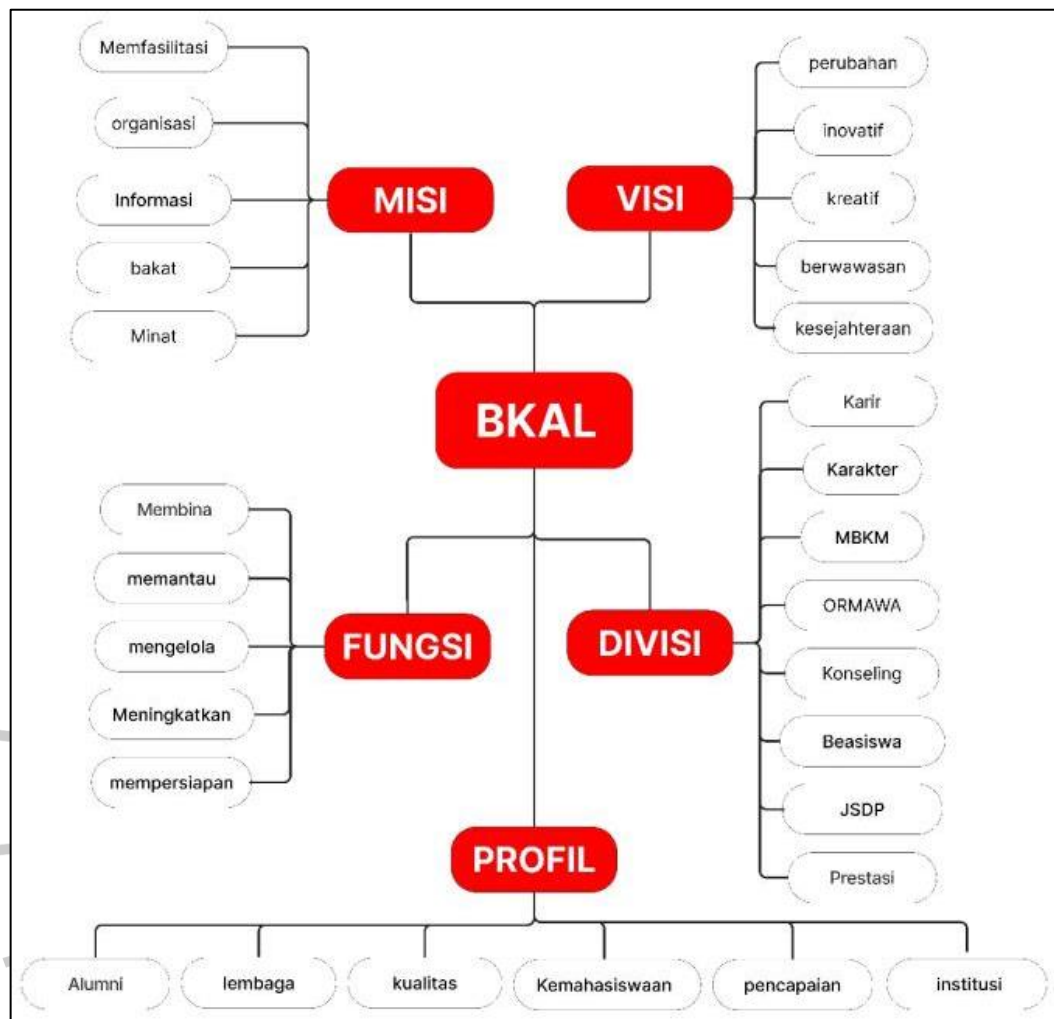
berpengetahuan, kreatif, dan mudah beradaptasi terhadap perubahan. Selain itu, mereka juga ikut serta dalam isu kesejahteraan masyarakat dan lingkungan hidup.

b. Misi

1. Mengembangkan lebih lanjut prestasi siswa di luar bidang akademik yang ditunjukkan oleh kecenderungan dan bakat mereka, menyediakan tempat pengarah minat dan bakat, dan membentuk kelompok sebagai tempat untuk mengutarakan pendapat dan pengikatan mental.
2. Untuk menyediakan program pembelajaran dan peningkatan karier yang memungkinkan mereka memasuki dunia kerja.
3. Membangun hubungan alumni dan meminta pendapat perusahaan dan alumni untuk meningkatkan program.
4. Menggunakan teknologi informasi untuk mengoptimalkan dan mengembangkan akurasi data dan informasi yang diperlukan.

4.1.3.3 Key word (Kata Kunci)

Key word (kata kunci) dalam perancangan ini didapatkan berdasarkan dari visi, dan fungsi yang dimiliki BKAL, yaitu inovatif, meningkatkan, dan kreatif. *Key word* tersebut akan menjadi panduan dalam menentukan bentuk elemen visual untuk identitas BKAL.



Gambar 4. 1. Mind Mapping BKAL

4.1.3.4 *Tone and Manner*

Tone and manner pada perancangan identitas BKAL ini adalah *simple*, kreatif dan inovatif. Penggunaan *tone and manner* ini didasari berdasarkan visi dan target *audiens* sehingga dapat memberikan dampak yang maksimal pada saat diaplikasikan pada perancangan ini.

4.1.4 Konsep Visual

Konsep visual ini merupakan pendekatan atau strategi yang digunakan dalam perancangan untuk mengomunikasikan ide, pesan, atau makna melalui elemen-elemen visual seperti warna, bentuk, Ilustrasi, *pattern*, dan *super graphic*. Hal ini melibatkan penggunaan elemen-elemen ini secara kreatif dan efektif untuk

4.1.4.2 Konsep Logo

Bapak Ratno Suprpto selaku pembuat logo BKAL mengatakan Logo BKAL divisualisasikan dengan menggunakan jenis logo tipografi atau *logotype*. Jenis *basic font logotype* BKAL ada Helvetica bold yang dimodifikasi dengan teknis gestal *Closure* dan *Continuity*. Gaya dan kesan logo BKAL memiliki gaya desain tipografi yang modern, dinamis dan sportif.



