



4.48%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 13 JUL 2024, 11:06 PM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● CHANGED TEXT
4.48%

Report #22015859

14 BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Akreditasi dalam pendidikan tinggi dan program studi memiliki kedudukan yang berarti. Akreditasi merupakan proses untuk mendapatkan standar pendidikan agar terpenuhi, dan juga memberikan jaminan kualitas yang dapat dipercaya oleh semua pemangku kepentingan. Akreditasi perguruan tinggi melibatkan penilaian menyeluruh terhadap sistem dan manajemen program studi yang menjadi aspek penting dalam evaluasi.

2 Akreditasi program studi mencakup seluruh aspek pendidikan, meliputi materi ajar, lulusan, dan sistem pembelajaran. Akreditasi kampus dan jurusan memiliki nilai kesetaraan yang sama dengan aspek tersebut (Aisyah, 2021).

Kontribusi mahasiswa dalam mendukung akreditasi program studi meliputi beberapa aspek. Pertama, meningkatkan prestasi mahasiswa di berbagai bidang. Kedua, memahami visi misi program studi, Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL), Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK), fasilitas kampus, serta aturan yang berlaku. Ketiga, menghasilkan profil lulusan yang bekerja sesuai bidang dengan masa tunggu yang singkat. Keempat, meningkatkan minat terhadap program studi dan memperkuat ikatan keluarga alumni yang mendukung kinerja program studi (Basuki, et al., 2023).

Universitas Pembangunan Jaya (UPJ), sebuah universitas swasta di Bintaro, didirikan pada tahun 2011 dengan dukungan kelompok usaha Pembangunan Jaya. Pada bulan Juni 2015, UPJ mulai menggunakan gedung baru yang juga berada di daerah Bintaro Jaya. Kelompok Usaha Pembangunan Jaya

dan Yayasan Pendidikan Jaya menunjukkan komitmen mereka terhadap pengembangan UPJ dengan menyediakan lahan seluas 15 hektar yang akan digunakan untuk pengembangan selama 20 tahun mendatang. UPJ memiliki dua fakultas, yaitu Fakultas Humaniora dan Bisnis, serta Fakultas Teknologi dan Desain, dengan total sepuluh program studi. Jumlah mahasiswa aktif mencapai 3.200, UPJ aktif mendorong dan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berpartisipasi dalam kompetisi di tingkat nasional hingga internasional. UPJ juga berkomitmen untuk memberikan layanan terbaik kepada mahasiswanya, baik dalam aspek akademis maupun dalam pemberdayaan kemahasiswaan dan dukungan alumni (Universitas Pembangunan Jaya). Biro Kemahasiswaan dan Alumni (BKAL) adalah unit dari Universitas Pembangunan Jaya (UPJ) yang memupuk minat dan bakat sekaligus membina keterampilan mahasiswa melalui berbagai kegiatan organisasi kemahasiswaan. Selain itu, BKAL juga turut berperan dalam mempersiapkan dan membina lulusan melalui pusat karier UPJ (Sularto, Sonike, & Wiratami, 2020) . Pengelolaan informasi melalui media diperlukan untuk membangun citra visual yang kuat. Identitas visual tidak hanya terbatas pada penggunaan media sosial, penggunaannya juga meliputi website , iklan, poster, dan segala aspek yang terkait dengan media informasi yang digunakan sehari-hari. Segala bentuk ini memerlukan identitas visual yang konsisten. Graphic Standards Manual (GSM) atau pedoman sistem identitas diperlukan untuk

membangun identitas visual dan penerapan media informasi agar terstandarisasi (Hidayat, 2023). Pedoman Sistem Identitas adalah buku yang memuat panduan bagi pemilik merek dan pihak terkait dalam menerapkan identitas ke seluruh media yang digunakan. Buku ini bertujuan agar semua pihak, baik internal maupun eksternal, memiliki pemahaman yang seragam, sehingga identitas dapat diterapkan secara konsisten dan disiplin. Penerapan identitas yang konsisten dan disiplin ini dapat memberikan kesan kepada publik bahwa bisnis/merek/organisasi tersebut direncanakan dengan baik dan profesional. Publik dapat dengan mudah mengenali merek tersebut meskipun tampil di berbagai media yang berbeda (Rustan, 2021). BKAL sebagai entitas yang bertanggung jawab atas hubungan antara mahasiswa dan alumni, memiliki fungsi krusial dalam menjaga dan memperkuat hubungan ini.. Wawancara pada tahun 2023, menurut Kepala Divisi dari BKAL yaitu bapak Fauzan Joko Sularto mengatakan bahwa “BKAL tidak memiliki standar desain yang pasti untuk media informasi kemahasiswaan dan alumni . Proses komunikasi visual yang dilakukan oleh BKAL belum sepenuhnya terstandarisasi, terutama dalam hal penggunaan elemen-elemen grafis seperti aturan logo, warna, dan desain visual lainnya. Era digital saat ini, identitas visual bukan hanya menjadi alat untuk berkomunikasi di lingkup sekitarnya saja, tetapi juga menjadi daya tarik bagi calon mahasiswa dan mitra eksternal. Belum adanya pedoman identitas visual yang jelas dapat menimbulkan ketidakseragaman visual dalam setiap materi yang dihasilkan BKAL. Oleh karena itu pedoman sistem identitas visual sangat dibutuhkan BKAL agar identitas visual atau materi yang disampaikan dapat tetap terstandarisasi, konsisten dan efektif. Penggunaan identitas visual yang terstandarisasi akan memudahkan BKAL dalam merencanakan dan melaksanakan program-program yang mendukung mahasiswa dan alumni.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi beberapa masalah yang muncul berdasarkan latar belakang yang ada sebagai berikut:

1. Kurangnya standarisasi grafis visual BKAL menimbulkan ketidakseragaman visual dalam setiap materi yang dihasilkan.
2. Kurangnya identitas visual yang dimiliki BKAL sehingga

penerapan identitas visual tidak konsisten dan belum efektif. 1.3 Rumusan Masalah Berikut dua rumusan masalah yang dapat dirumuskan sebagai dasar penyelesaian masalah setelah masalah teridentifikasi, yaitu: 1. Bagaimana merancang pedoman sistem identitas visual BKAL sebagai panduan agar identitas visual BKAL terstandarisasi dan menimbulkan keseragaman visual dalam setiap materi yang dihasilkan? 2. Bagaimana merancang pedoman sistem identitas visual BKAL agar penerapan identitas visual konsisten dan efektif? 1.4 Tujuan Penelitian Berdasarkan uraian latar belakang dan penjelasan permasalahan, penulis memiliki tujuan dalam menulis tugas akhir yaitu: 1. Membuat pedoman grafis yang jelas untuk BKAL agar penggunaan elemen-elemen grafis seperti aturan logo, warna, dan desain visual lainnya dapat terstandarisasi. Diharapkan setiap materi yang dihasilkan oleh BKAL dapat memiliki keseragaman visual yang dapat memudahkan target pendengar atau pembaca dalam memahami pesan yang disampaikan. 2. Untuk mengembangkan pedoman grafis visual yang jelas untuk BKAL, agar mahasiswa dan alumni dapat memiliki pemahaman terkait identitas visual BKAL. Penerapan identitas visual dapat lebih konsisten dan disiplin, sehingga dapat memberikan kesan pada mahasiswa dan alumni maupun calon mahasiswa dan mitra eksternal bahwa BKAL direncanakan dengan baik dan profesional. 1.5 Manfaat Penelitian Penerapan pedoman sistem identitas visual ini diharapkan akan membawa sejumlah manfaat signifikan sebagai berikut: 1.5.1 Manfaat Secara Teoritis Pedoman identitas visual ini dapat dijadikan bahan kajian akademis dalam bidang komunikasi, desain grafis, dan manajemen merek. Manfaat lain yaitu memberikan landasan praktis bagi mahasiswa yang mempelajari desain komunikasi visual dan manajemen merek dalam konteks nyata. 1.5.2 Manfaat Bagi Universitas Pembangunan Jaya Perancangan pedoman sistem identitas visual BKAL ini dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum, materi terbaru dan relevansi yang memperkaya pembelajaran mahasiswa. 1.5.3 Manfaat untuk Penulis Penulis yang terlibat dalam penelitian ini, dapat mengembangkan keterampilan dalam merancang pedoman grafis visual yang efektif dan

relevan untuk berbagai kebutuhan institusi. Perancangan ini dapat membuka peluang untuk kolaborasi antara peneliti dengan pihak industri, terutama dalam hal implementasi pedoman grafis visual yang dihasilkan dalam lingkungan nyata.

1.5.4 Manfaat untuk Perusahaan Konsistensi identitas, dengan adanya pedoman sistem identitas visual yang disusun, institusi memiliki pedoman yang jelas dalam menggunakan elemen-elemen desain grafis, seperti logo, warna, dan tipografi. Hal ini membantu dalam menjaga konsistensi identitas institusi di berbagai media. Pedoman sistem identitas visual yang terstandarisasi, BKAL dapat menciptakan identitas yang kuat dan konsisten, serta memperkuat citra BKAL di mata mahasiswa, alumni, dan sivitas UPJ.

1.5.5 Manfaat untuk Praktisi Pedoman identitas ini dapat membantu dengan mudah praktisi memahami BKAL dan standarisasi desain yang dimiliki BKAL. Pedoman sistem identitas visual juga membantu dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas, sehingga membuat praktisi menghasilkan materi promosi, informasi, dan komunikasi lainnya dengan menggunakan format yang telah ditetapkan.

1.6 Sistematika Penulisan Sistematika penulisan mencakup susunan dan struktur teks agar informasi disampaikan dengan jelas dan terorganisir. Berikut adalah susunan sistematika penulisan yang terdapat dalam penelitian ini:

1. Bagian Awal Penulisan Penulisan pada bagian ini, terdapat bagian yang mencakup halaman judul sampai daftar lampiran. Bagian ini merupakan dokumen-dokumen tugas akhir yang memerlukan persetujuan, dan ringkasan mengenai isi penulisan, serta bagian ini merupakan struktur dalam penulisan ini.
2. Bagian Isi Penulisan a. Bab 1 Pendahuluan Bab ini menjelaskan mengenai permasalahan yang sedang terjadi, yaitu belum adanya standarisasi identitas visual yang dimiliki BKAL. Pentingnya pedoman sistem identitas visual sebagai panduan agar dapat membangun citra visual yang kuat dan terstandarisasi, sehingga bisa menerapkan identitas secara konsisten, dan efektif. Penggunaan pedoman sistem identitas visual sangat dibutuhkan BKAL agar identitas visual atau materi yang disampaikan dapat tetap terstandarisasi, konsisten dan efektif.

