

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL MOCHIIYKU.ID
SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN CITRA UMKM



LAPORAN TUGAS AKHIR

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mengambil Mata Kuliah

Tugas Akhir Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual

Oleh :

Nama : Ferildha Arfiola

NIM : 22120027

PROGRAM STUDI DIPLOMA III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA TEGAL 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ferildha Arfiola

NIM 22120027

Adalah mahasiswa Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama, dengan ini saya menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir yang berjudul:

“ Perancangan Identitas Visual Mochiiyku.id Sebagai Upaya Meningkatkan Citra Umkm “

Merupakan hasil pemikiran sendiri secara orisinal dan saya susun secara mandiri tidak melanggar kode etik hak karya cipta. Pada laporan Tugas Akhir ini juga bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik tertentu di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata Laporan Tugas Akhir ini terbukti melanggar kode etik karya cipta atau merupakan karya yang dikategorikan mengandung unsur plagiarisme, maka saya bersedia melakukan penelitian baru dan menyusun laporannya sebagai laporan Tugas Akhir, sesuai dengan ketentuan berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya.

Tegal, Juli 2025



Ferildha Arfiola
22120027

HALAMAN PERSETUJUAN DAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademika Politeknik Harapan Bersama Tegal, saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Ferildha Arfiola

NIM 22120027

Jurusan/Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual

Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Harapan Bersama Tegal **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None- exclusive Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir saya yang berjudul :

**“ PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL MOCHIIYKU.ID
SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN CITRA UMKM “**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Harapan Bersama Tegal berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data Base*), merawat dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan memiliki Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Tegal, 23 Juli 2025



Ferildha Arfiola
22120027

HALAMAN PERSETUJUAN

Pembimbing Tugas Akhir memberikan rekomendasi kepada :

Nama : Ferildha Arfiola
NIM : 22120027
Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : **“ Perancangan Identitas Visual
Mochiiyku.id Sebagai Upaya Meningkatkan
Citra Umkm. ”**

Mahasiswa tersebut telah dinyatakan selesai melakukan bimbingan dan dapat mengikuti Ujian Tugas Akhir pada tahun akademik 2023/2024

Tegal, Juli 2025

Pembimbing I



Nadia Safina Faradis, S.Ds, M.I.Kom.
NIPY. 09.020.456

Pembimbing II



Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds
NIPY. 05.015.272

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Ferildha Arfiola
NIM : 22120003
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : **“ Perancangan Identitas Visual Mochiiyku.id Sebagai**

Upaya Meningkatkan Citra Umkm”

Telah dipertahankan dan dipertanggungjawabkan dihadapan penguji dan diterima sebagai persyaratan mendapatkan gelar Amd.Ds.

Tegal, Juli 2025

Dewan Penguji

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Dessy Ratna Putry, S.Sn.,M.Hum.

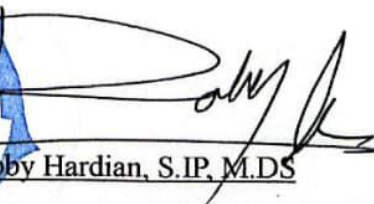
2. Penguji I : Robby Hardian, S.IP., M.Ds.

3. Penguji II : Ahmad Ramadhani, S.Kom., MDs.

1.....
2.....
3.....

Mengetahui,

Ketua Program DIII Desain Komunikasi Visual

 
Robby Hardian, S.IP., M.DS

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

Kesuksesan bukanlah hal yang final; Kegagalan bukanlah hal yang fatal; Yang terpenting adalah keberanian untuk maju

(Whistos Churchill)

Sukses adalah jumlah dari upaya kecil, yang di ulangi hari demi hari

(Penulis)

Persembahan:

Dengan segala rasa syukur atas nikmat dan rahmat yang Allah SWT berikan. Persembahkan Tuga Akhir ini untuk :

1. Terimakasih untuk kedua orang tua ku yang selalu mendoakan dan selalu ada di samping ku untuk terus memberi semangat.
2. Untuk diri saya sendiri makasih yang sudah bertahan sampai saat ini dan seterusnya.
3. Untuk teman-teman saya yang selalu memberi semangat dan telah membantu
4. Terimakasih juga untuk semua dosen prodi DKV.

