

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

JUDUL : REDESAIN LOGO PERCETAKAN BAHAGIA KOTA SUKABUMI  
NAMA : RAHMI HARTINAH  
NIM : 15166044

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Sukabumi, Agustus 2020

Materai

**Rahmi Hartinah**

15166044

## HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

JUDUL : REDESAIN LOGO PERCETAKAN BAHAGIA KOTA SUKABUMI  
NAMA : RAHMI HARTINAH  
NIM : 15166044

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui  
Sukabumi, Agustus 2020

Sukabumi, Agustus 2020

Ketua Program Studi,

Pembimbing,

**Arief Johari, S.Pd., S.ST., M.Ds**  
NIDN. 0422018105

**Salsa Solli Nafsika, S.Pd, MPd**  
NIDN. 0404029402

Library Innovation Unit  
**LIU**

## HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

JUDUL : REDESAIN LOGO PERCETAKAN BAHAGIA KOTA SUKABUMI  
NAMA : RAHMI HARTINAH  
NIM : 15166044

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang skripsi tanggal Agustus 2020. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan Sarjana Desain (S.Ds)

Sukabumi, Agustus 2020

Pembimbing I,

Ketua Dewan Penguji,

**Salsa Solli Nafsika, S.Pd, MPd**

NIDN. 0404029402

**Dede Pamungkas, S.S., M.Ds**

NIDN. 040506930

Wakil Rektor 1 Bidang Akademik,

Ketua Program Studi,

**Anggy Pradiftha Junfithrana, S.Pd., MT**

NIDN. 0425068502

**Arief Johari, S.Pd., S.ST., M.Ds**

NIDN. 0422018105

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS  
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

---

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rahmi Hartinah  
NIM : 15166044  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty – Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**REDESAIN LOGO PERCETAKAN BAHAGIA KOTA SUKABUMI**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi  
Pada Tanggal : Agustus 2020

Yang Menyatakan,

*Maerai6000*

**Rahmi Hartinah**  
**15166044**

## ABSTRAK

Percetakan Bahagia merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang percetakan beralamat di Jl. Jendral A. Yani No. 18 Kota Sukabumi, dirintis oleh H. Rosyid (Alm). Sasaran Konsumen Percetakan Bahagia berasal dari Individu, Perusahaan, ataupun Instansi Pemerintah. Percetakan Bahagia memiliki tempat produksi sendiri serta unit distribusi menyalurkan produk tidak hanya di Kota Sukabumi namun telah merambah ke daerah lain seperti Bandung, Bogor, dan Jakarta

Sejatinya Percetakan Bahagia sudah memiliki logo namun tidak memiliki identitas visual yang kuat, hal ini dikarenakan logo belum menerapkan prinsip dan elemen desain dengan baik. Seperti prinsip simplicity yang dapat menyederhanakan logo agar mudah diingat, prinsip unity agar dapat mendapat kesan harmonis dan kesatuan dalam logo.

Redesain logo meliputi proses pengumpulan data, analisis data dan perancangan logo yang baru. Pada proses perancangan logo yang baru konsep tersebut diwujudkan secara kreatif dalam sebuah visualisasi logo. Sebagai hasilnya, sebuah logo baru Percetakan Bahagia yang memuat citra perusahaan tersebut dan diterapkan dalam sistem identitas Perusahaan meliputi stationery media pendukung seperti : Poster, x-banner, kaos, gantungan kunci, pin, tumbler, blocknote, dan mug sehingga citra baru Percetakan Bahagia dapat lebih dikenal oleh masyarakat.

Kata Kunci : Redesain, Logo, Percetakan, Advertising, Perancangan

## ABSTRACT

Percetakan Bahagia is a company engaged in the printing sector located at Jl. General A. Yani No. 18 Sukabumi City, pioneered by H. Rosyid (Alm). The target consumers of Happy Printing are individuals, companies, or government agencies. Percetakan Bahagia has its own production site as well as a distribution unit distributing inexpensive products in Sukabumi City but has expanded to other areas such as Bandung, Bogor and Jakarta.

Indeed, Percetakan Bahagia already has a logo but does not have a strong visual identity, this is because the logo has not applied the principles and design elements properly. Like the simplicity principle which can simplify a logo so that it is easy to remember, the principle of unity in order to get the impression of harmony and unity in the logo.

The logo redesign includes the process of data collection, data analysis and designing a new logo. In the new logo design process, the concept is creatively embodied in a logo visualization. As a result, a new Percetakan Bahagia logo containing the company's image and implemented in the Company's identity system includes supporting media stationery such as: Posters, x-banners, t-shirts, key chains, pins, tumblers, blocknotes, and mugs so that the new image of Percetakan Bahagia can be used. better known by the public.