Gambar 4. 3. Logo Biro Kemahasiswaan dan Alumni (BKAL)

4.1.4.3 Filosofi Logo

filosofis logo BKAL ini merepresentasikan tentang nilai-nilai kreativitas, komitmen, keberlanjutan, kesinambungan, pengembangan dan inovasi yang tercermin pada gaya ungkap visual pada bentuk *logotype*.



Gambar 4. 4. Filosofi Logo

4.1.4.4 Variasi Logo

Variasi logo BKAL memiliki tiga variasi, yaitu logo BKAL, logo BKAL dengan teks, dan Logo BKAL dengan Universitas Pembangunan Jaya. Variasi ini dibuat untuk keperluan di berbagai macam desain.



Gambar 4. 5. Variasi Logo

4.1.4.5 Konfigurasi Logo

Cara elemen-elemen dalam sebuah logo disusun dan diatur. Ini mencakup pengaturan teks, simbol, dan elemen-elemen desain lainnya dalam satu kesatuan. Dengan konfigurasi yang tepat, sebuah logo dapat dengan mudah dikenali dan diingat.



Gambar 4. 6. Konfigurasi Logo

4.1.4.6 Warna

Warna primer yang digunakan dalam perancangan identitas ini warna merah, biru, dan hijau, yang di mana warna ini mewakili warna dari Universitas Pembangunan Jaya. Warna putih dan hitam digunakan sebagai warna sekunder, warna ini digunakan untuk membuat kontras pada desain yang dihasilkan.

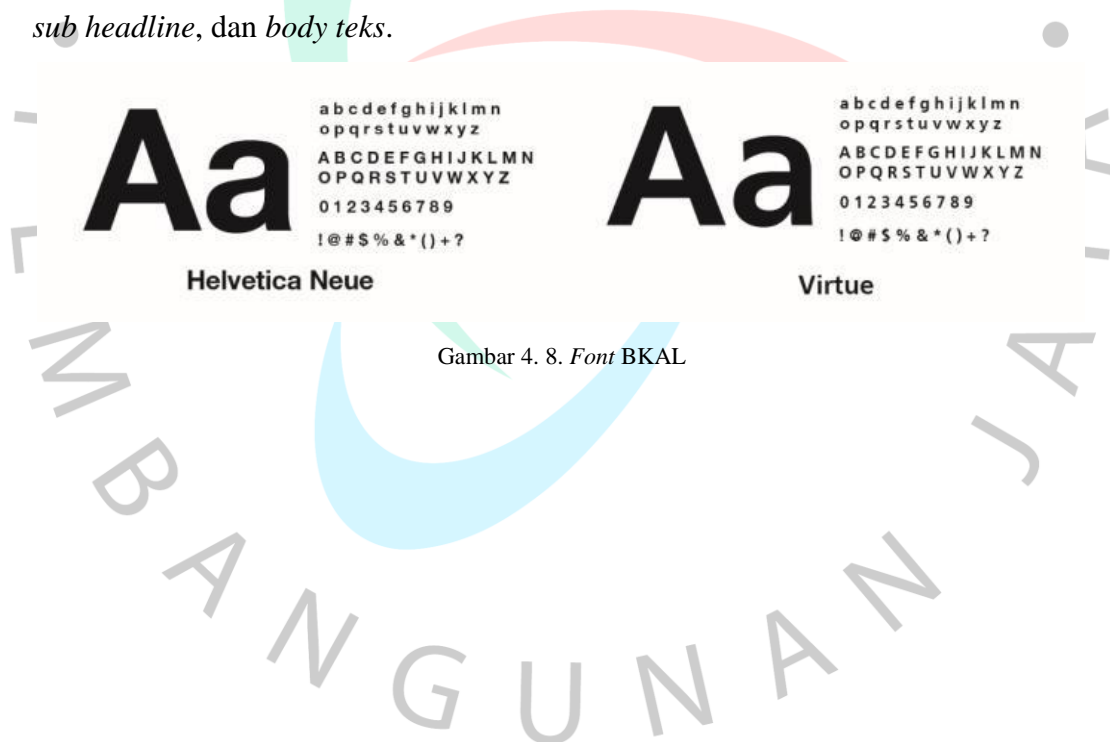
Penggunaan warna tersebut juga memiliki ketertarikan antara kata kunci dan karakteristik yang mewakili target *audiens*.



Gambar 4. 7. Warna BKAL

4.1.4.7 Tipografi

Penggunaan *Sans Serif* pada tipografi menambahkan kesan modern dan bersih pada setiap visual yang dihasilkan, sehingga kesan ini menambah kekuatan pada visual yang dihasilkan. Terdapat dua jenis *font* yang digunakan pada perancangan ini, yaitu Helvetica Neue dan Virtue yang digunakan sebagai *headline*, *sub headline*, dan *body teks*.



Gambar 4. 8. Font BKAL

4.1.4.8 Ilustrasi

Ilustrasi pada perancangan ini menggunakan konsep *flat design*, yang memberikan kesan modern, *simple*, dan *playfull*. Ilustrasi ini membantu dalam menyampaikan informasi, dengan menggunakan dua karakter Jay sebagai laki-laki dan Aya sebagai perempuan yang mewakili mahasiswa universitas Pembangunan jaya.