Perancangan Identitas Visual Mochiiyku.id Sebagai Upaya Meningkatkan Citra Umkm

ABSTRAK

Mochiiyku.id merupakan usaha mikro kecil menengah (UMKM) yang berdiri pada tahun 2023 di Kota Tegal dan bergerak di bidang kuliner, khususnya produksi mochi dengan varian rasa dan bentuk yang unik. Di tengah perkembangan tren kuliner yang semakin kreatif, masih banyak pelaku UMKM yang belum memiliki identitas visual dan logo yang kuat, sehingga sulit membedakan diri di pasar yang kompetitif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain identitas visual dan logo yang mampu merepresentasikan karakter produk serta membangun citra merek yang profesional dan menarik. Metode yang digunakan adalah pendekatan desain grafis dengan tahapan analisis permasalahan, pengumpulan data melalui wawancara dan observasi, perancangan konsep visual, pembuatan sketsa, hingga penyusunan desain akhir. Data sekunder diperoleh dari studi literatur dan analisis kompetitor, sedangkan data primer dikumpulkan dari pemilik usaha dan media sosial brand. Seiring meningkat minatnya masyarakat terhadap produk mochi, mochiiyku.id memperluas pemasaran melalui media sosial seperti Instagram dan whatsapp. Namun dari hasil wawancara online, usaha ini belum memiliki identitas visual yang kuat dan konsisten, terutama pada bagian logo, warna, dan elemen pendukung lainnya. Hasil perancangan menghasilkan logo dengan karakteristik lembut, manis, lucu, dan kekinian yang selaras dengan citra produk mochi. Identitas visual yang dihasilkan diharapkan dapat meningkatkan brand awareness, memperkuat daya tarik produk di mata konsumen, serta membantu UMKM bersaing di pasar lokal maupun digital.

Kata Kunci : Desain logo, identitas visual, UMKM

***DESIGNING THE BRAND IDENTITY OF MOCHIIYKU.ID TO ELEVATE THE
IMAGE OF MSMES***

ABSTRACT

Mochiiyku.id is a micro, small, and medium enterprise (MSME) that was founded in 2023 in Tegal City. It focuses on the culinary field, especially in creating mochi with distinct flavors and shapes. With the fast-paced rise of creative culinary trends, many MSMEs struggle with establishing a strong visual identity and logo, which makes it tough to stand out in a crowded market. This study's goal is to craft a visual identity and logo that truly reflects the product's essence while creating a professional and attractive brand image. The approach taken involves graphic design techniques, including analyzing problems, gathering data through interviews and observations, developing visual concepts, sketching, and producing the final design. Secondary data was gathered from literature reviews and competitor analysis, while primary data came from the business owner and the brand's social media. As interest in mochi products grows, Mochiiyku.id has broadened its marketing efforts via social media platforms like Instagram and WhatsApp. However, feedback from online interviews indicates that the business still needs a strong and consistent visual identity, especially regarding its logo, colors, and other supporting elements. The design process led to a logo that embodies softness, sweetness, cuteness, and modernity, which aligns perfectly with the image of the mochi product. The new visual identity is anticipated to boost brand awareness, enhance the product's attractiveness to consumers, and assist the MSME in competing in both local and online markets.

Keywords: visual identity design, logo, MSME.

KATA PENGANTAR

Segala bentuk karunia, bimbingan, serta perlindungan yang senantiasa dicurahkan oleh Zat Yang Mahapemurah dan Mahapenyayang menjadi dasar tersusunnya laporan Tugas Akhir ini. Kepada Allah SWT, sumber segala rahmat dan petunjuk tersebut, disampaikan ungkapan terima kasih dan penghormatan yang setulus-tulusnya hingga karya ilmiah berjudul “Perancangan Identitas Visual Sebagai Upaya Meningkatkan Citra Umkm Mochi “, ini dapat dirampungkan dengan baik.

Penyelesaian studi pada jenjang Diploma di Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama mensyaratkan adanya sebuah karya akademik, dan tuntutan tersebut kemudian diwujudkan melalui penyusunan Tugas Akhir ini. Dalam proses pelaksanaannya mulai dari kegiatan penelitian hingga terbentuknya naskah laporan beragam bentuk bantuan, dorongan, serta arahan telah diterima dari berbagai pihak yang turut berperan dalam kelancaran seluruh rangkaian kegiatan ini.