Keywords: Redesign, Logo, Printing, Advertising, Design



Library Innovation Unit  
LIU

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Penulisan dan perancangan tugas akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya pada program studi Desain Komunikasi Visual UNIVERSITAS NUSA PUTRA. Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Arief Johari, S.Pd., S.ST., M.Ds selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Dan Selaku dosen pembimbing 1 yang telah mendidik dan memberikan arahan dalam penyusunan tugas akhir ini;
2. Salsa Solli Nafsika, S.Pd, MPd selaku dosen pembimbing 2 yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan dan perancangan tugas akhir ini;
3. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral; dan
4. Sahabat yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Akhir kata, Penulis berharap Allah Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga tugas akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu dan penulis mengucapkan mohon maaf apabila masih banyak kekurangan dalam penyusunan dan perancangan tugas akhir ini.

Sukabumi, Agustus 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PERNYATAAN PENULIS</b> .....	ii
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	iii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>ABSTRACT</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Batasan Masalah .....	3
D. Tujuan Perancangan .....	4
E. Manfaat Perancangan .....	4
F. Metode Penelitian .....	5
G. Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN</b>	
A. Teori Periklanan .....	7
1. Pengertian Periklanan .....	7
2. Fungsi-Fungsi Periklanan .....	7
3. Sifat Periklanan .....	8
4. Tujuan Periklanan .....	9
5. Model Komunikasi Periklanan .....	9
6. Media Periklanan .....	10
7. Jenis-Jenis Iklan .....	14
B. Percetakan dan Bisnis Percetakan .....	15
1. Sejarah Percetakan .....	15
2. Fungsi Percetakan .....	23

3.	Macam-Macam Istilah Percetakan .....	25
4.	Pengertian RGB dan CMYK .....	31
C.	Desain Grafis .....	34
1.	Pengertian Desain Grafis .....	34
2.	Sejarah Awal Desain Grafis .....	36
3.	Sejarah Perkembangan .....	38
D.	Desain Komunikasi Visual.....	45
1.	Pengertian Desain Komunikasi Visual .....	45
2.	Sejarah Desain Komunikasi Visual .....	45
3.	Prinsip Dasar Desain Komunikasi Visual .....	46
4.	Unsur-Unsur Desain Komunikasi Visual .....	48
5.	Teori Gestalt .....	52
6.	Fungsi Desain Komunikasi Visual .....	53
7.	Elemen Desain Komunikasi Visual .....	54
E.	Redesain .....	58
1.	Pengertian Redesain .....	58
2.	Karakteristik Redesain Logo .....	60
F.	Corporate Identity .....	61
1.	Sejarah Corporate Identity .....	61
2.	Pengertian Corporate Identity .....	63
3.	Jenis-Jenis Corporate Identity .....	63
4.	Fungsi Corporate Identity .....	67
<b>BAB III</b>	<b>PENCIPTAAN KARYA</b>	
A.	Sejarah Singkat Percetakan Bahagia .....	69
1.	Kondisi Tenaga Kerja .....	70
5.	Kondisi Fisik Perusahaan .....	70
B.	Tujuan Perancangan .....	70
C.	Konsep Perancangan .....	71
D.	Media Berkarya .....	71
E.	Proses Berkarya .....	78
1.	Ide Perancangan .....	79
2.	Konsep dan Strategi .....	79

3. Target Audience .....	81
4. Pengumpulan Data .....	81
5. Analisis Data .....	82
F. Studi Kepustakaan .....	83
G. Pra Produksi .....	83
1. Rough Sketch .....	83
2. Alternatif Desain Perancangan Pembuatan Logo .....	85
H. Produksi .....	85
1. Komputerisasi .....	85
2. Konsultasi Karya .....	85
3. Pencetakan .....	86
I. Post Produksi.....	86
<b>BAB IV   PENCIPTAAN KARYA</b>	
A. Analisis Logo dan Karya .....	87
1. Konsep Logo .....	87
2. Warna Logo .....	87
3. Bentuk Logo.....	88
4. Logo dan Format Positif dan Diapositif.....	88
5. Deskripsi Logo .....	89
6. Analisis Logo .....	89
B. Aplikasi Logo Pada Media Promosi .....	91
1. Bussiness Card .....	91
2. Letter Head .....	94
3. Kwitansi .....	96
4. Nota .....	97
5. Stempel .....	98
6. Blocknote .....	99
7. Kaos .....	100
8. Gantungan Kunci dan Pin .....	101
9. Tumbler .....	102
10. Jam Dinding .....	103