11 Bab ini mencangkup beberapa bagian

seperti rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. b. Bab 2 Tinjauan Umum Bab ini berisi mengenai analisis literatur dan landasan atau acuan mengenai apa yang akan dirancang. Bab ini terdapat 2 tinjauan, tinjauan pertama membahas mengenai studi literatur yang akan memberikan landasan teoritis untuk pedoman sistem identitas visual yang kuat serta mendukung relevansi dan kebaruan. Tinjauan kedua membahas mengenai perancangan desain, tinjauan tersebut berupa pedoman sistem identitas visual, prinsip-prinsip desain, warna, psikologi warna, tipografi, ukuran logo, ukuran font, layout, grid system, ilustrasi, color grading, jilid buku, dan beberapa metode analisa. Tinjauan ini membantu dan menjadi acuan atau landasan untuk membuat pedoman dan elemen visual lainnya. c. Bab 3 Metodologi Desain Metodologi desain pada bab ini digunakan untuk menguraikan rencana pelaksanaan penelitian, termasuk langkah-langkah, yang akan digunakan dalam proses pengumpulan dan analisis data atau informasi yang diperlukan. Metodologi desain ini memiliki 2 jenis penelitian yaitu metode riset dan metode desain. Metode riset dilakukan dengan metode penelitian campuran untuk melakukan pengumpulan data. **8** Metode ini dilakukan dengan studi literatur, wawancara, kuesioner, dan observasi untuk memahami permasalahan yang terjadi pada BKAL. Metode desain dilakukan dengan metode design thinking, metode ini digunakan untuk mencari solusi, dengan menerapkan metode ini banyak ide dapat ditemukan dan dieksplorasi. d. Bab 4 Strategi Kreatif Bab ini membahas mengenai ide-ide dan bentuk desain apa yang akan dibuat dalam karya akhir. Strategi kreatif ini bertujuan agar karya tersebut sudah sesuai dengan hasil penelitian, dan karya ini nantinya mampu memberikan manfaat dan penyelesaian terhadap masalah tersebut. Bab strategi kreatif ini berisi 2 sub judul yaitu konsep karya dan final art. Konsep karya ini berisi, strategi komunikasi, strategi media, konsep kreatif, konsep visual dan konsep verbal yang akan digunakan dalam penerapan pedoman sistem identitas visual BKAL. Final art ini berisi penjelasan dan proses pembuatan

media utama dan media pendukung. e. Bab 5 Penutup Bab ini berisi hasil dari penelitian tersebut yang dirangkum menjadi sebuah kesimpulan singkat dan ditutup dengan saran. Bab ini menjelaskan Identitas visual yang kuat dan konsisten, menciptakan desain visual BKAL tersebut menjadi mudah dikenali dan diingat, Disarankan bahwa perancangan desain dikemudian hari mampu membuat perancangan desain lebih baik serta menjaga identitas visual tetap segar, relevan, dan menarik bagi mahasiswa dan alumni. 3. Bagian Akhir Penulisan Bagian ini mencakup informasi lengkap tentang sumber referensi yang digunakan dalam penulisan. Bagian ini juga memuat daftar lampiran yang menyertakan bukti atau data pendukung yang digunakan selama proses penelitian dalam perancangan sistem identitas visual BKAL. BAB II TINJAUAN UMUM 2.1 Tinjauan Pustaka Tinjauan pustaka merupakan analisis literatur yang dibuat untuk memberikan landasan teoritis mengenai pedoman sistem identitas visual yang kuat serta mendukung relevansi dan kebaruan dari penelitian yang sedang berlangsung. Hasil analisis literatur ini mendapatkan beberapa penelitian yang berkaitan dengan pedoman sistem identitas visual: a. Ferry Acviansyah & Karna Mustaqim. (2021). Perancangan Identitas Visual Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Esa Unggul. *JCA of Design & Creative*, 77- 87. Jurnal ini membahas tentang perancangan identitas visual yang bertujuan untuk kesan yang berbeda dan efek yang positif sesuai misi dan visi. Jurnal tersebut dijelaskan mengenai proses perancangan identitas visual, unsur-unsur desain, serta media promosi yang diimplementasikan dalam perancangan identitas visual tersebut (Acviansyah & Mustaqim, 2022). Jurnal perancangan identitas visual tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Perbedaan pada perancangan pedoman sistem identitas visual BKAL, yaitu perancangan ini dilakukan untuk membuat standarisasi, dan konsistensi terhadap unsur-unsur desain yang dimiliki BKAL. b. Sayatman, Bambang Mardiono Soewito, & Naufan Noordyanto. (2021). Pengembangan Konsep Brand Identity dan Visual System ITS yang Lebih Terintegrasi. *Idea*, 10-15. Artikel ini mengulas

pengembangan ide identitas merek dan sistem visual yang lebih terintegrasi. Penelitian ini melibatkan audit tentang implementasi sistem identitas visual yang tersedia, penyusunan konsep sistem identitas visual yang terintegrasi, serta peningkatan penggunaan pedoman pada atribut media sesuai kebutuhan ITS. Fokus penelitian mencakup panduan merek, alat tulis, kendaraan operasional kampus, dan barang dagangan. Metode desain yang digunakan melibatkan kombinasi elemen gerigi, konsep konektivitas, dan pola akhir berbentuk pola. Penelitian ini bertujuan membagikan saran kebijakan kepada pimpinan untuk penggunaan sistem identitas visual di ITS, yang juga bisa ditingkatkan secara kedudukan pada sub-entitas di dalamnya, serta membantu memperkuat identitas ITS menuju World Class University (Sayatman, Mardiono, & Noordyanto, 2021). Jurnal perancangan identitas visual tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Perbedaan tersebut terdapat di mana pada perancangan pedoman sistem identitas visual BKAL ini, menggunakan pattern dari potongan dari logo kemudian disusun sehingga membentuk nilai-nilai dan fungsi BKAL. Penggunaan warna merah pada pattern diharapkan dapat memperkuat citra BKAL dan konsistensi terhadap elemen desain yang dimiliki BKAL. c. Muhammad Furqon Nurfikri & Fauzan Aulia. (2023). Redesain Identitas Visual SMK Taruna Bangsa Kota Bekasi. *Tuturan*, 35-42. Jurnal ini membahas tentang sebuah upaya dalam menciptakan brand image menjadi kuat. hal ini ditunjukkan oleh tujuan utama perancangan, yaitu menciptakan identitas visual yang sesuai dengan ide yang sudah ada dan tetap mengikuti target audiens. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan identitas visual yang konsisten, aplikatif, dan interaktif yang mencerminkan nilai-nilai sekolah dan menarik bagi target audiens (Nurfikri & Aulia, 2023). Jurnal perancangan identitas visual tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Perancangan pedoman sistem identitas visual BKAL ini, merupakan perancangan yang baru dibuat untuk BKAL. Konsep perancangan identitas visual ini merupakan konsep baru dengan mengambil dari nilai-nilai dan fungsi BKAL. Perancangan

pedoman sistem identitas visual BKAL bertujuan untuk menciptakan konsistensi dan efektivitas terhadap media yang digunakan BKAL. 2.2 Tinjauan 2.2.1 Pedoman Sistem identitas visual Identitas visual merupakan representasi grafis sebuah merek yang mencakup logo, warna, tipografi, dan gaya desain. Identitas visual berperan dalam menyebarkan karakteristik, nilai, dan pesan merek kepada target melalui elemen visual yang identik.

6 Membedakan merek dari pesaing, dan membuat kesan kuat, serta meningkatkan pengenalan merek yang konsisten di mata konsumen merupakan tujuan identitas visual (Adil, 2024). Pedoman identitas visual merupakan tahapan krusial untuk menjamin konsistensi implementasi elemen visual merek. Logo, warna, tipografi, dan implementasi dalam berbagai konteks diterapkan secara jelas dalam pedoman ini. Pedoman yang detail dan jelas memungkinkan tim internal dan eksternal untuk mengembangkan materi promosi dan komunikasi dengan arahan yang akurat (Adil, 2024). Pedoman identitas visual menjaga konsistensi merek dengan mencegah penggunaan elemen visual yang tidak sesuai atau tidak konsisten. Aturan yang jelas dalam arahan menjamin logo dan elemen visual digunakan dengan konsisten di semua media dan materi promosi. Pedoman identitas visual penting untuk menjaga citra merek yang kuat dan dipercaya. Pedoman identitas visual berperan sebagai sarana untuk mengkomunikasikan nilai dan karakter merek kepada berbagai pihak. Pedoman ini bertujuan agar bagaimana filosofi dan pesan dapat disampaikan melalui elemen visual, sehingga identitas visual dapat dipertahankan dengan cerita yang kuat (Adil, 2024). Pedoman sistem identitas visual umumnya berisi aturan penerapan identitas secara teknis. Beberapa isi dari buku pedoman sistem identitas, yaitu pembukaan, logo, incorrret use, warna, tipografi, aset grafis, layout, tone & voice /gaya penulisan, penerapan, dan penutup. Urutan isi dari buku pedoman sistem identitas ini secara umum bisa di ubah sesuai keperluan (Rustan, 2021). 2.2.2 Prinsip-prinsip Desain Grafis Desain grafis adalah seni dan teknik yang menggunakan elemen desain seperti warna, tipografi, bentuk, tekstur, dan gambar untuk

menggambarkan ide dan pesan secara visual. Prinsip-prinsip desain grafis adalah aturan yang digunakan oleh perencana visual untuk membuat karya yang terlihat sukses dan sederhana untuk dipahami oleh sekelompok orang. Berikut ini adalah beberapa prinsip dasar desain grafis yang penting untuk dipahami dan diterapkan oleh para desainer (Setiawan, 2023):

