

SKRIPSI
SKEMA ARTIS *CONTENT CREATOR*
PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL KELOMPOK TANI
GEMAH RIPAHA BAUSASRAN YOGYAKARTA

Diajukan sebagai syarat Salah Satu Syarat dalam Mencapai Gelar
Sarjana Strata Satu (S1) pada program Studi Ilmu Komunikasi

Universitas Amikom Yogyakarta



Oleh:

Umar Al Farouq

18.96.0604

Dosen Pembimbing:

Kartika Sari Yudaningsar S.I.Kom M.A

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2022

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
SKEMA ARTIS *CONTENT CREATOR***

**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL
KELOMPOK TANI GEMAH RIPAH BAUSASRAN YOGYAKARTA**

Diajukan sebagai syarat Salah Satu Syarat dalam Mencapai Gelar
Sarjana Strata Satu (S1) pada program Studi Ilmu Komunikasi

Universitas Amikom Yogyakarta

Diajukan oleh:
Umar Al Farouq
18.96.0604

Menyetujui,
Dosen Pembimbing

Kartika Sari Yudaningsgar, S.I.Kom., M.A.
NIK. 190302444

Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Emha Taufiq Luthfi, S.T.,M.Kom
NIK. 190302125

Erik Hadi Saputra, S.Kom., M.Eng
NIK. 190302107

LEMBAR PERNYATAAN

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Umar Al Farouq

NIM : 18.96.0604

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ekonomi dan Sosial

Universitas : Amikom Yogyakarta

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya ilmiah asli, bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila pernyataan ini tidak benar dan ditemukan plagiasi pada karya lain maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditentukan oleh Universitas.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggungjawabkan sepenuhnya.

Yogyakarta, 19 Agustus 2022

Yang Memberikan Pernyataan



Umar Al Farouq

18.96.0604

KATA PENGANTAR

Puji syukur, Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya kepada kita semua sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program strata satu (S1) di program studi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta.

Adapun penyusunan skripsi ini digunakan sebagai bukti bahwa penyusun telah melaksanakan dan menyelesaikan penelitian Skripsi. Dalam proses penyusunan laporan ini penyusun mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. (Rektor Universitas Amikom Yogyakarta).
2. Emha Taufiq Luthfi, S.T.,M.Kom. (Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas Amikom Yogyakarta)
3. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, Erik Hadi Saputra S.Kom., M. Eng Universitas Amikom Yogyakarta
4. Pembimbing Skripsi Kartika Sari Yudainggar S.I.Kom., M.A yang telah membantu hingga sejauh ini, tanpanya skripsi ini mungkin tidak akan cepat selesai.
5. Kelompok Tani Gemah Ripah, Ibu Winaryati S.Si dan Seluruh anggota organisasi Kelompok Tani Gemah Ripah yang selalu memberikan support dari mulai makanan dan moral.
6. Keluarga, Saudara dan Kedua Orang Tua yang telah membesarkan dan mendidik saya sampai saat ini dan selalu memberikan gizi makanan terbaik sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sehat.
7. Teman-Teman dan Rekan-rekan Ilmu Komunikasi 04 yang telah memberi

semangat dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

8. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah mendukung, mendoakan dengan tulus dan ikhlas serta motivasi yang membantu untuk tetap menyelesaikan skripsi ini.
9. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hardwork, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, I wanna thank me for the presistency.*

Dalam penulisan skripsi ini tentunya penulis masih banyak kekurangan dan kesalahan, karena itu segala kritik dan saran yang membangun akan sangat membantu untuk menyempurnakan penulisan skripsi ini dan tentunya dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Yogyakarta, 1 Juli 2022

Penulis,

Umar Al Farouq

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR BAGAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Fokus Permasalahan dan Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan	5
1.4 Manfaat untuk keperluan praktis dan keperluan akademis	5
1.4.1 Manfaat Praktis.....	5
1.4.2 Manfaat Teoritis.....	5
BAB II KERANGKA KONSEP	6
2.1 Referensi Karya Sebelumnya	6
2.2 Landasan Teori	8
2.2.1 Identitas Visual	8
2.2.2 UMKM	9
2.2.3 Logo	10
2.2.4 Tipografi	12
2.2.5 Warna.....	14
2.2.6 Gaya dan Desain Produk	17
BAB III RENCANA PERANCANGAN	19
3.1 Gambaran Rancangan Karya	19
3.1.1 Judul <i>Content</i> Kategori <i>Content Creator</i>	19
3.1.2 Format <i>Content</i>	19
3.1.3 Format Media.....	20
3.1.4 Volume Content.....	20
3.1.5 Target Audiens.....	21
3.1.6 Periode Publikasi Konten	22
3.2 Gambaran isi Pesan Karya	22
BAB IV ULASAN KARYA PERANCANGAN	25