Gambar 4. 9. Sketsa Ilustrasi



Gambar 4. 10. Ilustrasi BKAL

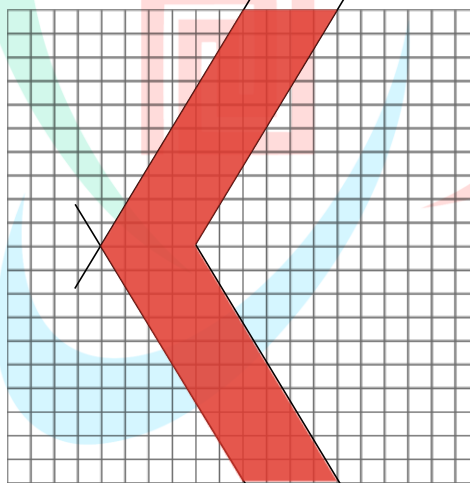
4.1.4.9 *Super graphic*

Super graphic adalah elemen yang mendukung identitas terdiri dari unsur warna, bentuk, atau gabungan keduanya yang menunjang suatu identitas dan juga berfungsi sebagai komponen estetika serta pengikat dalam sistem grafis. *Super graphic* lebih fleksibel dalam pengerjaannya, sehingga dapat dijadikan kerangka karakter yang menarik. (Sayatman, Mardiono, & Noordyanto, 2021).

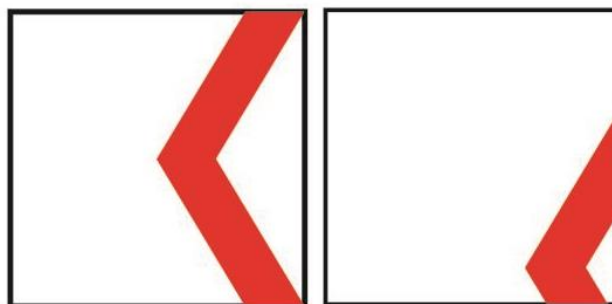
Super graphic ini dibuat berdasarkan huruf K pada logo BKAL. Bentuk ini mewakili dan memberikan kesan inovatif, kreatif, sederhana, dan moderen.



Gambar 4. 11. Huruf K pada Logo BKAL



Gambar 4. 12. Sketsa *Super Graphic*

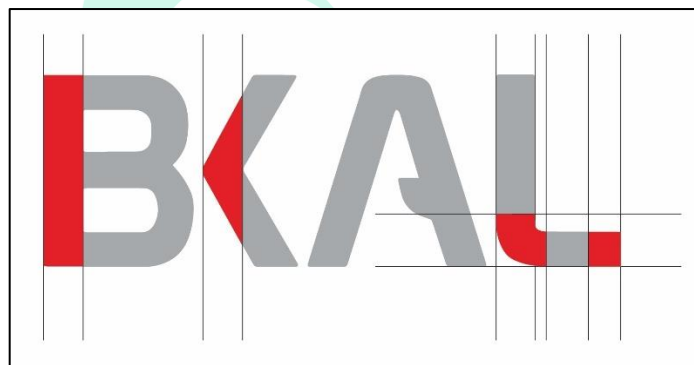


Gambar 4. 13. Penerapan *Super Graphic*

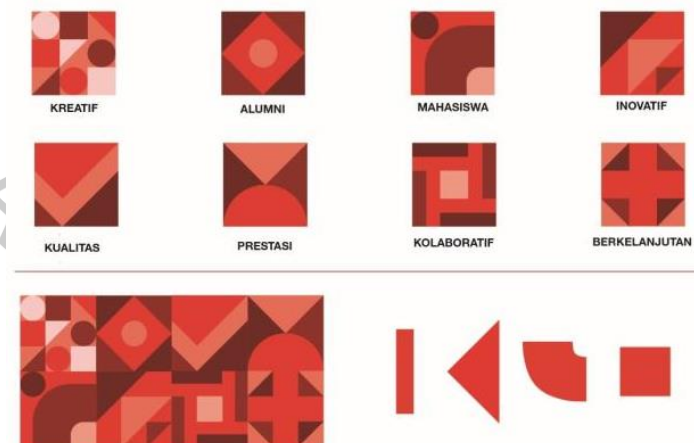
4.1.4.10 *Pattern* (pola)

Struktur dasar yang secara andal dan rutin mengoordinasikan suatu permukaan disebut pola. Pola ini dapat digambarkan sebagai pengulangan bidang yang tak terhingga. Bentuk pola yang paling sederhana merupakan pengulangan elemen kotak dan balok persegi, baik dalam susunan ke atas maupun ke samping. Bentuk pola dapat dibuat pada komponen yang berbeda kemudian diulang dengan cara yang sama pada seluruh desain (Pekalongannews, 2021).

Pola dalam perancangan ini digunakan untuk mendukung visual identitas BKAL. *Pattern* ini diambil berdasarkan potongan dari logo BKAL yang disusun menjadi sebuah *pattern* dengan makna yang mewakili nilai-nilai dan fungsi BKAL.



Gambar 4. 14. Gambar Potongan Logo BKAL



Gambar 4. 15. Penerapan *Pattern*

4.1.4.11 Ikon grafis

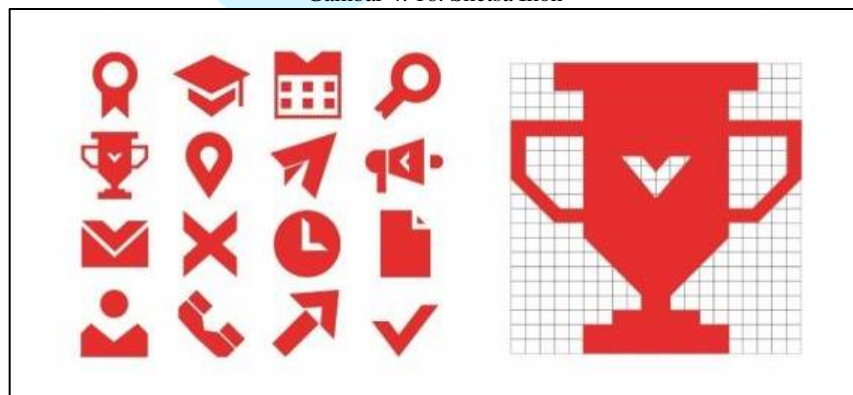
Ikon grafis adalah salah satu item visual yang biasanya digunakan pada desain grafis. Ikon adalah gambar atau simbol tertentu yang digunakan untuk

mewakili konsep atau informasi tertentu yang ingin disampaikan pada setiap orang yang melihatnya. Ikon banyak digunakan pada desain *website*, aplikasi, brosur, dan sebagainya (Anugerah, 2023).