- a. Prinsip kesatuan atau unity Prinsip kesatuan atau unity dalam desain merujuk pada upaya mengintegrasikan segala elemen desain menjadi suatu kesatuan yang seimbang dan serasi. Seorang desainer grafis bertanggung jawab untuk memastikan bahwa elemen-elemen desain yang beragam, seperti warna, bentuk, dan tekstur, bekerja bersinergi guna menciptakan karya yang bersatu dan proporsional.
- b. Prinsip ruang atau space Prinsip ruang atau space dalam desain grafis berkaitan dengan bagaimana komposisi visual tertata dan memanfaatkan ruang. Desainer harus mempertimbangkan ruang di antara elemen-elemen desain agar tercipta keseimbangan dan estetika visual yang menyenangkan bagi pemirsa.
- c. Skala atau scale Skala atau scale merupakan prinsip yang menyangkut ukuran serta proporsi elemen desain dalam suatu karya. Desainer dituntut untuk menempatkan elemen-elemen desain dalam skala yang tepat guna memberikan kontribusi yang optimal dalam konteks keseluruhan desain.
- d. Prinsip keseimbangan atau balance Prinsip keseimbangan atau balance dalam desain grafis mengacu pada pengaturan elemen desain sehingga tercipta kesan yang seimbang dan serasi. Keseimbangan dapat diwujudkan dalam dua bentuk, yakni keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris.
- e. Kontras atau contrast Kontras atau contrast merupakan prinsip yang digunakan untuk menciptakan perbedaan visual antara elemen-elemen desain. Seorang desainer perlu memastikan penggunaan kontras yang tepat agar elemen-elemen desain terlihat jelas dan pesan yang ingin disampaikan dapat ditekankan.
- f. Prinsip harmoni atau harmony Prinsip harmoni atau harmony dalam desain bertujuan untuk menciptakan kesan visual yang menyenangkan bagi pemirsa. Desainer harus menjaga integrasi elemen desain yang beragam secara serasi untuk menciptakan kesan yang seimbang dan memikat.
- g.

Hierarki atau hierarchy Hierarki atau hierarchy merupakan prinsip yang berperan dalam pengaturan struktur elemen desain agar pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan jelas. Seorang desainer harus menempatkan elemen desain yang paling penting secara terstruktur dan memberikan penekanan yang tepat. Prinsip-prinsip desain ini akan digunakan dalam semua desain visual yang dibuat dalam perancangan ini. Dengan prinsip-prinsip desain ini menciptakan karya-karya visual yang efektif, estetik, dan fungsional, dengan mempertimbangkan aspek-aspek seperti keseimbangan, proporsi, keterbacaan, kontras, kesatuan, dan emosi yang ingin disampaikan.

2.2.3 Warna

warna dapat didefinisikan melalui dua perspektif yang berbeda. Secara objektif atau fisik, warna merupakan karakteristik cahaya yang dipancarkan dan dapat diukur berdasarkan panjang gelombangnya. Secara subjektif atau psikologis, warna adalah pengalaman langsung yang kita alami melalui indra penglihatan, dan menciptakan sensasi visual yang berbeda pada setiap individu. Warna yang menonjol tidak hanya meningkatkan pengetahuan konsumen tentang merek tersebut, tetapi juga berfungsi untuk menunjukkan bagaimana merek tersebut berbeda dari merek yang lain (Fadiah & Satriadi, 2024). Skema warna adalah kumpulan warna yang dipilih oleh desainer atau grafik, yang idealnya estetik dan menarik secara visual. Salah satu jenis skema warna adalah skema monokromatik, yang mengandalkan variasi dari satu warna dasar. Variasi ini dicapai dengan menyesuaikan shade, tone, dan tints, termasuk penambahan warna putih untuk mempercerah dan warna yang lebih gelap untuk mendalamkannya (Nugroho, 2023). Warna ini membantu dalam menentukan pengguna warna yang sesuai dengan perancangan ini. Menggunakan warna yang sesuai dapat memperkuat identitas yang akan dibuat.

2.2.4 Psikologi Warna

Konsep dasar psikologi warna diyakini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap aspek emosional, psikologis, dan perilaku manusia. Warna memiliki potensi untuk menghasilkan komunikasi tanpa lisan yang mampu dengan cepat menjelaskan pesan dan makna yang dalam. Menurut psikolog Amerika Frank H., dalam penelitiannya pada tahun 1996,

mendefinisikan makna warna berdasarkan hasil eksperimennya tentang hubungan warna dengan emosi manusia sebagai berikut (Thejahanjaya & Yulianto, 2022): a. Merah Warna merah melambangkan keberanian, kekuatan, dan kegembiraan serta dilambangkan sebagai bentuk hebat atau perkasa.. Warna ini juga memberikan energi untuk bertindak, serta bermakna kehidupan seperti darah dan kehangatan. b. Biru Biru dianggap mampu menyampaikan komunikasi dan rupa yang estetis. Secara psikologis, warna ini sering dikaitkan dengan melankolis, hening, dan kadang-kadang kesedihan dan kesepian. Secara bisnis, biru mencerminkan profesionalisme, kepercayaan, dan kekuatan. Bidang kesehatan, biru dapat membantu mengurangi insomnia, kecemasan, pusing, dan hipertensi. c. Hijau Warna hijau sering dikaitkan dengan alam dan dapat membantu menstabilkan emosi serta memfasilitasi komunikasi terbuka. Psikologisnya, hijau digunakan untuk relaksasi dan ketenangan. d. Hitam Warna hitam melambangkan elegansi, kemewahan, kecanggihan, dan misteri. Penggemar warna ini sering menunjukkan kepribadian yang berani, tegas, dominan, dan jujur. e. Putih Warna putih melambangkan kesucian, kebersihan, dan kebebasan. Dunia kesehatan, putih digunakan untuk menciptakan kesan steril dan dapat membantu meredakan nyeri, pusing, dan kelelahan mata. Warna tersebut merupakan warna yang digunakan dalam perancangan ini yang bertujuan untuk mempengaruhi karakteristik audiens . Psikologi warna membantu memastikan agar warna yang dipilih dapat disampaikan dengan efektif. 2.2.5

Tipografi Seni memilih dan mengatur huruf atau teks sebagai elemen visual dalam desain merupakan definisi tipografi. Tipografi tidak hanya mengedepankan aspek estetika dan kesan visual, tetapi juga memperhatikan daya tarik, pemahaman pembaca, dan tujuan komunikatif dari pesan yang disampaikan. Praktik tipografi memadukan seni dan pengetahuan yang penting untuk memfasilitasi komunikasi visual yang lancar. Dengan keterampilan dalam penggunaan tipografi, pesan dapat disampaikan dengan lebih jelas dan efektif, merangsang respons emosional, dan mempertajam fokus pada inti dari pesan yang disampaikan. Tipografi mencakup berbagai jenis

tulisan yang direkomendasikan, termasuk beberapa di antaranya (Ragam Info, 2023): a. Serif Tipografi jenis ini memiliki bentuk klasik dan elegan, menjadi salah satu jenis tipografi yang direkomendasikan. b. Sans Serif Tipografi Sans Serif dikenal dengan ciri khasnya yang tidak memiliki hiasan serif pada hurufnya. Tipografi ini memiliki bentuk yang sederhana dan masih sangat mudah dibaca dan memberikan kesan moderen, bersih, dan efisien. c. Script Tipografi Script meniru gaya tulisan tangan tradisional dan memberikan sentuhan estetik pada karya visual. Hal ini mampu menarik minat pembaca karena tampilannya yang mirip tulisan bersambung dengan variasi ketebalan pada setiap hurufnya. Jenis-jenis tipografi ini, dapat membantu menarik perhatian pembaca dan memperkuat kemampuan komunikasi visual dalam menyampaikan pesan dengan lebih efektif. Pengaturan bagian heading, subheading, dan body text memiliki peran penting dalam menciptakan hierarki yang terstruktur. Metode yang digunakan untuk menetapkan ukuran teks ini adalah menggunakan rumus golden triangle, rumus ini meyakinkan bahwa skala ukuran teks seimbang. Untuk mendapat ukuran teks yang sesuai setiap ukuran dikalikan atau dibagi 1.618. Menerapkan langkah sederhana ini, hierarki yang tepat dalam desain tipografi dapat tercipta (Assidiq, 2023). **12** Untuk membangun identitas visual yang kuat dan mudah dikenali, tipografi ini membantu dalam proses perancangan sistem identitas BKAL. Jenis huruf yang sesuai menciptakan kesan yang kohesif di berbagai materi yang dihasilkan.

2.2.6 Ukuran Logo

Logo tidak ada aturan satu ukuran untuk semua ukuran, tetapi standar industri tertentu dapat dijadikan sebagai referensi awal. Seperti pada kartu nama, logo biasanya memiliki tinggi antara 0,5 hingga 1 inci. Untuk kop surat, tinggi logo yang ideal berkisar antara 1 hingga 1,5 inci. Pada brosur atau selebaran, ukuran logo harus disesuaikan dengan tata letak, dan sebaiknya tidak melebihi 15% dari total ruang desain. Standar ini lebih sebagai pedoman daripada aturan tetap, karena ukuran akhir logo harus sesuai dengan desain dan fungsi. Ukuran logo harus harmonis dengan elemen lain, agar logo tidak

terlampau besar dan kecil. Keseimbangan ini penting untuk menjaga efektivitas logo dan keharmonisan desain secara keseluruhan (kreafolk, 2023). Ukuran logo ini menjadi landasan untuk penggunaan logo agar jelas dan mudah dibaca pada berbagai ukuran. Ukuran yang tepat memastikan bahwa elemen-elemen dalam logo, seperti teks dan simbol, tetap terlihat jelas tanpa kehilangan detail penting. Menentukan ukuran standar untuk logo memastikan konsistensi dalam penerapannya di berbagai media. Konsistensi ini membantu memperkuat identitas merek dan membuatnya mudah dikenali.