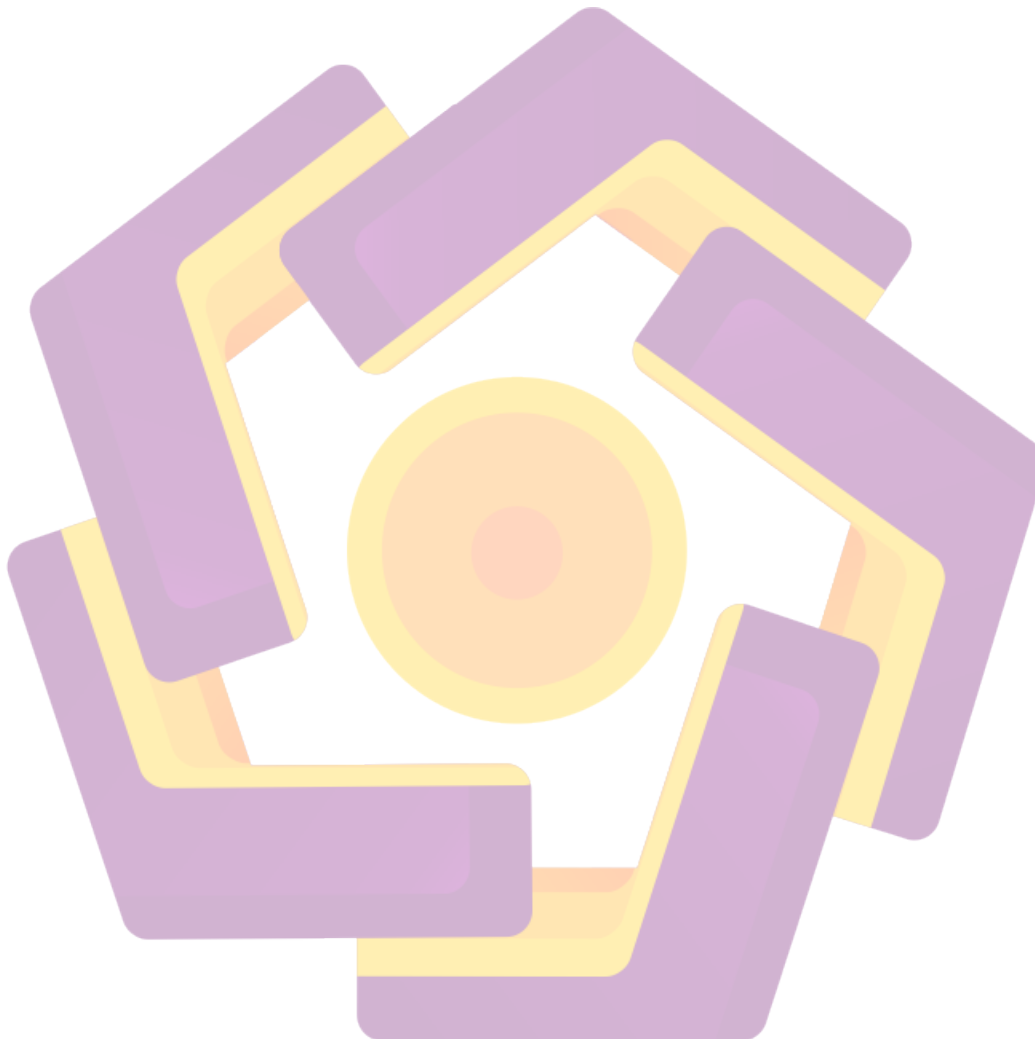
4.1 Deskripsi Karya	25
4.1.1 Proporsi Warna	25
4.1.2 Pemilihan Font.....	26
4.1.3 Logo <i>Emblem</i>	27
4.1.4 Kartu Nama.....	32
4.1.5 Leaflet Promo	33
4.1.6 Sticker Slogan KT Gemah Ripah	35
4.1.7 Buku Tamu	36
4.1.8 Banner Logo	37
4.1.9 Totebag Kanvas (<i>Mockup</i>).....	38
4.1.10 Sticker Kemasan (<i>Mockup</i>).....	39
4.1.11 Kop Surat	40
4.1.12 Gelas Cetak (<i>Mockup</i>)	41
4.1.1 Enamel Pin (<i>Mockup</i>)	41
4.2 Uraian Proses Produksi.....	42
4.3 Uraian Tahapan Proses Produksi	46
4.3.1 Tahap Akhir Logo.....	48
4.4 Kendala dan Pemecahan Masalah	51
<i>BAB V KESIMPULAN</i>	53
5.1 Kesimpulan.....	53
5.2 Saran	53
5.2.1 Saran untuk UMKM	53
5.2.2 Saran untuk <i>Content Creator</i>	54
<i>DAFTAR PUSTAKA</i>	55
<i>LAMPIRAN</i>	57
Link GSM.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kunjungan dan penghargaan dari Menteri Pertanian Sumber: Dokumen KT Gemah Ripah	3
Gambar 2. 1 Contoh Logo Emblem	12
Gambar 2. 2 Cobbler Sans Specimen.....	13
Gambar 3. 1 Logo Gemah Ripah Lama Sumber: Dokumentasi Penulis	24
Gambar 4. 1 Logo Gemah Ripah Berwarna.....	31
Gambar 4. 2 Batas aman sebuah logo	32
Gambar 4. 3 Kartu Nama Gemah Ripah	33
Gambar 4. 4 Leaflet mini tour KT Gemah Ripah Sumber: Olahan Penulis	34
Gambar 4. 5 Sticker Slogan KT Gemah Ripah	35
Gambar 4. 6 Buku Tamu (atas cover, bawah isi).....	36
Gambar 4. 7 Banner Logo KT Gemah Ripah	37
Gambar 4. 8 Enamel Pin sebagai aksesoris tambahan	42
Gambar 4. 9 Totebag canvas berlogo KT Gemah Ripah	38
Gambar 4. 10 Sticker (bagian hijau) untuk packaging.....	39
Gambar 4. 11 Template Kop Surat	40
Gambar 4. 12 Mug atau gelas sebagai merchandise.	41
Gambar 4. 13 Sketsa brainstorming	47
Gambar 4. 14 Proses tekstual ke visual.....	48
Gambar 4. 15 Sketsa dari aspek visual.....	49
Gambar 4. 16 Berbagai Alternatif Logo	49
Gambar 4. 17 Final logo terpilih	50