Ikon grafis BKAL ini dirancang dengan mengambil desain dari logo dan super grafis BKAL dan disusun menjadi sebuah ikon grafis. Ikon grafis yang digunakan dalam perancangan ini untuk menjelaskan keterangan alamat kantor, *website*, telepon dan ikon yang mewakili unsur BKAL. Ikon grafis ini juga dapat digunakan sebagai visual pendukung terhadap desain yang dihasilkan.



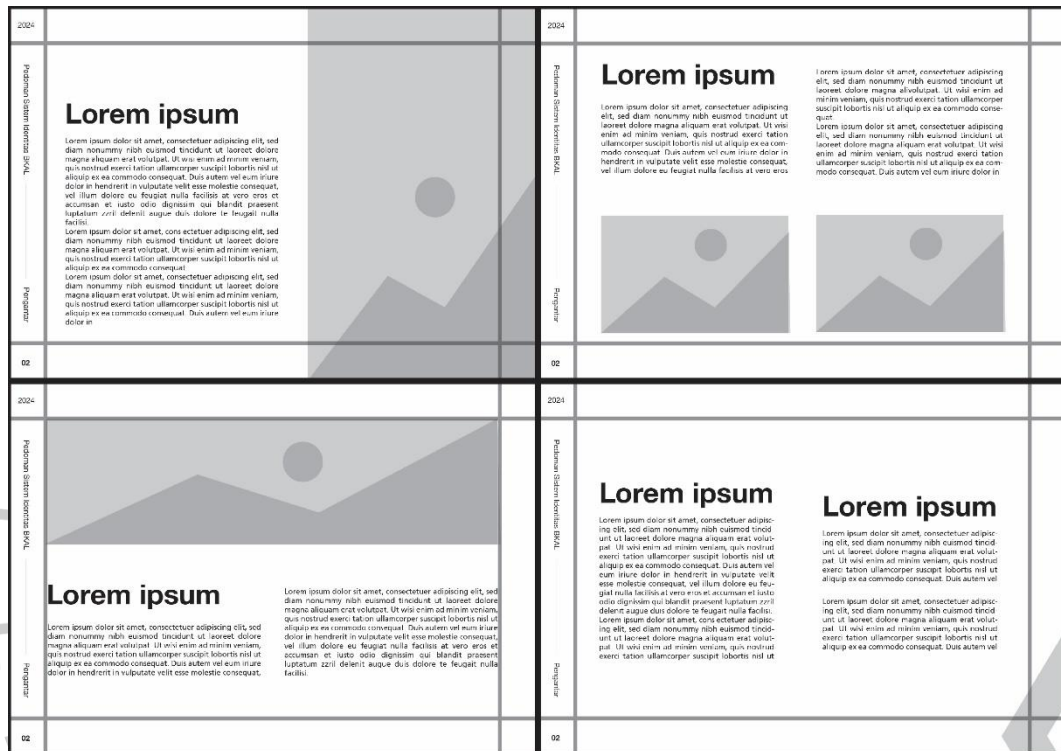
Gambar 4. 16. Sketsa Ikon



Gambar 4. 17. Ikon grafis BKAL

4.1.4.12 Layout

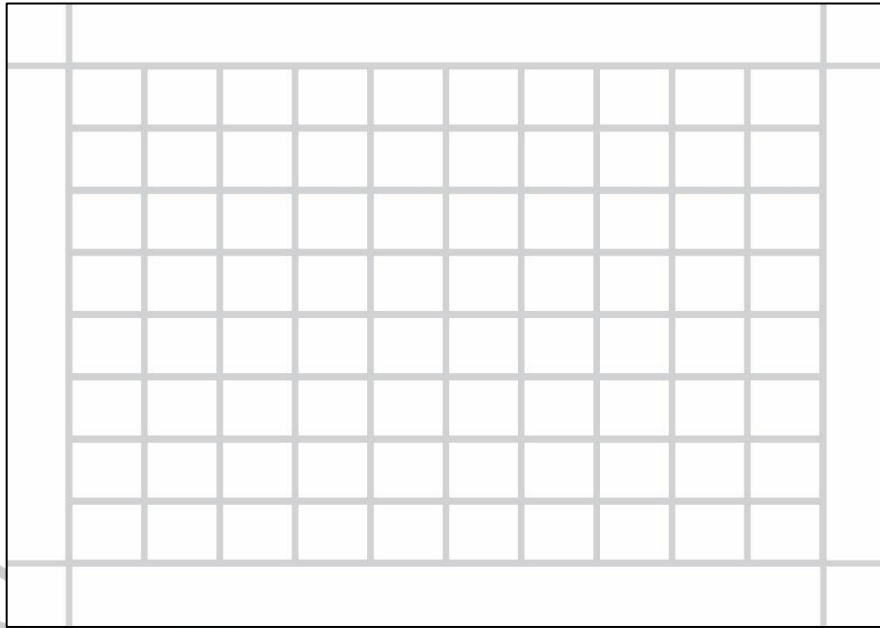
Layout menjadi hal utama dalam menggabungkan tipografi, warna, bentuk, *super graphic*, ilustrasi, dan elemen visual lainnya ke dalam desain visual. Karena setiap media memiliki bentuk dan ukuran yang berbeda, perancangan ini tidak memiliki *layout* yang sama untuk setiap media..