2.2.7 Ukuran Font

Pemilihan ukuran font yang tepat mampu memengaruhi kemudahan baca, penekanan, dan keindahan teks yang ditampilkan sehingga ukuran font sangat krusial. Menyesuaikan ukuran font untuk judul, subjudul, dan isi teks, kita dapat menunjukkan esensialnya masing-masing elemen dan pembaca fokus dalam memahami informasi. Target pembaca dan media yang digunakan baik itu cetak atau digital menjadi hal yang perlu diperhatikan agar penggunaan ukuran font ideal. Ukuran font minimal juga berbeda berdasarkan pada jenis huruf yang akan dipilih. Ada jenis huruf yang tetap mudah dibaca dalam ukuran kecil, dan ada yang membutuhkan ukuran lebih besar untuk menjaga keterbacaannya. Faktor seperti ketebalan atau kehalusan huruf juga berpengaruh pada keterbacaan pada berbagai ukuran.

5 Disarankan agar teks memiliki ukuran 11-12 piksel pada layar komputer dan 14-16 piksel pada perangkat seluler, namun berbagai desain font dapat disesuaikan (buildwithangga, 2023). Ukuran font ini digunakan dalam perancangan untuk landasan menentukan standar atau minimal penggunaan ukuran font. Tujuan ukuran font digunakan pada perancangan ini untuk memastikan teks mudah dibaca oleh audiens.

2.2.8 Layout

Layout merupakan susunan atau penataan elemen-elemen dalam suatu ruang yang bertujuan untuk mendukung pesan atau konten yang disampaikan. Cara posisi dan komposisi keseluruhan elemen dalam layout yang diatur secara efisien akan mempengaruhi bagaimana audiens memersepsikan konten yang sedang mereka lihat (Rustan, 2020). Elemen-elemen yang terdapat dalam layout adalah sebagai berikut (Patria,

2024): a. Struktur Tata Letak Struktur utama yang digunakan untuk menata tempat dan komponen dalam suatu komposisi. Struktur ini mencakup tata letak area utama dan samping, serta grid , jumlah, dan lokasi kolom, dengan struktur yang baik membuat format yang adil dan memuaskan. b. **17 Ruang dan Jarak Antar Elemen** Jarak antara letak dan komponen visual serta tata letak sangat penting untuk desain. Jarak yang jelas antar komponen memberikan kesan tertata dan memudahkan pandangan. Menyediakan elemen tata letak dengan ruang bernapas memerlukan tepian yang tepat. c. Tipografi dan Pilihan Font Tipografi berperan krusial dalam menentukan tampilan dan kesa umum suatu desain, termasuk pilihan gaya teks, dimensi teks, gaya huruf, dan posisi teks. Keputusan tipografi harus mengaudit kebermaknaan dan konsistensi dengan karakter merek. d. Warna dan Kontras Membedakan elemen, menciptakan fokus, dan mengekspresikan perasaan tertentu dapat tercipta dengan penggunaan warna yang cerdas. Kontras warna merupakan elemen krusial dalam desain tata letak agar mudah melihat keterbacaannya. Layout ini membantu dalam perancangan ini untuk mengatur dan menyusun elemen-elemen visual secara efektif sehingga mengoptimalkan pemahaman, navigasi, dan pengalaman pengguna dalam konteks desain grafis, website , atau media lainnya. Layout yang tepat, dapat menyampaikan informasi dengan jelas, dan menarik perhatian terhadap informasi yang disajikan.

2.2.9 Grid System

Grid system bertujuan untuk menyusun elemen desain secara teratur dan konsisten, dan merupakan struktur kerja yang digunakan dalam desain grafis, arsitektur, dan desain website . Konteks desain antarmuka pengguna (UI/UX), g rid system merupakan kerangka yang digunakan untuk menata posisi elemen desain dalam tata letak yang terorganisir. Desain yang dibuat lebih runtut, seimbang, dan konsisten dibentuk menggunakan grid system . Penyusunan teks, gambar, dan elemen lainnya dibantu dengan grid system agar setiap elemen tertata dan tepat. Struktur desain dibagi menjadi kolom-kolom atau bagian-bagian yang dapat diisi dengan elemen desain, yang terdiri dari garis-garis vertikal dan horizontal yang membentuk jaring. Komponen utama grid system

meliputi columns (kolom), gutters (spasi antar kolom), dan margins (pinggiran) (Lubis, 2023).

a. Columns (Kolom) Kolom dan grid berperan sebagai fondasi dalam grid system, sistem ini tersusun dari sejumlah kolom yang lebarnya sama atau lebarnya berbeda. Setiap elemen-elemen desain yang digunakan akan disusun dan diatur dalam kolom ini.

b. Gutters (Spasi antar kolom) Spasi antar kolom, atau gutter sangat berperan dalam menata ruang antar kolom dalam grid dan memberikan jarak yang sesuai antara elemen-elemen desain. bentuk ini tercipta karena area kosong vertikal atau horizontal yang membelah kolom.

c. Margins (Pinggiran) Area kosong di sekeliling elemen desain yang disebut pinggiran atau margins, digunakan untuk memisahkan elemen tersebut dari tepi grid atau elemen lainnya. Area ini membantu menjaga tampilan tetap teratur dan memberikan ruang untuk bernapas. Grid system bisa diterapkan untuk berbagai desain, termasuk desain digital seperti sosial media dan website serta desain cetak seperti buku. Manuscript grid dan Modular grid merupakan dua contoh grid desain grafis yang sering digunakan. (Lubis, 2023).

a. Manuscript Grid Grid naskah, atau manuscript grid, digunakan untuk mengurutkan teks dalam laporan atau distribusi seperti buku, majalah, atau selebaran. Grid ini mengoordinasikan bagian teks, dan komponen berbeda secara terorganisir.

b. Modular Grid Tata letak yang seragam dan mudah dipahami oleh pengguna dapat tercipta dengan menggunakan modular grid. Grid ini dapat membuat area desain menjadi bagian-bagian modular, yang dapat digunakan untuk mengatur elemen desain secara teratur.

2.2.10 Ilustrasi Hasil visualisasi suatu teks dengan menggunakan teknik seperti menggambar, melukis, fotografi, atau teknik lainnya merupakan definisi ilustrasi.

15 Secara etimologis, ilustrasi berasal dari bahasa Latin *illustrare* yang berarti menjelaskan atau menerangkan. Memperindah atau memperjelas sesuatu menggunakan gambar merupakan arti ilustrasi dalam bahasa Belanda. Menurut Putra dan Locolo (2012), menggambar dan menjelaskan atau memperindah berbagai bentuk informasi merupakan tujuan ilustrasi. Berikut ini beberapa tujuan

ilustrasi secara umum untuk desain di antaranya (Ibeng, 2024): a.

Pesan atau informasi yang disampaikan diperjelas. b. **3** Menyediakan berbagai materi yang membantu pembaca memahami pesan dan lebih menarik, memotivasi, dan komunikatif. c. Untuk membantu pembaca mengingat ide dan konsep pesan yang diilustrasikan.

Ilustrasi dalam perancangan ini digunakan untuk menambahkan elemen visual agar mudah dipahami. Ilustrasi ini menjadi elemen visual yang membuat keunikan dalam perancangan ini.

2.2.11 Color Grading

Color grading adalah proses yang digunakan oleh fotografer untuk mengubah nada visual sebuah gambar. Secara sederhana, ini digunakan untuk mengendalikan penilaian yang dibutuhkan pada foto, sehingga nilai estetika gambar dapat berubah secara signifikan. Color grading berfungsi untuk mengubah kesan pertama dari sebuah foto dengan memodifikasi tone warna yang ada. Proses ini menciptakan tone warna yang baru, sehingga memberikan tampilan yang berbeda dari foto aslinya. Color grading membantu dalam mengasah kemampuan memilih warna yang tepat untuk sebuah gambar, dan dengan menentukan color grading yang baik, nilai penting dari sebuah foto dapat diekspresikan dengan lebih efektif. Terdapat beberapa jenis-jenis color grading antaranya (Nawangwulan, 2024):

- Analogues Color Grading** Metode ini melibatkan penggunaan warna-warna yang berdekatan pada roda warna. Sebagai contoh, mengaplikasikan gradasi warna hangat pada video dengan menggunakan berbagai tingkat warna merah dan jingga.
- Moodys Color Grading** Teknik ini menggunakan warna-warna dingin untuk menciptakan suasana misteri dan intrik. Teknik ini paling baik untuk pemandangan dengan banyak bayangan dan pencahayaan rendah, karena metode ini hanya memerlukan perubahan perbedaan kontras untuk mendapatkan dampak yang ideal efek yang diinginkan.
- Vintage Color Grading** Jenis ini memberikan tampilan vintage pada foto, membuatnya terasa mengenang kembali. Karena menekankan warna-warna hangat dan mengurangi kontras, teknik ini bekerja dengan baik untuk pemandangan yang menggambarkan waktu tertentu dalam sejarah atau masa lalu.
- Cross Processing** Teknik ini digunakan untuk membalikkan atau menyilangkan warna dalam

foto dan gambar. Metode ini menghasilkan perubahan warna yang ekstrem dan memberikan tampilan yang tidak biasa. Color grading pada perancangan ini digunakan untuk landasan terhadap foto untuk menciptakan tampilan yang diinginkan dan menyampaikan mood atau atmosfer tertentu. 2.2.12

Jilid Buku Proses penjilidan buku melibatkan penggabungan dan penyatuan sejumlah kertas secara berurutan dan bertumpuk dengan menambahkan penutup yang sesuai. Proses ini menciptakan sebuah buku menggunakan berbagai teknik penjilidan atau metode perekat seperti lakban, lem, benang, dan lain-lain. Beberapa teknik penjilidan buku yang umum meliputi Jilid Buku Lem Panas (Perfect Binding), jilid buku spiral (Wire Binding), jilid buku baut/sekrop (Screw Binding), jilid buku grip, jilid buku hard cover (Case Binding), jilid buku jahit benang (Sewn Binding), dan jilid buku kawat/staples tengah (Saddle Stitching) (TUNAS MITRA MAKMUR, 2022). Jilid buku kawat (saddle stitching), yang juga dikenal sebagai staples tengah, sering digunakan untuk menyelesaikan jenis booklet , profil perusahaan, katalog, majalah, dan buku lain yang tidak terlalu tebal, sekitar 4 hingga 80 halaman per buku. Kelipatan empat diperlukan untuk jumlah halaman yang dijilid dan jenis ini digunakan untuk dokumen dengan sampul halus (TUNAS MITRA MAKMUR, 2022). Jilid buku ini menjadi acuan untuk buku pedoman sistem identitas visual BKAL agar halaman-halaman yang telah dicetak menjadi satu kesatuan yang rapi, kuat, dan mudah digunakan. 2.2.13 Metode

Design thinking Menurut Tim Brown (2008), menyatakan bahwa design thinking adalah sebuah metode inovasi yang mengadopsi kepekaan, pola pikir, dan pendekatan untuk memenuhi kebutuhan pengguna akhir. Metode ini juga mempertimbangkan kelayakan strategi dan bisnis, sehingga mampu mengubah kebutuhan tersebut menjadi nilai bagi pelanggan dan peluang pasar. Singkatnya, design thinking adalah proses yang menghasilkan ide-ide baru dan inovatif untuk memecahkan masalah (Terasacademy, 2022). Menurut Wolniak (2017), design thinking adalah kerangka kerja yang dinamis dan tidak linier yang terdiri dari lima langkah yang dapat digunakan oleh semua tim.