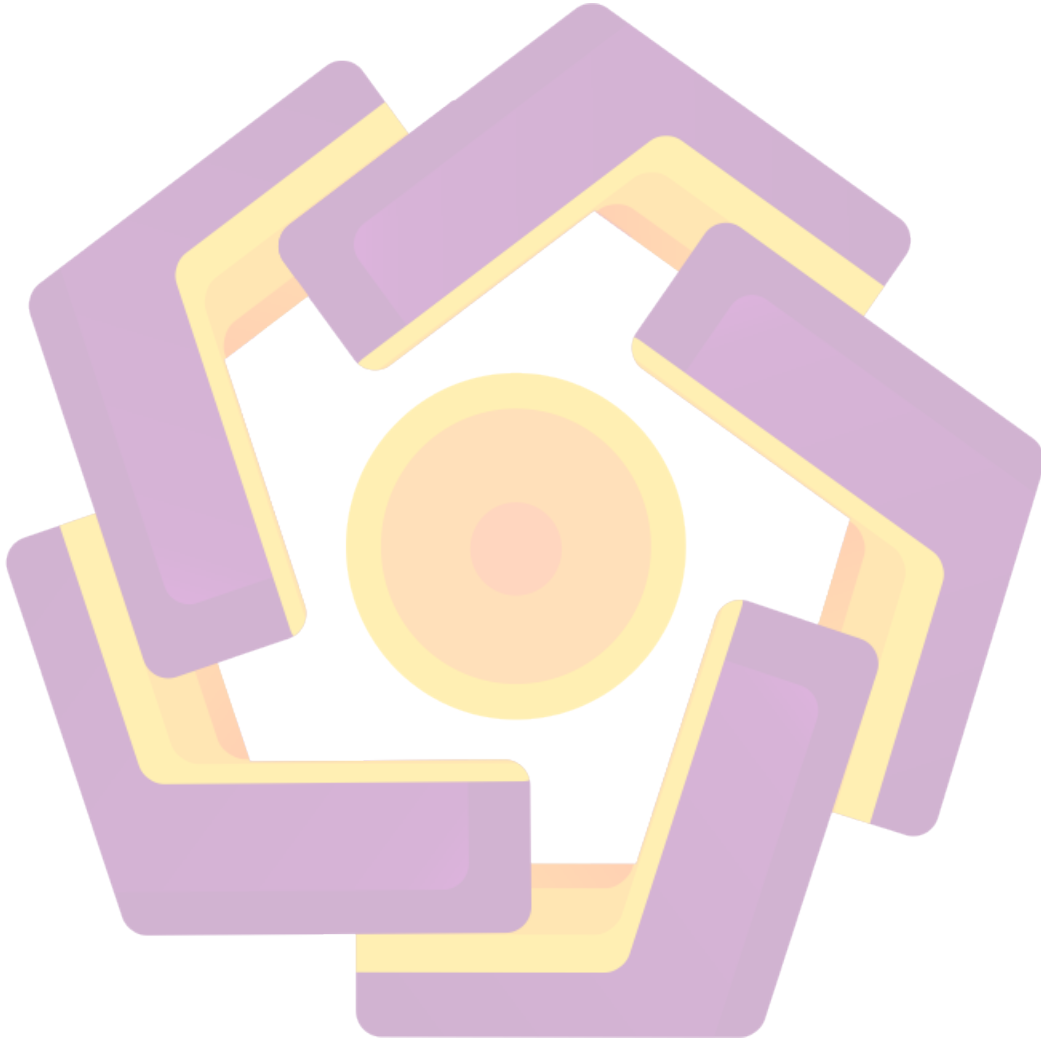
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan dan referensi karya terdahulu sebagai penguat perancangan tugas akhir.	6
Tabel 3. 1 Volume Content yang di cetak.	20
Tabel 4. 1 Runtutan kegiatan proses perancangan identitas visual.	43