Gambar 4. 18. Sketsa *Layout* Pedoman Sistem Identitas

4.1.4.13 Grid System

Pedoman sistem identitas visual ini menggunakan *grid sytem* dengan bentuk atau jenis, yaitu modular *grid*. Pembuatan modular *grid* dilakukan dengan minimal ukuran pada desain dan dikalikan 0.1. Sehingga menciptakan margin, yang kemudian dibuat bentuk modular *grid* sesuai kebutuhan desain. Modular *grid* ini terdapat 8x10 kolom dengan *gutter* 0,21cm.



Gambar 4. 19. Modular Grid System pada Pedoman

Pedoman Sistem Identitas Visual
Biro Kemahasiswaan dan Alumni
Universitas Pembangunan Jaya
Created by Ikhwan 2024

Latar Belakang
Biro Kemahasiswaan dan Alumni (BKAL) merupakan bagian dari Universitas Pembangunan Jaya yang tidak hanya berfungsi sebagai mitra bagi mahasiswa dan alumni, tetapi juga sebagai mitra bagi masyarakat luas. BKAL memiliki tanggung jawab yang besar dalam mempersiapkan dan mengembangkan karir para lulusan (alumni) melalui berbagai kegiatan seperti bimbingan karir, pelatihan, dan pengembangan diri. BKAL juga memiliki tanggung jawab dalam mempersiapkan dan mengembangkan karir para lulusan (alumni) melalui berbagai kegiatan seperti bimbingan karir, pelatihan, dan pengembangan diri. BKAL juga memiliki tanggung jawab dalam mempersiapkan dan mengembangkan karir para lulusan (alumni) melalui berbagai kegiatan seperti bimbingan karir, pelatihan, dan pengembangan diri.

Warna BKAL
Warna primer BKAL merupakan warna yang menjadi dasar dalam logo, identitas warna main, dan juga digunakan di berbagai elemen Universitas Pembangunan Jaya.

Warna	RGB	CMYK	HEX
Merah	231 48 48	CMYK 2 95 52 0	#E6392E
Biru	13 177 183	CMYK 87 51 1 0	#008080
Hijau	0 143 101	CMYK 100 0 0 0	#008000

SIMPLE
Ciri-ciri Kesederhanaan yang jelas, terorganisir, dan mudah dipahami. Ini melibatkan pengurangan elemen yang berlebihan, hanya bentuk, warna, dan garis yang diperlukan.

KASUAL
Tidak formal, santai, dan menyenangkan. Tidak ada aturan yang ketat, lebih santai dan nyaman, seperti suasana rumah dan tidak kaku. Kami tidak pernah merasa terikat.

KREATIF
BKAL sangat berfokus pada pengalaman, komunikasi yang menarik, dan mempromosikan diri. Kami mencari yang di luar kebiasaan.

INOVATIF
Perubahan yang membangun dan memajukan serta menciptakan nilai yang baru.

Gambar 4. 20. Gambar Penggunaan Modular grid

4.1.5 Konsep Verbal

4.1.5.1 Gaya bahasa

Penggunaan bahasa baku, sederhana, dan jelas ini digunakan pada setiap informasi atau pesan yang disampaikan ke pembaca. Penggunaan gaya bahasa tersebut agar relevan terhadap pembaca dan dikarenakan lembaga ini berada di bawah institusi pendidikan. Penekanan kalimat dan kata yang mengajak, menghimbau, dan mengingatkan digunakan agar pembaca melakukan dan memberikan setiap informasi yang dibuat oleh BKAL.

4.1.5.2 Tagline

Perencanaan pemasaran untuk memperoleh peningkatan terhadap kesadaran atau karakteristik merek bisnis merupakan definisi dari *tagline*. Untuk menarik perhatian masyarakat, dapat membuat *tagline* merek yang menarik. Slogan hanyalah frasa singkat yang digunakan untuk mengiklankan merek. (Agribisnis Universitas Medan Area, 2023).

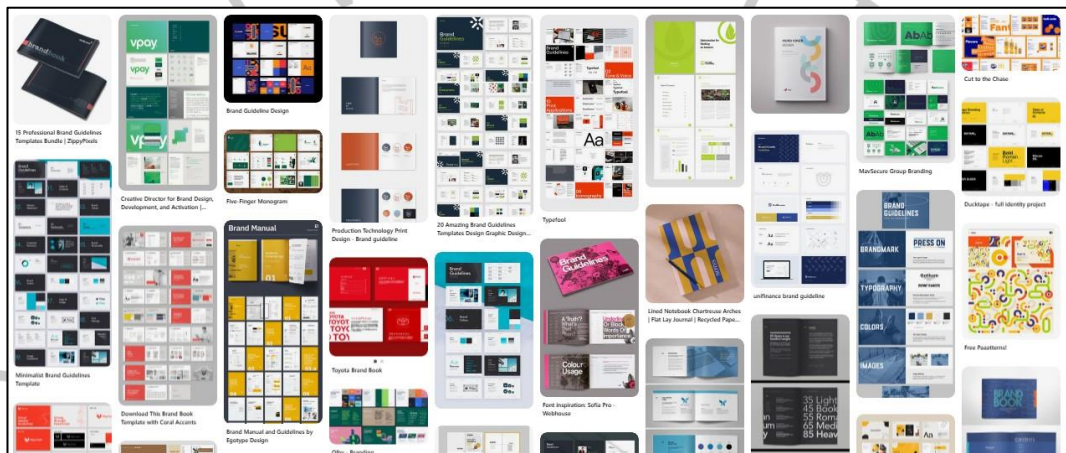
Tagline juga menjadi konsep verbal yang dilakukan dalam perancangan ini di mana menjadi salah satu cara yang digunakan untuk menggambarkan BKAL. "Satu tujuan, satu visi, bersama mahasiswa dan alumni". *Tagline* ini memberikan makna agar prestasi terus berkembang dan selalu berhubungan baik dengan alumni.