21 Langkah-langkah tersebut adalah Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test.

Kelima tahap ini akan dijelaskan sebagai berikut (Terasacademy, 2022):

a. **Empathize** Langkah pertama yang harus dilakukan adalah memahami dan berempati terhadap masalah yang dihadapi. Pada tahap ini, kita dapat

bekerja sama dengan para ahli yang relevan untuk mengumpulkan lebih banyak informasi. Observasi berbagai kegiatan yang terkait juga bisa dilakukan untuk mendapatkan pengalaman langsung. Langkah ini berarti untuk mengurangi asumsi dan meningkatkan pemahaman mengenai kebutuhan serta keinginan para pemangku kepentingan. **18**

Define Setelah berbagai data dan informasi dikumpulkan, tahap ini akan mendefinisikan inti permasalahan. Membuat

pernyataan masalah yang berfokus pada pengguna akhir dapat membantu menggambarkan definisi masalah secara lebih jelas. c. **Ideate** Tahap ini

melibatkan penyaringan berbagai opsi untuk menemukan solusi potensial yang dapat memecahkan masalah. Ada banyak teknik untuk mengumpulkan ide,

seperti Brainstorming, Brainwriting, Scamper, dan lainnya. Pilihlah teknik yang efektif dan nyaman akan muncul banyak ide sebagai solusi

untuk masalah yang dihadapi. d. **Prototype** Prototype atau purwarupa dibuat sebagai alat yang dapat diuji langsung oleh pengguna akhir.

Prototype ini dapat mencapai berbagai tujuan, tergantung pada pengaturan yang direncanakan untuk dicoba. Sangat disarankan untuk memfokuskan

perhatian pada siklus yang akan diterapkan kepada pengguna akhir. e.

Test Setelah melalui berbagai tahapan, model akhirnya diselesaikan dan

diuji coba pada pengguna akhir pada tahap terakhir ini. Metode design thinking bertujuan untuk digunakan dalam rancangan penelitian ini sebagai metode yang dapat memecahkan masalah agar menciptakan ide-ide baru dan inovatif.

2.2.14 Metode Penelitian Campuran Dua pendekatan, yaitu kuantitatif dan kualitatif digabung menjadi satu metode yang dikenal

sebagai metode campuran. Metode ini juga dapat dianggap sebagai penelitian dengan analisis data yang kemudian dikoordinasikan sebagai penemuan, dan diakhiri dengan pencapaian keputusan (Subagyo, 2020).

Berdasarkan penelitian ini adalah gabungan antara pendekatan kuantitatif

dan kualitatif menciptakan pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan hanya menggunakan satu pendekatan dalam merumuskan masalah (Indrawan & Jalilah, 2021). Metode campuran ini digunakan dalam perancangan ini sebagai metode riset untuk memberikan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur dalam mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan data yang didapat.

2.2.15 Segmentasi, Targeting, dan Positioning

- 1** Segmentasi Menurut Philip Kotler dan Gary Armstrong dalam buku Dasar-Dasar Pemasaran (1994), segmentasi pasar adalah pembagian pasar menjadi kelompok-kelompok pembeli yang berbeda. Proses segmentasi melibatkan pemisahan pasar berdasarkan kebutuhan dan karakteristik pembeli. Segmentasi pasar dilakukan perusahaan agar dapat melakukan strategi pemasaran yang lebih tepat sasaran untuk mencapai target penjualan. **1** Berikut ini adalah salah satu contoh pengelompokan dalam segmentasi. (Utami & Gischa, 2021):
 - a. Segmentasi geografis mengacu pada pembagian pasar berdasarkan lokasi geografis, seperti desa, kota, provinsi, atau negara.
 - b. Segmentasi demografis mengacu berdasarkan variabel demografis seperti usia, jenis kelamin, pendapatan, tingkat pendidikan, status pernikahan, ukuran keluarga, pekerjaan, dan lainnya.
 - c. Segmentasi psikografis mengacu berdasarkan karakteristik psikologis mereka, seperti nilai-nilai, minat, kepribadian, gaya hidup, dan sikap.
 - d. Segmentasi perilaku mengacu pada pembagian pasar berdasarkan perilaku konsumen dalam membeli dan mengonsumsi produk tertentu.
- 2.** Targeting Targeting adalah proses di mana perusahaan harus menilai setiap segmen pasar dan menentukan segmen mana yang memiliki potensi terbesar sebagai target pemasaran. **1** Menurut Philip Kotler dan Gary Armstrong dalam buku Dasar-dasar Pemasaran (1994), ketika menyurvei berbagai pasar, penting untuk mempertimbangkan ukuran dan perkembangan setiap bagian, daya tarik mendasarnya (dengan mempertimbangkan keberadaan pesaing), serta kesesuaian bagian tersebut dengan target dan aset organisasi.
- 3.** Positioning Menurut Rhenald Kasali dalam buku bukunya yang berjudul Membidik Pasar Indonesia: Segmenting, Targeting, Positioning (2007), menguraikan metode penyampaian yang digunakan untuk membuat merek tertanam

di benak pelanggan, memberikan arti khusus, dan menunjukkan bahwa itu lebih baik daripada merek dan produk lain melalui hubungan asosiatif. definisi Positioning. Metode ini digunakan dalam perancangan ini untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi pasar serta menentukan cara terbaik untuk mendekati dan melayani target audiens. 2.2.16 Analisa Pesaing Analisis pesaing merupakan eksplorasi penting yang bertujuan memahami dan menilai peluang, tantangan, bahaya terhadap teknik penjualan, serta kelebihan dan kekurangan kompetitor. Seorang pengusaha harus melakukan langkah-langkah awal lebih cepat dibandingkan dengan pesaing (Digital, 2023). Tujuan dari analisa pesaing dalam penelitian ini adalah untuk membantu dalam mengembangkan strategi yang efektif dan terukur guna meningkatkan daya saing, dengan memanfaatkan pemahaman mendalam tentang pesaing serta bahaya yang mungkin dihadapi. 2.2.17 SWOT Analisis Strengths, Weaknesses, Opportunities dan Threats (SWOT) metode untuk mengidentifikasi berbagai komponen yang berkontribusi pada pembentukan strategi bisnis. Fungsi analisis ini sangat penting sebagai persiapan dan instrumen administrasi utama, yang ditujukan untuk mengenali kualitas, kekurangan, peluang berharga, dan ancaman yang terkait dengan persaingan bisnis atau pengaturan usaha. SWOT ini sangat berguna untuk mengembangkan strategi bisnis suatu proyek meskipun sederhana, dan dapat dilakukan oleh siapa saja, termasuk pemilik usaha atau pengusaha. Tujuan analisis ini adalah untuk membatasi kekurangan dan ancaman yang mungkin muncul serta menyurvei faktor-faktor internal dan eksternal. 7 Faktor internal mencakup kekuatan dan kelemahan yang ada pada perusahaan, sementara faktor eksternal mencakup peluang dan ancaman yang dihadapi oleh (Meilinaeka, 2023). Analisis SWOT pada penelitian ini untuk membantu dalam mengembangkan strategi yang efektif dan berkelanjutan. Analisis SWOT ini juga untuk memahami hal-hal yang dimiliki pesaing sebagai acuan dalam perancangan ini. 2.3 Kerangka Berpikir Untuk menunjang penulisan karya ilmiah, kerangka berpikir merupakan landasan teori yang memadukan antara teori, observasi, fakta, dan tinjauan pustaka. Kerangka berpikir digunakan untuk merumuskan

konsep-konsep penelitian. Sugiyono memahami kapasitas sistem penalaran sebagai model terhitung untuk mendukung hipotesis yang terkait dengan komponen penelitian. Ini diperlukan agar penelitian dapat menjelaskan secara teoritis dan mengidentifikasi hubungan antar variabel (Sampoerna University, 2022). BAB III METODOLOGI DESAIN 3.1 Rancangan Penelitian Design thinking memiliki lima tahap: K Empathize, K Define, K Ideate, K Prototype, dan K Test. Proses ini dilakukan secara interaktif dan linear, yang berarti bahwa urutan tahapan tersebut tidak bersifat mutlak. Desainer dapat kembali ke tahap sebelumnya untuk mendapatkan lebih banyak data dan wawasan yang dibutuhkan dalam proses perancangan (Mukhtaromin, 2022). Tahapan design thinking tersebut dilakukan ke dalam perancangan ini dan berikut lima tahapan untuk mendukung perancangan ini: a. Emphasize Era komunikasi digital yang didominasi oleh elemen visual, penggunaan grafis memegang peran signifikan dalam menyampaikan pesan, membangun citra, dan membentuk identitas lembaga perguruan tinggi. Identitas visual lembaga tersebut menjadi fondasi utama dalam menentukan pengenalan dan persepsi oleh mahasiswa, alumni, dan masyarakat umum. BKAL membutuhkan identitas visual yang terstandarisasi agar dapat memberikan pesan dengan baik dan membangun citra BKAL. b. Define BKAL memiliki tantangan dan permasalahan yang dihadapi terkait desain visual yang dimilikinya. Permasalahan BKAL dalam identitas visual belum sepenuhnya terstandarisasi, terutama dalam hal penggunaan elemen-elemen grafis seperti aturan logo, warna, dan desain visual. Belum adanya pedoman grafis yang jelas dapat menimbulkan ketidakseragaman visual dalam setiap materi yang dihasilkan, yang dapat membingungkan para penerimanya. Penggunaan terkait teori-teori yang mendukung dasar dalam perancangan terhadap elemen grafis, dilakukan untuk mendapatkan perancangan yang sesuai dengan citranya dan desain visual yang benar sehingga memiliki desain visual yang efektif serta konsisten. c. Ideate Berdasarkan pemahaman bahwa Identitas visual sangat penting untuk membangun citra visual yang kuat. dan permasalahan terhadap desain visual BKAL. Terbentuk sebuah Solusi yaitu pembuatan sebuah pedoman