Maka dari itu, pada kesempatan ini tak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada berbagai pihak berikut :

1. Bapak Dr. apt Heru Nurcahyo, S Farm., M.Sc sebagai Direktur Politeknik Harapan Bersama Tegal.
2. Bapak Robby Hardian, S.IP., M.Ds., sebagai Ketua Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual

3. Ibu Nadia Safina Faradis, S.Ds., M.I.Kom., sebagai Dosen Pembimbing I Tugas Akhir
4. Bapak Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds sebagai Dosen Pembimbing II Tugas Akhir
5. Ibu Dessy Ratna Putry, S.Sn., M.Hum, sebagai Ketua Penguji Laporan Tugas Akhir
6. Bapak Robby Hardian, S.IP., M.Ds., sebagai Dosen Penguji I Laporan Tugas Akhir
7. Bapak Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds sebagai Dosen II Penguji Laporan Tugas Akhir.
8. Semua dosen dari program studi DIII desain komunikasi visual yang sudah memberi ilmu serta membimbing selama 3 tahun masa kuliah
9. Orang tua tercinta yang sangat berperan krusial dalam memberikan dukungan dan terimakasih serta atas doa nya untuk menyelesaikan program studi ini.

Tegal, 23 juli 2025



Penulis

Ferildha Arfiola
NIM 22120027

DAFTAR ISI

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL MOCHIIYKU.ID SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN CITRA UMKM

HALAMAN PERNYATAAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN DAN PUBLIKASI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
<i>DESIGNING THE BRAND IDENTITY OF MOCHIIYKU.ID TO ELEVATE THE IMAGE OF MSMES.....</i>	<i>vii</i>
<i>ABSTRACT</i>	<i>vii</i>
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
LAMPIRAN	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1

1.2	Identifikasi Masalah	4
1.2.1	UMKM di daerah kota tegal yang belum menyadari pentingnya kekuatan Desain Identitas dalam sebuah produk yang professional.	4
1.2.2	Umumnya, mereka yang memiliki usaha hanya berfokus pada produksi dan penjualan.	4
1.3	Batasan Masalah.....	4
1.3.1	Logo yang unik dan menarik serta warna yang konsisten dapat menjadi ciri khas merek yang mudah dikenali.	5
1.3.2	Di indonesia olahan kue mochi sangat populer dikalangan kuliner. satu jenis UMKM mochi daifuku dari daerah Kota Tegal.....	5
1.4	Rumusan Masalah	5
1.4.1	Bagaimana merancang desain identitas visual berupa logo yang mampu merepresentasikan karakter pada produk ?	5
1.4.2	Bagaimana menciptakan logo yang sesuai dengan preferensi target pasar UMKM mochi (remaja, dewasa muda, atau keluarga)?.....	5
1.5	Tujuan Perancangan	5
1.5.1	Merancangan identitas brand yang kuat dan mudah dikenali, agar produk mochi memiliki daya tarik visual yang konsisten dan profesional.	5
1.5.2	Menggunakan elemen visual yang relevan dengan karakter target pasar, seperti warna ceria untuk remaja, bentuk simpel untuk dewasa muda, dan kesan ramah untuk keluarga.	5

1.6	Manfaat Perancangan	6
1.6.1	Manfaat Teoritis.....	6
1.6.2	Manfaat praktis	6
1.7	Sistematika Penulisan	7
BAB II.....		8
TINJAUAN PUTAKA		8
2.1	Penelitian Sejenis	8
2.1.1	Fuad Nur Farih dan Nanda Nini Anggalih	8
2.1.2	Nabilah Charisma Azelia, Asidigisianti Surya Patria.....	9
2.1.3	Ahmad Syaifulloh Alwi Pratama	9
2.2	Landasan Teori.....	11
2.2.1	Perancangan	11
2.2.2	Identitas Visual.....	11
2.2.3	Logo.....	11
2.2.3	Brand.....	12
2.2.4	Psikologi warna	12
2.2.5	Brand Guidelines	13
2.2.6	Brand Awareness	14
BAB III.....		16
METODE PENELITIAN		16