4.2 Final Art

4.2.1 Pedoman Sistem Identitas Visual

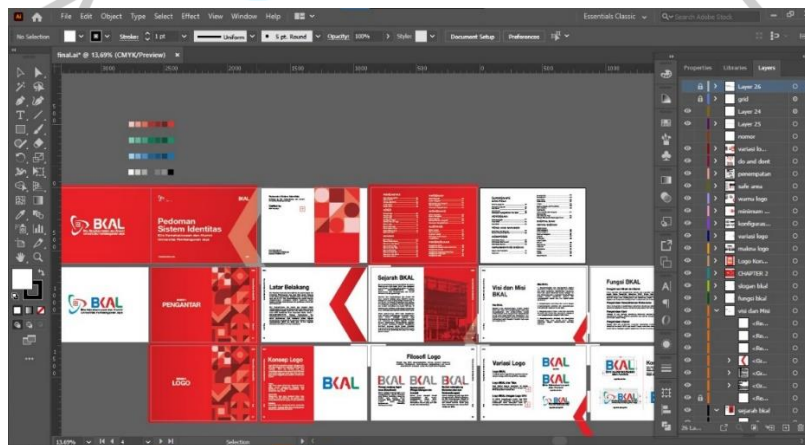
Pedoman Sistem Identitas menjadi *output* utama dari Perancangan Sistem Identitas Visual Biro Kemahasiswaan dan Alumni Universitas Pembangunan Jaya. Dalam pedoman terdapat visual *guideline* dimulai dari aturan penggunaan logo sampai dengan Implementasi desain. Buku pedoman sistem identitas ini memastikan bahwa desain yang dihasilkan dapat tetap konsisten. Buku pedoman juga ini membantu untuk memperkuat identitas BKAL agar mudah dipahami dan diingat.

Perancangan buku pedoman sistem identitas ini memiliki dua tahapan dalam mendesain buku tersebut, tahapan pertama yaitu pra-desain dan tahapan kedua proses desain. Tahapan pada pra-desain dilakukan dengan menganalisis dan mencari referensi yang sesuai dan menjadi acuan untuk membuat buku pedoman ini. Referensi digunakan untuk memperoleh gambaran yang tepat tentang masalah yang ada, serta merancang konsep dengan menetapkan desain visual, warna, inspirasi, ide desain dalam perancangan.



Gambar 4. 21. Referensi Desain
(Sumber: <https://id.pinterest.com/>)

Tahapan proses desain dilakukan setelah pencarian referensi dan memperoleh konsep serta desain visual yang akan digunakan. Proses desain ini dilakukan dengan menggunakan Adobe Illustrator untuk merancang dan membuat buku pedoman ini.



Gambar 4. 22. Proses Desain Buku Pedoman

Hasil akhir tahapan pra-desain dan tahapan proses desain menciptakan elemen visual dan buku pedoman sistem identitas visual BKAL. Buku pedoman sistem identitas visual ini memiliki tiga bagian, sampul depan dan belakang, pengantar bab, dan bagian isi. Sampul depan dan belakang berisi mengenai keterangan mengenai buku tersebut dan logo pada bagian sampul belakang, dengan warna merah sebagai warna latar dari sampul.



Gambar 4. 23. Sampul Pedoman Sistem Identitas

Pengantar bab dilakukan untuk memisahkan bagian isi sebelumnya dengan bagian isi selanjutnya. Pengantar bab ini bertujuan agar memudahkan dalam mencari dan membedakan setiap isi yang ada dalam buku pedoman ini. Pengantar bab ini didesain melalui visual yang sederhana dengan menampilkan *pattern* atau pola dan menggunakan warna latar merah serta terdapat judul dari bagian isi tersebut.



Gambar 4. 24. Pengantar Bab

Bagian isi buku pedoman sistem identitas visual ini memiliki desain yang sederhana dan menarik dengan penggunaan elemen visual yang dimiliki dan menggunakan warna merah yang menggambarkan identitas BKAL sebagai lembaga yang berada di UPJ. Bagian isi terdapat 13 bab, yaitu pendahuluan, logo, warna, tipografi, ikon grafis, ilustrasi, pengelolaan, super grafis dan pola, fotografi, *tone and manner*, komposisi, implementasi desain, dan digital dan cetak desain.

Buku pedoman sistem identitas visual ini memiliki ukuran a4 *landscape* ukuran (29.7 x 21cm) dengan bentuk *landscape*. Buku pedoman ini menggunakan *grid system modular grid* agar memudahkan pemahaman mengenai isi tersebut. Buku ini dicetak dengan *soft cover* dan kertas *art carton paper* 150 gsm dengan isi buku ini yaitu 100 halaman. Buku ini menggunakan warna merah dan turunannya sebagai warna utama yang di mana warna ini sangat dikenal sebagai warna UPJ. Buku ini menggunakan *font*, yaitu Helvetica nue dan Virtue yang merupakan *font* yang telah ditentukan oleh UPJ.

Penggunaan bahasa Indonesia dalam buku ini juga bertujuan untuk memudahkan praktisi dalam memahami pedoman sistem identitas ini. Buku pedoman ini bertujuan atau dibuatkan untuk praktisi pada bagian unit BKAL, agar desain yang dihasilkan tetap konsisten.