untuk desain visual BKAL yang akan menjadi dasar atau standarisasi dalam pembuatan desain visual, agar informasi serta visualnya memiliki keseragaman untuk mendapatkan perhatian dan komunikasi pesan dengan lebih efektif dan konsisten kepada mahasiswa dan alumni. d. Prototype BKAL mendapatkan solusi mengenai permasalahan tersebut, maka dibuatkan sebuah buku pedoman grafis visual. Buku pedoman grafis visual ini berisi aturan pengguna mengenai elemen visual BKAL agar penggunaan elemen-elemen grafis seperti logo, warna, dan desain visual lainnya dapat terstandarisasi. e. Test Setelah perancangan prototype buku pedoman grafis visual BKAL, dilakukan pengujian kepada pengguna untuk mengetahui apakah prototype ini sudah memenuhi dan menyelesaikan permasalahan pada BKAL. Tahap ini dapat memaksimalkan kembali pedoman tersebut berdasarkan ulasan kembali dari pengguna.

3.2 Jenis Penelitian Proposal ini dirancang dengan melibatkan dua jenis metode penelitian utama, yaitu metode riset dan metode desain. Jenis penelitian ini dipilih untuk memastikan penggalan data yang mendalam serta solusi yang inovatif dalam rangka mencapai tujuan penelitian ini, berikut penjelasan mengenai metode riset dan metode desain:

1. Metode Riset Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian campuran untuk melakukan pengumpulan data. **10 Metode penelitian campuran merupakan jenis penelitian yang menggabungkan dua pendekatan, yaitu kuantitatif dan kualitatif.** Penelitian ini melibatkan analisis data yang kemudian diintegrasikan untuk menghasilkan temuan, dan pada akhirnya ditarik kesimpulan. Metode ini dilakukan dengan wawancara, studi literatur, observasi, dan kuesioner sebagai metode pendukung untuk memahami permasalahan yang terjadi pada BKAL dan data tersebut dibuatkan kesimpulan secara deskriptif.
2. Metode Desain Design Thinking digunakan untuk mencari solusi, dengan menerapkan metode ini banyak ide dapat ditemukan dan dieksplorasi. Perancangan memiliki peluang untuk menghasilkan inovasi yang unggul dengan menerapkan prinsip-prinsip design thinking. Penerapan design thinking menggunakan lima tahap, dimulai dari tahap Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Tujuannya adalah untuk

dapat memecahkan masalah agar menciptakan ide-ide baru dan inovatif, serta meraih solusi yang mendalam terhadap masalah yang sedang terjadi.

3.3 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dalam perancangan ini terdapat 3 lokasi, Lokasi pertama, penelitian dilakukan dengan mengunjungi unit bagian kemahasiswaan Universitas Pembangunan Jaya yaitu BKAL untuk wawancara yang berlokasi di Universitas Pembangunan Jaya, Jalan Cendrawasih Raya Blok 87/P, Gedung A Lantai 3, Sawah Baru, Ciputat, Bintaro Jaya, Tangerang Selatan. Lokasi Kedua penelitian dilakukan dengan mengunjungi program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Jaya untuk wawancara yang berlokasi di Universitas Pembangunan Jaya, Jalan Cendrawasih Raya Blok 87/P, Gedung B Lantai 5, Sawah Baru, Ciputat, Bintaro Jaya, Tangerang Selatan. Lokasi ketiga penelitian dilakukan dengan mengunjungi unit perpustakaan Universitas Pembangunan Jaya untuk mengumpulkan data dari buku yang berlokasi di Universitas Pembangunan Jaya, Jalan Cendrawasih Raya Blok 87/P, Gedung B Lantai 4, Sawah Baru, Ciputat, Bintaro Jaya, Tangerang Selatan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil akurat dan berkualitas pada data diperlukan akumulasi data yang tepat. Di bawah ini metode campuran yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian:

3.4.1 Wawancara

Metode ini dilakukan untuk memperoleh informasi yang akurat dari sumber terpercaya. Pewawancara mengajukan sejumlah pertanyaan kepada narasumber pertama yaitu Bapak Fauzan Joko Sularto selaku Kepala Divisi dari BKAL mengenai desain visual kemahasiswaan dan alumni hal ini bertujuan untuk memastikan media informasi dan desain visual BKAL sudah memiliki acuan dalam pembuatannya. Wawancara dilaksanakan pada hari rabu tanggal 13 Desember 2023 mengunjungi unit bagian kemahasiswaan Universitas Pembangunan Jaya yaitu BKAL yang berlokasi di Universitas Pembangunan Jaya, Jalan Cendrawasih Raya Blok 87/P, Gedung A Lantai 3, Sawah Baru, Ciputat, Bintaro Jaya, Tangerang Selatan. Narasumber kedua yaitu Bapak Ratno Suprpto sebagai dosen program studi DKV dan desainer pembuat logo BKAL. Wawancara ini dilakukan untuk mencari tahu filosofi logo dan serta

bentuk desain yang terdapat di UPJ. Wawancara dilaksanakan 2 kali pada hari jum'at tanggal 23 Februari 2024 dengan Zoom Meeting dan pada hari jum'at 3 Mei 2024 dengan mengunjungi unit program studi DKV yang berlokasi di Universitas Pembangunan Jaya, Jalan Cendrawasih Raya Blok 87/P, Gedung B Lantai 5, Sawah Baru, Ciputat, Bintaro Jaya, Tangerang Selatan.

3.4.2 Observasi observasi merupakan kegiatan sistematis yang melibatkan pengamatan langsung dan tidak langsung terhadap objek untuk memperoleh informasi mengenai pengaruh, dampak, perkembangan, dan aspek lainnya. Observasi langsung dilakukan dengan secara aktif mengamati objek di lapangan, sedangkan observasi tidak langsung dilakukan dengan memeriksa sumber seperti jurnal, rekaman, foto, dan lain sebagainya (Nuraini, 2022). Penelitian ini menggunakan observasi secara tidak langsung dilakukan melalui pengamatan media informasi BKAL. Media informasi yang diamati berupa Instagram dan website BKAL, pengamatan dilakukan untuk melihat apakah media informasi BKAL memiliki konsistensi atau standarisasi dalam desain visual yang dihasilkan.

3.4.3 Kuesioner Untuk menetapkan sampel penelitian, tidak dapat dilakukan secara sembarangan, metode ini memerlukan perhitungan yang mematuhi acuan tabel yang telah diperhitungkan oleh pakar di bidangnya. **19** Untuk penelitian korelasional, jumlah sampel minimum yang diperlukan adalah 30 (A, 2024). Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan untuk menjawab pertanyaan penelitian atau memahami persepsi, perilaku, atau preferensi responden terkait suatu topik. Kuesioner ini berisi tentang pendapat para mahasiswa yang berada di UPJ mengenai BKAL, seberapa banyak mahasiswa yang mengetahui dan memahami BKAL. Instagram BKAL menjadi landasan apakah visual yang digunakan sudah cukup baik.

3.5 Teknik Analisa Data Teknik ini merupakan pendekatan untuk mengolah data menjadi informasi yang relevan. Konteks penelitian, analisis data diperlukan untuk memudahkan pemahaman terhadap data yang disajikan serta menghadirkan masukan yang akurat terhadap masalah yang diteliti (Purbowati, 2021).

3.5.1 Analisis Pengumpulan Data 1. Wawancara Berdasarkan wawancara bersama Bapak Fauzan

Joko Sularto selaku Kepala Divisi dari BKAL dapat disimpulkan bahwa media informasi Biro Kemahasiswaan dan Alumni Universitas Pembangunan Jaya membutuhkan standar desain, agar penyampaian informasi dapat mudah dikenali dan produksi media informasi pun sudah memiliki standar hal ini dilakukan supaya informasi yang disampaikan dapat terarah. yang menjadi kesimpulan akhir bahwa BKAL membutuhkan perancangan media informasi untuk kemahasiswaan dan alumni. Berdasarkan wawancara bersama Bapak Ratno Suprpto sebagai dosen program studi DKV dan desainer pembuat logo BKAL dapat disimpulkan bahwa untuk membuat pedoman sistem identitas untuk BKAL, namun diperlukan beberapa perhatian mengingat bahwa BKAL ini merupakan lembaga dari UPJ, yang di mana UPJ sudah memiliki aturan-aturan atau pedoman terhadap lembaga-lembaga yang berhubungan dengan UPJ.

2. Observasi Observasi dilakukan dengan melihat beberapa unggahan Instagram dan website yang dimiliki BKAL, dalam pengamatan ini unggahan Instagram dibagi menjadi 3 periode. Periode unggahan mulai dari bulan Agustus 2023, Desember 2023 dan Mei 2024. Berdasarkan Elemen-elemen layout unggahan Instagram pada periode bulan Agustus 2023 ini memiliki desain atau layout yang kurang konsisten, berikut analisis unggahan Instagram pada periode bulan Agustus 2023:

- Struktur Tata Letak**
Struktur tata letak dalam unggahan ini belum konsisten dikarenakan penempatan elemen utama dan elemen pendamping belum seimbang dan estetis.
- Ruang dan Jarak Antar Elemen**
Pengaturan ruang dan jarak sudah memberikan ruang napas dan membimbing mata untuk melihat elemen-elemen lain.
- Tipografi dan Pilihan Font**
Font pada unggahan ini masih berbeda di setiap desain yang dihasilkan, untuk keterbacaan pada font sudah cukup baik.
- Warna dan Kontras**
Penggunaan warna pada unggahan ini belum memiliki konsistensi dan karakteristik terhadap BKAL. Kontras antara teks dan latar belakang masih bertentangan, dan koherensi teks kurang jelas.