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan ..... 106

B. Saran ..... 107

**DAFTAR PUSTAKA** ..... 108

**LAMPIRAN - LAMPIRAN**



Library Innovation Unit

**LIU**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Percetakan ialah proses pemindahan tulisan ataupun gambar pada kertas, kain, dan media lainnya dengan cepat melalui sebuah mesin cetak. Setiap harinya milyaran bahan cetak diproduksi antara lain buku, kalender, majalah, surat kabar, poster, spanduk, nota, undangan pernikahan, brosur, prangko, dan lain sebagainya. Hal itu disebabkan karena percetakan dapat dengan cepat mengkomunikasikan pemikiran dan informasi ke jutaan orang. Awal mulanya ditemukan yaitu pada pertengahan 1400-an hingga awal 1900-an, percetakan merupakan satu-satunya bentuk komunikasi massa pada zaman tersebut. Pendidikan bergantung pada ketersediaan bahan bacaan, bahkan setelah penemuan-penemuan seperti radio, televisi, dan gambar bergerak, hasil percetakan merupakan industri penting di setiap negara maju.

Di Indonesia sendiri percetakan dibawa oleh bangsa Belanda yang membawa mesin cetak dengan tujuan untuk mencetak literatur keagamaan. Pada kenyataannya hal tersebut tidak terjadi, mesin tersebut digunakan untuk memproduksi buku serta surat penting di pemerintahan saat itu (VOC), Disitulah awal mula percetakan berkembang pesat. Hingga saat ini tingkat kebutuhan percetakan setiap tahun meningkat dengan mengikuti perkembangan zaman. Banyaknya permintaan menyebabkan banyak pula bisnis percetakan bermunculan dipasaran. Bisnis percetakan ini pun kian banyak berkembang di Kota Sukabumi, salah satu percetakan yang ada di Kota Sukabumi yaitu Percetakan Bahagia yang berada di Jl. Jendral Ahmad Yani Gang Kaum I No. 18 Kota Sukabumi.

Bahagia Print merupakan jasa percetakan yang cukup besar dan berkembang. Beberapa kompetitor Percetakan Bahagia yang ada di Kota Sukabumi antara lain yaitu : Oke Print, Intipromo, Rusyda Print, Universal Print, dan banyak lagi lainnya. Semakin bertambahnya tahun persaingan menjadi semakin lebih ketat. Perusahaan besar tentunya sadar betapa pentingnya menciptakan serta mempertahankan sebuah identitas perusahaan yang kuat.

Logo merupakan salah satu elemen penting yang ada dalam suatu perusahaan, dan dapat dikatakan logo merupakan ujung tombak dari corporate identity yang mempunyai peranan untuk menjawab suatu pertanyaan seperti “siapa kita” di mata konsumen ataupun calon konsumen. Disinilah perusahaan menunjukkan hubungan dengan konsumen terhadap kualitas, pelayanan, visi dan misi dalam perusahaan. Jika sebuah perusahaan mendapatkan image dan citra yang positif tentunya akan banyak konsumen yang akan menggunakan produk perusahaan tersebut, karena konsumen sudah menyadari bahwa produk perusahaan tersebut adalah produk yang berkualitas. Hanya dengan melihat logo suatu perusahaan, kita dapat langsung mengenal identitas perusahaan tersebut. Perusahaan dalam keberlangsungannya akan menemui berbagai masalah, baik masalah internal maupun eksternal, masalah yang berkaitan dengan pemasaran yang berkaitan dengan logo yang ketinggalan jaman pun dapat terjadi.

Percetakan Bahagia sebenarnya sudah memiliki suatu corporate identity berupa logo perusahaan yang berbentuk inisial BP di dalam sebuah lingkaran yang lonjong.



PERCETAKAN - REKLAME - PENGADAAN BARANG

Gambar 1.1

Logo Percetakan Bahagia

(Sumber : Dokumentasi Sendiri)

Dilihat dari sisi ini logo percetakan mudah diingat, akan tetapi desain logo yang digunakan percetakan dari sejak awal tidak dikelola dengan maksimal oleh pemiliknya dan diciptakan sebagai pemanis saja. Berdasarkan analisa penulis, desain logo Percetakan Bahagia masih banyak memiliki kekurangan dari segi penerapan prinsip dan unsur desain. Prinsip keseimbangan logo belum disempurnakan karena layout logo masih belum tersusun dengan baik sehingga logo terkesan tidak rapi dan tidak memenuhi prinsip unity. Unity atau kesatuan merupakan kecocokan dari semua unsur desain yang saling berkaitan dan disusun secara tepat. Penerapan prinsip tipografi juga belum diterapkan dengan baik. Logo ini bersifat visioner dan tidak mencerminkan visi misi dari perusahaan. Selain itu

pengaplikasian logo yang digunakan juga sangat minim sekali karena hanya diaplikasikan pada nota, kwitansi, dan kartu nama saja.