DAFTAR BAGAN

Bagan 4. 1 Proses Perancangan Identitas Visual KT Gemah Ripah 46



ABSTRAK

Kelompok Tani Gemah Ripah merupakan kegiatan usaha mikro kecil menengah (UMKM) yang bergerak pada bidang pertanian *urban farming*, yaitu bercocok tanam ditengah perkotaan dengan menggunakan lahan yang umumnya sempit. Kelompok Tani (KT) Gemah Ripah telah berdiri sejak 4 Agustus 2009 dengan jumlah anggota sebanyak 20 orang, hingga saat ini anggota tersebut masih aktif dan bekerja sesuai dengan keahlian masing-masing terutama pada bidang pertanian dan perikanan.

Identitas visual merupakan bagian penting dari suatu usaha kecil maupun besar, karena dengan memiliki identitas visual perusahaan dapat melakukan manuver bisnis dengan lebih mudah terutama untuk kegiatan promosi, meningkatkan citra perusahaan, dan dapat dikenal lebih luas dengan ciri khasnya masing-masing. Perancangan Kelompok Tani Gemah Ripah ini pada dasarnya dilakukan dengan tujuan memperbaiki desain logo dan desain turunan lainnya, sehingga menjadi lebih satu kesatuan dengan berbagai elemen gabungannya. Lalu dengan begitu identitas usaha mulai terbentuk karena memiliki ciri khasnya sendiri yang berasal dari tampilan identitas visual yang telah dibuat.

Tujuan perancangan ini untuk membantu KT Gemah Ripah pada tampilan desain yang meliputi warna, grafis, dan logo. Serta membangun citra bagi KT Gemah Ripah melalui identitas visual, serta perancangan ini diharapkan dapat memberikan kesan yang lebih baru, segar, dan menyenangkan. Perancangan ini dimulai melalui dengan pengumpulan data secara kualitatif (riset) melalui observasi. Kemudian data yang diperoleh diolah dan dikembangkan melalui brainstorming, kemudian proses pengolahan data tekstual menjadi bentuk visual. Selanjutnya tahapan eksekusi dilakukan secara digital yang terdiri dari pembuatan logo, warna, graphic standar manual (GSM), dan media pendukung tambahan menggunakan mockup untuk membuat gambaran desain yang sudah jadi.

Keywords: UMKM, Identitas Visual, Logo, Perancangan, Kelompok Tani

ABSTRACT

The Kelompok Tani Gemah Ripah is a Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) activity engaged in urban farming, which is farming in the middle of an urban area using generally narrow land. The Kelompok Tani (KT) Gemah Ripah has been established since August 4, 2009 with 20 members. Until now, the members are still active and work according to their respective expertise, especially in agriculture and fisheries.

Visual identity is an important part of a small or large business, because by having a visual identity the company can maneuver business more easily, especially for promotional activities, improve the company's image, and can be known more widely with their respective characteristics. The design of the KT Gemah Ripah was basically carried out with the aim of improving the logo design and other derivative designs, so that they become more integrated with various combined elements. Then the business identity begins to form because it has its own characteristics that come from the visual identity display that has been created.

The purpose of this design is to help KT Gemah Ripah in the design display which includes colors, graphics, and logos. As well as building an image for KT Gemah Ripah through visual identity, and this design is expected to give a newer, fresher, and more pleasant impression. This design begins with qualitative data collection (research) through observation. Then the data obtained is processed and developed through brainstorming, then the process of processing textual data into a visual form. Furthermore, the execution stage is carried out digitally which consists of making logos, colors, standard manual graphics (GSM), and additional supporting media using mockups to create an image of the finished design.

Keywords: UMKM, Visual Identity, Logo, Design, Farmers Group