Berdasarkan Elemen-elemen layout unggahan Instagram pada periode bulan Desember 2023 ini memiliki desain atau layout yang cukup konsisten, berikut analisis unggahan Instagram pada

periode bulan Desember 2023: a. Struktur Tata Letak Struktur tata letak dalam unggahan ini sudah cukup baik, penempatan elemen utama dan elemen pendamping sudah cukup seimbang dan estetis. b. Ruang dan Jarak Antar Elemen Pengaturan ruang dan jarak sudah memberikan ruang napas dan membimbing mata untuk melihat elemen-elemen lainnya. c. Tipografi dan Pilihan Font pada unggahan ini sudah menggunakan font yang sama di setiap desain yang dihasilkan, untuk keterbacaan pada font sudah cukup baik. d. Warna dan Kontras Penggunaan warna pada unggahan ini sudah memiliki konsistensi dan karakteristik terhadap BKAL. Penggunaan warna merah yang mendominasi sehingga memberikan kesan karakteristik kepada BKAL. Berdasarkan Elemen-elemen layout unggahan Instagram pada periode bulan Mei 2024 ini memiliki desain atau layout yang kurang konsisten, berikut analisis unggahan Instagram pada periode bulan Mei 2024: a. Struktur Tata Letak Struktur tata letak dalam unggahan ini belum konsisten dikarenakan penempatan elemen utama dan elemen pendukung belum seimbang dan estetis. b. Ruang dan Jarak Antar Elemen Pengaturan ruang dan jarak belum memberikan ruang dan membimbing mata untuk melihat elemen-elemen lainnya. c. Tipografi dan Pilihan Font Tipografi pada unggahan ini masih berbeda di setiap desain yang dihasilkan, untuk keterbacaan pada tipografi sudah cukup baik. d. Warna dan Kontras Penggunaan warna pada unggahan ini sudah memiliki konsistensi dan karakteristik terhadap BKAL. Penggunaan warna merah masih terkonsistensi dan menjadi karakteristik terhadap identitas BKAL. Hasil observasi yang dilakukan dari 3 periode unggahan Instagram milik BKAL, belum memiliki standarisasi dalam desain visualnya. Setiap periode unggahan mengalami beberapa perubahan mulai dari penggunaan logo, warna, tipografi dan elemen-elemen visual lainnya. Kesimpulan hasil observasi tersebut BKAL perlu memiliki standarisasi identitas visual agar setiap desain yang dihasilkan tidak mengalami perubahan. 3. Kuesioner Berikut merupakan kuesioner mengenai tentang pendapat para mahasiswa yang berada di UPJ mengenai BKAL: Pertanyaan pertama menunjukkan program studi yang diambil

oleh responden di UPJ. Hasil jawaban dari responden mayoritas berasal dari program desain komunikasi visual sebanyak 30 orang, sedangkan 9 responden lainnya berasal dari program studi desain produk, informatika, ilmu komunikasi, dan psikologi. Pertanyaan kedua apakah responden mengetahui visi, misi, tujuan, dan tugas BKAL. Hasil jawaban dari responden terdapat 18 responden mengetahui dan 21 tidak mengetahui tentang BKAL.

13 Jawaban responden tersebut menghasilkan data bahwa mayoritas responden belum mengenal atau mengetahui tentang BKAL. Pertanyaan ketiga menunjukkan apakah BKAL penting untuk kegiatan kemahasiswaan. Hasil jawaban dari responden mayoritas mengatakan BKAL berperan penting untuk memajukan kegiatan kemahasiswaan. Pertanyaan keempat menunjukkan seberapa sering responden melihat informasi dari BKAL. Hasil jawaban dari responden terdapat 26 responden minimal sekali dalam seminggu dan 13 jarang sekali melihat informasi dari BKAL. Jawaban responden tersebut menghasilkan data bahwa media informasi yang dimiliki BKAL kurang efektif di mana masih ada sekitar 13 responden yang jarang melihat informasi yang disampaikan. Pertanyaan kelima menunjukkan kejelasan informasi yang disediakan BKAL. Hasil jawaban dari responden mayoritas mengatakan informasi yang disampaikan sudah cukup jelas dengan hasil data dari 21 responden menjawab cukup jelas. Pertanyaan keenam apakah visual yang digunakan BKAL membantu memahami informasi yang disampaikan. Hasil jawaban dari responden mayoritas menjawab visual yang digunakan membantu untuk memahami informasi tersebut, dengan hasil data terdapat 15 responden menjawab membantu. Pertanyaan ketujuh mempertanyakan seberapa mudah memahami informasi dengan visual yang digunakan BKAL. Hasil jawaban dari responden mayoritas menjawab informasi yang disampaikan dengan visual tersebut mudah dipahami, dengan hasil data terdapat 20 responden menjawab mudah. Pertanyaan kedelapan seberapa menarik visual dalam informasi yang disediakan BKAL. Hasil jawaban dari responden mayoritas menjawab visual yang digunakan dalam informasi BKAL belum menarik, dengan hasil data terdapat 16 responden menjawab kurang

menarik. Pertanyaan kesembilan menunjukkan seberapa lengkap dan efektif visual dalam informasi yang disampaikan BKAL. Hasil jawaban dari responden mayoritas menjawab penggunaan visual dalam informasi yang disampaikan sudah cukup lengkap dan efektif, dengan hasil data terdapat 18 responden menjawab cukup lengkap. Pertanyaan kesepuluh mempertanyakan apakah diperlukan pembaruan terhadap desain visual BKAL. Hasil jawaban dari responden, terdapat 37 responden menjawab ya, diperlukan dan 2 responden menjawab tidak diperlukan. Jawaban responden tersebut menghasilkan data bahwa desain visual BKAL perlu ditingkatkan agar lebih efektif dan konsisten. Berdasarkan kuesioner di atas dapat disimpulkan secara deskriptif bahwa informasi yang disampaikan BKAL sudah cukup menarik, tetapi pemahaman mengenai BKAL dan ketertarikan terhadap informasi masih kurang baik, dan sebagian besar mahasiswa menyatakan bahwa diperlukan pembaruan desain visual untuk meningkatkan penyampaian informasi dan identitas visual dari BKAL lebih efektif dan menarik bagi mahasiswa.

3.5.2 Analisa Segmentasi, Targeting, dan Positioning 1. **1** Segmentasi penelitian ini segmentasi merupakan pembagian terhadap target audiens, proses memisahkan target audiens berdasarkan kebutuhan juga karakteristiknya. Target audiens yang dipilih adalah laki-laki maupun perempuan dewasa usia 18-25 tahun. Para usia ini merupakan mahasiswa, alumni dan calon mahasiswa yang menyukai kegiatan organisasi serta ketertarikan terhadap dunia pendidikan. Pada perancangan ini, sasaran audience yang ditentukan memiliki tempat tinggal di wilayah di seluruh Indonesia terutama Tangerang Selatan. 2. Targeting Buku pedoman ini menyediakan grafis visual yang menarik untuk mempromosikan kegiatan kemahasiswaan, layanan, dan informasi penting lainnya yang relevan bagi mahasiswa serta calon mahasiswa. 3. Positioning Desain visual yang dihasilkan dari buku pedoman tersebut memberikan kesan yang sesuai dengan audiens, mulai dari warna, layout, gambar, pesan, dan kemudahan dalam mengakses setiap informasinya. Hal ini agar audiens dapat mudah menerima dan memahami visual serta informasi yang disampaikan lebih efektif. 3.5.3

Analisa Pesaing Analisis pesaing dilakukan dengan membandingkan antara Biro Kemahasiswaan Universitas Mercu Buana. Biro Kemahasiswaan Universitas Mercu Buana merupakan pelayanan, penyelenggaraan dan pengembangan terhadap karakter, kreativitas, inovasi dan prestasi mahasiswa yang merupakan fondasi dalam mewujudkan mahasiswa mercu buana yang unggul. Dalam hal ini terdapat website dan Instagram Biro Kemahasiswaan Universitas Mercu Buana yang dijadikan analisis sebagai pesaing antara BKAL UPJ. Analisa dilakukan dengan menganalisis beberapa hal, yaitu logo, warna, layout, dan gambar. 4 ciri tersebut dijadikan kriteria dalam analisa pesaing ini dan dapat disimpulkan sebagai berikut: 1. Logo Biro Kemahasiswaan Universitas Mercu Buana belum memiliki logo gram atau logo utama untuk biro kemahasiswaannya. Penempatan logo pada website dan Instagram Biro Kemahasiswaan Universitas Mercu Buana cukup konsisten dan logo tersebut memiliki keterbacaan yang jelas. 2. Warna Warna yang ditampilkan pada website dan Instagram Biro Kemahasiswaan Universitas Mercu Buana, memiliki keseragaman sehingga terlihat lebih menarik. 3. Layout Desain layout website dan Instagram Biro Kemahasiswaan Universitas Mercu Buana menarik perhatian dengan keseimbangan elemen visual dan teks yang baik. Elemen yang digunakan dalam website dan Instagram tidak begitu banyak sehingga identitas visual kurang terlihat. 4. Gambar Website dan Instagram Biro Kemahasiswaan Universitas Mercu Buana menggunakan sedikit gambar dalam menyampaikan beberapa informasi. 5. font font yang digunakan pada website dan Instagram berbeda, dan keterbacaan pada font kurang baik. Biro Kemahasiswaan Universitas Mercu Buana memiliki konsistensi terhadap beberapa identitas visual yang dimilikinya. Beberapa elemen pendukung yang digunakan dalam website dan Instagram Biro Kemahasiswaan Universitas Mercu Buana ini tidak begitu banyak sehingga kesan identitas visual yang dimiliki kurang kuat dan terlihat. **16** Berdasarkan hasil Analisa pesaing ini dapat mengetahui kesempatan, ancaman, serta kelebihan dan kekurangan pesaing. Hasil analisa pesaing ini menjadi landasan menentukan langkah ke depan agar identitas visual BKAL UPJ mampu bersaing dengan biro kemahasiswaan