Gambar 4. 25. Pedoman Sistem Identitas BKAL

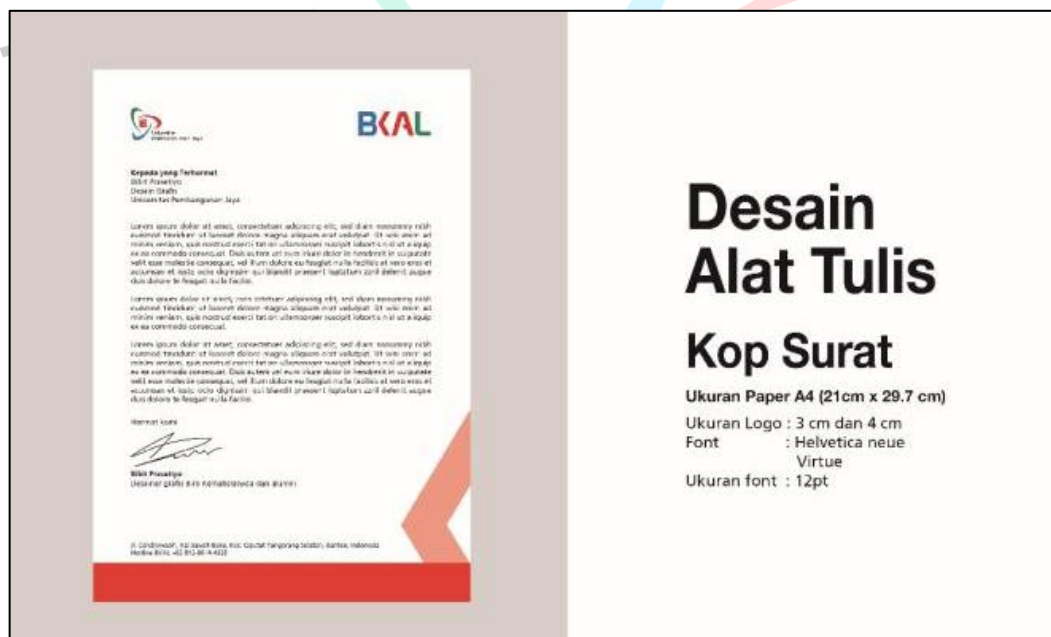
4.2.2 Media Pendukung

Media Pendukung terbagi menjadi 2 yaitu cetak dan digital, media pendukung cetak berupa poster, *banner*, *fole banner*, *selembaran*, *leaflet*, dan *booth tenant*. Media pendukung digital umumnya disebar melalui media sosial seperti Facebook, Instagram, dan Youtube menjadi salah satu wadah untuk menyebarkan topik mengenai informasi kemahasiswaan dan alumni dan *TV display* serta *website* menjadi juga media pendukung dalam menyampaikan informasi. Selain itu juga media pendukung seperti *stationary* atau alat tulis kantor, dan *merchandise* dibuat agar identitas BKAL semakin mudah diingat.

4.2.2.1 Stationery

Stationery adalah kumpulan alat tulis dan perlengkapan kantor yang digunakan untuk keperluan menulis, mencatat, dan berbagai aktivitas administratif. *Stationery* dirancang dengan menggunakan elemen visual yang dimiliki BKAL, mulai dari logo, warna, super grafis, dan *pattern*. Berikut ini beberapa *stationary* yang digunakan BKAL.

a. Kop Surat



Gambar 4. 26. Kop Surat

b. *Envelop DL*



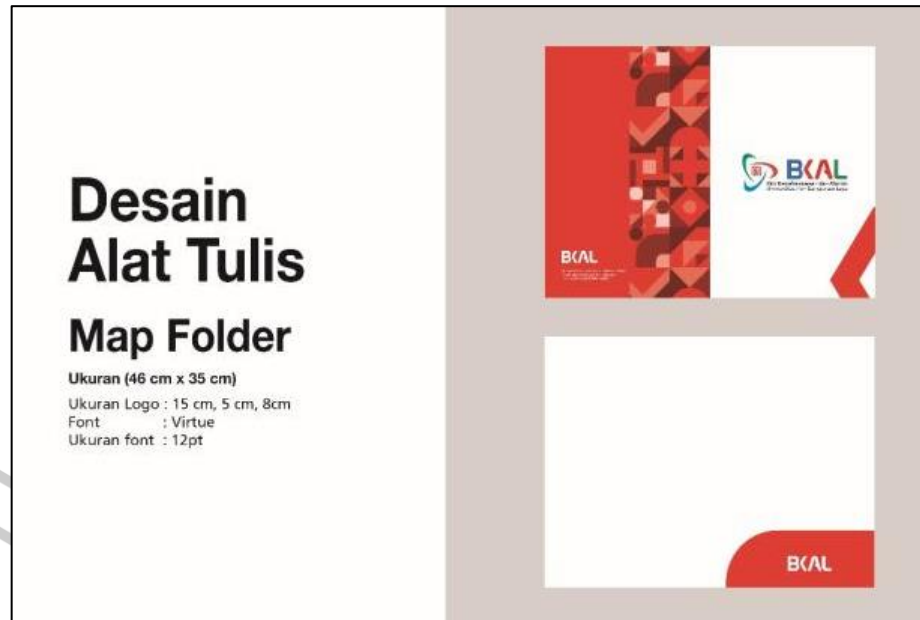
Gambar 4. 27. *Envelope DL*

c. *Envelope C4*



Gambar 4. 28. *Envelope C4*

d. Map Folder



Gambar 4. 29. Map Folder

e. Kartu Nama



Gambar 4. 30. Kartu Nama

f. Pulpen



Gambar 4. 31. Pulpen

g. Buku catatan



Gambar 1. Buku Catatan

h. *Lanyard* dan Kartu Identitas



Gambar 4. 32. *Lanyard* dan Kartu Identitas

4.2.2.2 Merchandise

Merchandise BKAL ini merupakan berbagai jenis produk atau barang yang diproduksi oleh BKAL untuk tujuan promosi. *Merchandise* juga bertujuan untuk menjadi produk yang dapat diberikan kepada mahasiswa atau alumni yang berprestasi. *Merchandise* dirancang dengan menggunakan elemen visual yang dimiliki BKAL, mulai dari logo, warna, super grafis, dan *pattern*. Berikut ini beberapa *Merchandise* yang digunakan BKAL.