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian.....	16
3.1.1 Waktu Penelitian.....	16
3.1.2 Lokasi penelitian	16
3.2 Bahan Penelitian	18
3.2.1 Data Primer	18
3.2.2 Data Sekunder	19
3.3 Alat Penelitian.....	19
3.3.1 WhatsApp sebagai alat komunikasi untuk mengajukan pertanyaan terkait logo dalam pengajuan brief client	19
3.3.2 Laptop dalam membuat desain brand guidelines dan sebagai penyusunan laporan.....	19
3.3.3 Adobe Illustrator untuk mengedit dan membuat grafis, termasuk desain logo, dan elemen visual lainnya yang digunakan dalam penelitian	19
3.3.4 Software Editing (CapCut) di gunakan untuk mengedit logo menjadi video bumper sebagai opening	19
3.3.5 Goggle Form	19
3.4 Prosedur Penelitian.....	20
3.4.1 Pengumpulan Data	20
3.4.2 Teknik Pengumpulan Data	22
3.4.5 Kerangka Berfikir	25

BAB IV	26
PERANCANGAN DAN DESAIN VISUAL	26
4.1 Objek Penelitian	26
4.1.1 Visi dan Misi	27
4.1.1.2 Misi	27
4.1.2 Target Pasar :	27
4.1.3 <i>Client Brief</i>	28
4.1.4 Brand Position	29
4.2 Konsep Dasar Perancangan	30
4.2.1 Mind Mapping	30
4.2.2 Key Visual	31
4.2.3 Mood Board	31
4.2.4 Brainstorming	32
4.3 Proses Perancangan	35
4.3.1 Sketsa Kasar	35
4.3.2 Sketsa halus	36
4.3.3 Alternatif Logo	37
4.3.4 Logo Terpilih	38
4.4 Hasil Perancangan	45
4.4.1 Buku <i>Brand Guidelines</i>	45

4.4.2 Mockup pada media pendukung	45
BAB V.....	50
KESIMPULAN DAN SARAN	50
5.1 Simpulan.....	50
5.2 Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA.....	52
LAMPIRAN	54
LAMPIRAN	55

DAFTAR TABEL

tabel 3.1 waktu penelitian	16
tabel 3.2 kerangka berfikir	25
tabel 4.1 client brief	28

DAFTAR GAMBAR

gambar 3.1 tempat penelitian	17
gambar 3.2 google maps	18
gambar 3.3 screenshot google form	20
gambar 4.1 mind mapping	30
gambar 4.2 pinterest	31
gambar 4.3 pinterest logo mochi	32
gambar 4.4 pineterest referensi	33
gambar 4.5 referensi tipografi	33
gambar 4.6 pinterest mochi	34
gambar 4.7 pinterest layout	35
gambar 4.8 sketsa kasar	36
gambar 4.9 hasil sketsa halus	36
gambar 4.10 hasil logo pertama	37
gambar 4. 11 hasil logo ke 2	38
gambar 4.12 hasil logo ke 3	38
gambar 4.13 logo simbol	39
gambar 4.14 Game bubble by khurasan	39
gambar 4.15 sketsa logo gestur	40
gambar 4.16 hasil jadi logo gestur	41
gambar 4.17 sketsa logo ekspresi	41
gambar 4.18 hasil jadi logo ekspresi	42
gambar 4.19 sketsa karakter sheets	42

gambar 4.20 hasil jadi karakter sheets	43
gambar 4.21 logo minimum size	43
gambar 4.22 ruang kosong	44
gambar 4.23 warna yang di gunakan	44
gambar 4.24 foto kemasan	45
gambar 4.25 buku brand guidelines	45
gambar 4.26 mockup pada kartu nama	46
gambar 4.27 mockup aporn	46
gambar 4.28 mockup t-shirt	47
gambar 4.29 merchandise gantungan	47
gambar 4.30 merchandise note book	48
gambar 4.31 merchandise kipas tangan	48
gambar 4.32 merchandise stiker	49

LAMPIRAN

lampiran 1 surat kesepakatan bimbingan	55
lampiran 2 lembar pembimbing 1.....	56
lampiran 3 lembar pembimbing 2	59
lampiran 4 dokumentasi pameran	61
lampiran 5 lembar perbaikan tugas akhir	62