universitas lainnya. 3.5.4 Analisis SWOT Objek yang akan dianalisis SWOTnya adalah pedoman sistem identitas visual Unit Biro Kemahasiswaan dan Alumni (BKAL), Universitas Pembangunan Jaya dengan Tujuan akhir untuk menentukan strategi kampanye dan penggunaan mediana. Penerapan dari analisis SWOT ini, diharapkan dapat memaksimalkan perancangan sistem identitas visual untuk BKAL. Analisis SWOT ini memberikan cara untuk mengatasi tantangan yang ada, dan menentukan strategi kampanye dan penggunaan mediana, serta menciptakan perancangan pedoman identitas visual ini untuk terus berkembang sebagai komunikasi visual yang konsisten, profesionalisme, terpercaya dan relevan bagi mahasiswa dan alumni. 3.6 Kesimpulan Hasil Analisis Berdasarkan kesimpulan yang didapat dari pengumpulan data, BKAL memerlukan pembaruan terhadap desain visual yang digunakan agar penyampaian informasi kepada mahasiswa dan alumni dapat tersampaikan dengan lebih baik. Menggunakan peluang, ancaman, kelebihan dan kekurangan pesaing, dapat meningkatkan desain visual yang efektif, sehingga informasi penting yang ingin disampaikan oleh BKAL dapat diterima dengan lebih jelas dan menarik perhatian. Perancangan terhadap desain visual ini, perlu juga memperhatikan aturan-aturan yang sudah dibuat oleh UPJ. Hal ini penting karena BKAL merupakan bagian dari lembaga UPJ, sehingga desain visual yang digunakan harus selaras dengan pedoman dan standar yang telah ditetapkan oleh universitas. Mematuhi aturan ini akan memastikan konsistensi dan identitas visual yang kuat, serta menjaga keselarasan antara BKAL dan UPJ secara keseluruhan. 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 penggunaan 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. **4**

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 pengarahan 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.

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 menciptakan sebuah komposisi yang mengkomunikasikan pesan yang diinginkan dengan jelas dan kuat. Dengan memahami dan menerapkan konsep visual dengan baik, dapat menciptakan karya-karya yang menarik perhatian, memikat, dan membangkitkan respon yang diinginkan dari target audiens.

4.1.4.1 Moodboard Moodboard ini mengumpulkan dan menyajikan beragam inspirasi, gagasan, dan elemen desain dalam satu tempat untuk membantu dalam proses kreatif. Moodboard ini menjadi acuan untuk menentukan gaya desain, warna, tipografi, dan tipografi.

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.

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 .

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.

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.

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 .

4.1.4.7 Tipografi Penggunaan Sans Seri f 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 .

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. 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. 4.1.4.10 Pattern (pola) Struktur dasar yang secara andal dan rutin mengoordinasikan suatu permukaan disebut pola. Pola ini dapat digambarkan sebagai pengulang bidang yang tak terhingga. Bentuk pola yang paling sederhana merupakan pengulangan elemen kotak dan balok persegi, baik dalam susunan ke atas maupun ke samping. 9 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. 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. 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.. 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.

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 . **20** 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. 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. 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. 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. 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 neue 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.

4.2.2 Media Pendukung

Media Pendukung terbagi menjadi 2 yaitu cetak dan digital, media pendukung cetak berupa poster, banner, fole banner, selebaran, 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 Stationary

Stationery adalah kumpulan alat tulis dan perlengkapan kantor yang digunakan untuk keperluan menulis, mencatat, dan berbagai aktivitas administratif. Stationary 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
- b. Envelop DL
- c. Envelope C4
- d. Map Folder
- e. Kartu Nama
- f. Pulpen
- g. Buku catatan
- h. 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

b. Topi c. Tempat Minum d. Gantungan Kunci e. 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

b. Website c. 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 b. X

Banner c. Poster d. Selebaran e. Leaflet f. Booth Tenant BAB V

PENUTUP 5.1 Kesimpulan Menurut penelitian, identitas visual memegang peranan penting dalam pembentukan citra perusahaan. Identitas visual yang kuat dan konsisten, membuat desain visual BKAL tersebut menjadi mudah dikenali dan diingat, sehingga membuka peluang untuk menarik perhatian mahasiswa, alumni, dan masyarakat. Dampak positif ini diharapkan akan berkontribusi pada meningkatnya akreditasi Universitas Pembangunan Jaya. Selain itu bertujuan untuk membantu agar BKAL memperkuat hubungan antara mahasiswa dan alumni yang nantinya mampu mencapai visi dan misi yang diharapkan. Adanya Pedoman Sistem Identitas Untuk Unit BKAL Universitas Pembangunan Jaya, mampu mempermudah pengaplikasian desain visual di berbagai media dan informasi serta desain yang disampaikan dapat dibuat secara konsisten agar kesadaran mahasiswa dan alumni terkait prestasi semakin meningkat. 5.2 Saran Berdasarkan evaluasi hasil dari proses perancangan pedoman sistem identitas visual untuk unit BKAL, disarankan bahwa perancangan desain dikemudian hari mampu membuat perancangan desain lebih baik. Memperhatikan evolusi desain karena desain grafis serta

REPORT #22015859

trend visual terus berkembang sepanjang waktu. Oleh karena itu, penting mengikuti perkembangan terkini dalam desain grafis dan menemukan cara untuk mengintegrasikan unsur-unsur desain ke dalam desain visual BKAL. Hal ini bertujuan untuk menjamin bahwa identitas visual tetap segar, relevan, dan menarik bagi mahasiswa dan alumni. Melibatkan partisipasi mahasiswa, alumni, dan UPJ dari tahap awal hingga akhir proses perancangan, dapat memberikan wawasan berharga dan mendapatkan dukungan yang lebih luas. Langkah ini juga dapat meningkatkan rasa memiliki dan kebanggaan mahasiswa, alumni, dan UPJ terhadap identitas BKAL. Selepas penyusunan identitas visual, penting untuk menguji dan mengevaluasi respons mahasiswa, alumni, dan UPJ terhadapnya. Evaluasi dapat dilakukan melalui uji langsung dengan kelompok target, mengumpulkan umpan balik dan melakukan evaluasi secara berkala akan membantu memperbaiki dan meningkatkan identitas visual BKAL seiring waktu.



REPORT #22015859

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	1.02% www.kompas.com	●
	https://www.kompas.com/skola/read/2021/11/16/100000669/mengenal-segmen..	
INTERNET SOURCE		
2.	0.24% nikmesinhan.akmil.ac.id	●
	https://nikmesinhan.akmil.ac.id/artikel/akreditasi-kampus-institusi-vs-jurusan-p..	
INTERNET SOURCE		
3.	0.22% medium.com	●
	https://medium.com/@pingkanadhira/ilustrasi-dalam-dkv-apakah-penting-69d...	
INTERNET SOURCE		
4.	0.2% repository.pnj.ac.id	●
	https://repository.pnj.ac.id/11834/1/Halaman%20Identitas%20Tugas%20Akhir%..	
INTERNET SOURCE		
5.	0.19% buildwithangga.com	●
	https://buildwithangga.com/tips/penggunaan-tipografi-yang-efektif-pada-desai...	
INTERNET SOURCE		
6.	0.18% ejournal.unesa.ac.id	●
	https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/desgrafia/article/download/55335/43840/	
INTERNET SOURCE		
7.	0.18% it.telkomuniversity.ac.id	●
	https://it.telkomuniversity.ac.id/pengertian-analisis-swot-dan-fungsinya-bagi-p...	
INTERNET SOURCE		
8.	0.17% telkomuniversity.ac.id	●
	https://telkomuniversity.ac.id/pengertian-data-fungsi-jenis-jenis-manfaat-dan-c...	
INTERNET SOURCE		
9.	0.16% www.pekalongan-news.com	●
	https://www.pekalongan-news.com/2018/10/pengertian-pattern-dan-texture-da..	



REPORT #22015859

INTERNET SOURCE		
10.	0.15% research.binus.ac.id https://research.binus.ac.id/edutech/2020/11/neuroresearch-bentuk-lain-dari-m..	●
INTERNET SOURCE		
11.	0.15% repository.pnj.ac.id https://repository.pnj.ac.id/6017/1/Halaman%20Identitas%20Skripsi%20.pdf	●
INTERNET SOURCE		
12.	0.14% www.sekolahdesain.id https://www.sekolahdesain.id/post/6-tips-penggunaan-warna-yang-efektif-dala...	●
INTERNET SOURCE		
13.	0.14% journalstkipgrisitubondo.ac.id https://journalstkipgrisitubondo.ac.id/index.php/PKWU/article/download/1211..	●
INTERNET SOURCE		
14.	0.13% library.binus.ac.id http://library.binus.ac.id/eColls/eThesiscoll/Bab1/2014-1-00813-IF%20Bab1001....	●
INTERNET SOURCE		
15.	0.13% repository.uinmataram.ac.id https://repository.uinmataram.ac.id/2796/1/7%20BUKU%20AJAR%20PENGANTA..	●
INTERNET SOURCE		
16.	0.12% www.sapx.id https://www.sapx.id/blog/mengenal-analisa-pesaing-demi-kemajuan-bisnis/	●
INTERNET SOURCE		
17.	0.12% www.domainesia.com https://www.domainesia.com/berita/layout-adalah/	●
INTERNET SOURCE		
18.	0.11% medium.com https://medium.com/idea-room/lima-tahapan-dalam-proses-design-thinking-c2...	●
INTERNET SOURCE		
19.	0.09% www.gramedia.com https://www.gramedia.com/literasi/rumus-slovin/	●
INTERNET SOURCE		
20.	0.08% agribisnis.uma.ac.id https://agribisnis.uma.ac.id/2023/04/01/fungsi-tagline-untuk-bisnis/	●



REPORT #22015859

INTERNET SOURCE

21. 0.08% eduparx.id

<https://eduparx.id/blog/insight/5-tahap-design-thinking/>