a. Baju polo



Gambar 4. 33. Baju Polo

b. Topi



Gambar 4. 34. Topi

c. Tempat Minum



Gambar 4. 35. Tempat Minum

d. Gantungan Kunci



Gambar 4. 36. Gantungan Kunci

e. Tote Bag



Gambar 4. 37. Tote Bag

4.2.2.3 Desain Digital

Desain digital ini berisi media informasi yang dilakukan menggunakan media digital, yang di mana penggunaan digital saat ini semakin baik sehingga informasi dapat tersampaikan kapan pun dan di mana pun. Desain digital dirancang dengan menggunakan elemen visual yang dimiliki BKAL, mulai dari logo, warna, super grafis, dan *pattern*. Berikut ini beberapa desain digital yang digunakan BKAL:

a. Instagram

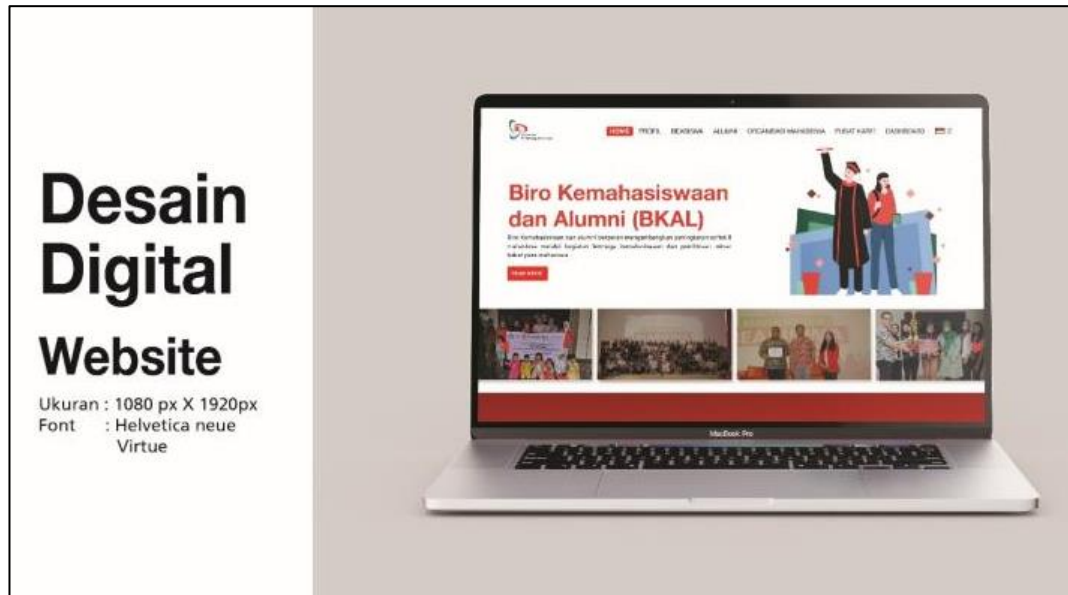


Gambar 4. 38. Instagram Feed



Gambar 4. 39. Story Instagram

b. Website



Gambar 4. 40. Website

c. TV Display



Gambar 4. 41. TV Display

4.2.2.4 Desain Cetak

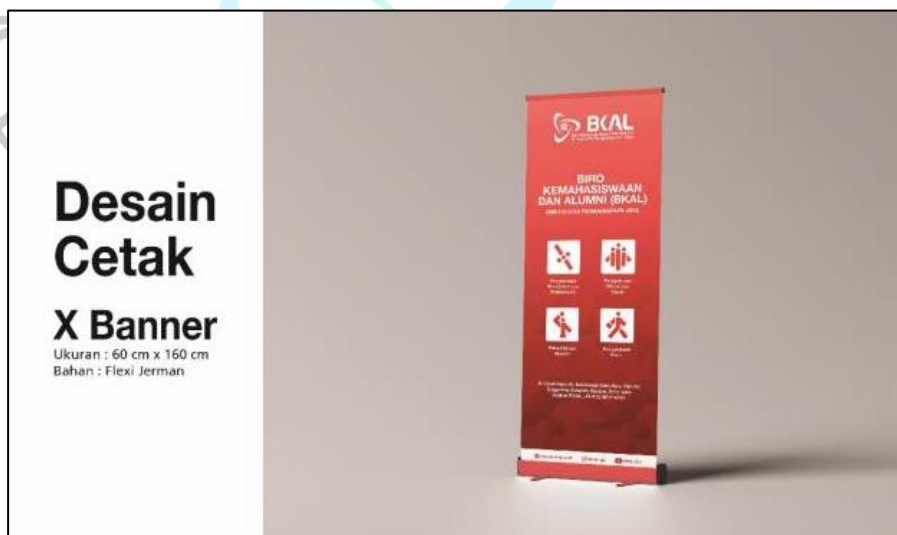
Desain Cetak bertujuan menyampaikan informasi melalui media seperti brosur, poster dan *banner*. Desain cetak dirancang dengan menggunakan elemen visual yang dimiliki BKAL, mulai dari logo, warna, super grafis, dan *pattern*. Berikut ini beberapa desain cetak yang digunakan BKAL:

a. Pole Banner



Gambar 4. 42. Pole Banner

b. X Banner



Gambar 4. 43. X Banner

c. Poster



Gambar 4. 44. Poster

d. Selebaran



Gambar 4. 45. Selebaran

e. Leaflet



Gambar 4. 46. Leaflet

f. Booth Tenant



Gambar 4. 47. Booth Tenant