Permasalahan tersebut lah yang membuat Bapak Devi Subekti pemilik Percetakan Bahagia menginginkan untuk merubah desain logo, agar menjadi lebih komunikatif, memiliki identitas yang kuat serta memiliki bentuk yang menarik. Diharapkan redesain logo dapat meningkatkan kekuatan identitas visual dari Percetakan Bahagia, Kota Sukabumi. Tujuan dari redesain logo ini adalah untuk menguatkan identitas visual guna mengangkat citra Percetakan Bahagia. Disisi lain untuk menarik minat konsumen serta dapat mencerminkan visi misi perusahaan.

Berdasarkan penjelasan diatas maka perlu dirancang kembali (redesain) logo Percetakan Bahagia. Dengan demikian judul dari Karya Akhir ini adalah "Redesain Logo Percetakan Bahagia Sukabumi".

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat disimpulkan poin-poin penting yang menjadi dasar atau masalah yang ada pada Percetakan Bahagia. Berikut rumusan masalahnya :

1. Bagaimana konsep perancangan redesain logo Percetakan Bahagia?
2. Bagaimana proses visualisasi redesain logo Percetakan Bahagia?
3. Bagaimana analisa visual dari karya redesain logo Percetakan Bahagia?

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang ada, batasan masalah yang akan dibahas dalam tugas akhir ini yaitu meliputi :

Kategori	Desain	Sasaran
Corporate Identity	Logo (Tipografi, Citra, warna)	Merancang identitas visual yang mencirikan visi dan misi percetakan.
Stationary	Kartu Nama, Nota, Kwitansi, Kop Surat, Stempel dan	Merancang media yang bersifat personal.

	Amplop	
Merchandise	Kaos, Gantungan Kunci, Pin, Tumbler, Blocknote, dan Jam	Memiliki Nilai Tambah dari Konsumen terhadap perusahaan.

#### **D. Tujuan Perancangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan diatas, maka tujuan perancangan sebagai berikut :

1. Menjelaskan konsep redesain logo Percetakan Bahagia?
2. Menjelaskan proses visual redesain logo Percetakan Bahagia?
3. Menjelaskan analisis visual redesain logo Percetakan Bahagia?

#### **E. Manfaat Perancangan**

Penyusun berharap dapat mengambil manfaat dari tugas akhir redesain logo ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Perusahaan  
Percetakan Bahagia dapat memanfaatkan karya penulis sebagai identitas dan media promosi perusahaan dalam memberikan citra yang baik, juga sebagai bentuk strategi yang efektif untuk menambah minat konsumen terhadap jasa yang ditawarkan perusahaan.
2. Bagi Masyarakat  
Dapat dijadikan pengetahuan tentang pentingnya sebuah logo di perusahaan serta dapat dijadikan bahan referensi mengenai redesain logo perusahaan.
3. Bagi Institusi Pendidikan  
Menambah referensi bagi akademis khususnya Desain Komunikasi Visual mengenai redesain logo yang bergerak di bidang percetakan.
4. Bagi Penulis  
Dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama mengikuti proses perkuliahan di Universitas Nusa Putra Program Studi Desain Komunikasi Visual serta dapat menambah pengetahuan dan pengalaman merancang sebuah logo yang efektif dan komunikatif.

## **F. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif karena peneliti ikut terlibat dengan objek yang diteliti serta hasil dari penelitian tersebut dijabarkan.

Sumber data yang diperoleh peneliti yaitu melalui data primer dan sekunder. Data Primer adalah data yang dihasilkan dari metode wawancara dengan pemilik Percetakan Bahagia. Data Sekunder diperoleh melalui internet serta buku pendukung lainnya.

## **G. Sistematika Penulisan**

Untuk memahami lebih jelas mengenai laporan tugas ini serta mempermudah pembacaan laporan penciptaan karya yang berjudul REDESAIN LOGO PERCETAKAN BAHAGIA, maka dilakukan pengelompokan laporan menjadi beberapa sub-sub dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menguraikan tentang hal-hal yang menjadi latar belakang dalam penciptaan Tugas Akhir ini. Menjelaskan rumusan masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode penelitian, sistematika penulisan dan jadwal perancangan.

### **BAB II KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN**

Berisi mengenai ilmu-ilmu apa yang berkaitan dengan penelitian dan penciptaan. Merujuk pada sumber pustaka ilmiah yang terkait dengan unsur desain, redesain, logo, dan sebagainya.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Merumuskan tentang langkah-langkah penciptaan. Bagian ini memaparkan apa saja yang dilakukan saat penciptaan, terdiri dari ide, sketsa, alat dan proses pembuatan.

### **BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

Menyajikan pembahasan mengenai penciptaan redesain logo.

### **BAB V PENUTUP**

Berisikan kesimpulan yaitu hasil dari karya yang dibuat dan diakhiri dengan saran yang berkenaan dengan karya yang diciptakan.