

**PERANCANGAN *CORPORATE IDENTITY* TOKO BESI  
UD. KARUNIA JAYA KABUPATEN CIREBON**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1



Oleh

**Aziz Abdurahman Algofiqi**

**20201810013**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS KUNINGAN**

**2024**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**PERANCANGAN *CORPORATE IDENTITY* TOKO BESI**  
**UD. KARUNIA JAYA KABUPATEN CIREBON**

Disusun Oleh

**Aziz Abdurahman Algofiqi**  
**20201810013**

**Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1**

Skripsi ini telah dibimbing kepada para pembimbing sesuai dengan SK bimbingan Skripsi/Tugas Akhir di Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada:

Tempat : Fakultas Ilmu Komputer

Hari : Kamis

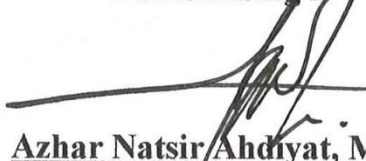
Tanggal Bulan Tahun : 20 Juni 2024

**DOSEN PEMBIMBING:**

**Pembimbing 1**

  
**Elin Herlina, M.I.Kom**  
**NIK. 410105920230**

**Pembimbing 2**

  
**Azhar Natsir Ahdiyati, M.Ds**  
**NIK. 410102950255**

**Mengetahui / Mengesahkan:**  
**Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual**

  
**Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn**  
**NIK. 410107740228**

**LEMBAR PENGUJIAN**  
**PERANCANGAN *CORPORATE IDENTITY* TOKO BESI**  
**UD. KARUNIA JAYA KABUPATEN CIREBON**

Disusun Oleh

**Aziz Abdurahman Algofiqi**

**20201810013**

**Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1**

Skripsi ini telah Diujikan dan Dipertahankan di Depan Dosen Penguji Sidang Skripsi, Program Studi Desain Komunikasi Visual. Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada:

Tempat : Fakultas Ilmu Komputer

Hari : Kamis

Tanggal : 20 Juni 2024

**DOSEN PENGUJI:**

Penguji I



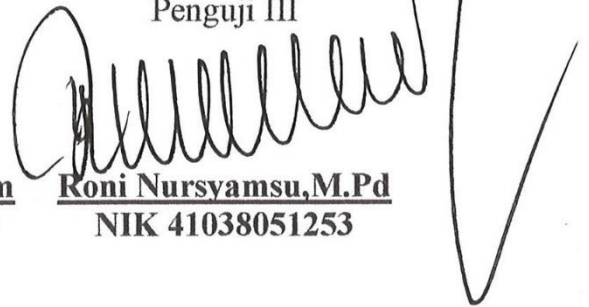
**Jerry D. R., M.Sn**  
**NIK. 410107740228**

Penguji II



**Elin Herlina, M.I.Kom**  
**NIK. 410105920230**

Penguji III



**Roni Nursyamsu, M.Pd**  
**NIK 41038051253**

**Mengetahui/Mengesahkan**

Dekan  
Fakultas Ilmu Komputer



**Tito Sugiharto, S.Kom., M.Eng**  
**NIK 41038101348**

Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual



**Jerry Donald Rahajaan, M.Sn**  
**NIK. 410107740228**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aziz Abdurahman Algofiqi  
NIM : 20201810013  
Tempat, Tanggal lahir : Majalengka 10 Oktober 2001  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Perguruan Tinggi : Universitas Kuningan

Menyatakan bahwa **Skripsi / Tugas Akhir** dengan judul sebagai berikut :

Judul : PERANCANGAN *CORPORATE IDENTITY*  
TOKO BESI UD. KARUNIA JAYA  
KABUPATEN CIREBON  
Dosen Pembimbing 1 : Elin Herlina, M.I.Kom  
Dosen Pembimbing 2 : Azhar Natsir Ahdiyat M.Ds

Adalah benar benar **ASLI** dan **BUKAN PLAGIAT** yakni tidak melakukan penjiplakan pada karya tulis ilmiah milik orang lain, kecuali yang dikembangkan dan diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi / Tugas Akhir ini.

Demikian pernyataan ini **SAYA** buat, apabila kemudian hari terbukti **SAYA** melakukan penjiplakan karya orang lain, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Kuningan 21 Juni 2024  
Yang menyatakan,



Aziz Abdurahman Algofiqi

## PERNYATAAN ORIGINALITAS

*Bismillahirrahmanirrahim*

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul Perancangan *Corporate Identity* Toko Besi UD. Karunia Jaya Kabupaten Cirebon beserta seluruh isinya adalah benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas dasar pernyataan ini saya siap menanggung resiko atau sanksi apa pun yang sesuai dengan peraturan yang berlaku apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi ini.

Kuningan, 21 Juni 2024  
Yang membuat pernyataan,



**Aziz Abdurahman Algofiqi**

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

"Kunci keberhasilan yang sebenarnya adalah konsistensi."

(B.J. Habibie)

Skripsi ini saya persembahkan khusus untuk diri sendiri, yang sudah berjuang melawan rasa malas sehingga bisa menyelesaikan tepat waktu dan yang paling penting karya skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua yang sudah berkorban banyak hal untuk saya bisa menyelesaikan perkuliahan ini.

## ABSTRAK

UD. Karunia Jaya merupakan perusahaan distributor besi dan baja ringan yang sudah berdiri dari tahun 2009. Saat ini UD. Karunia Jaya hanya menggunakan nama sebagai identitas perusahaan, dengan penggunaan tipografi yang belum konsisten sedangkan banyak usaha lain juga yang menggunakan nama yang sama. *Corporate identity* adalah salah satu cara untuk sebuah badan usaha membentuk citra bagi perusahaannya. Dengan *corporate identity* yang baik akan membuat perusahaan tampak konsisten dan berbeda dengan perusahaan lain. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *corporate identity* dan kemudian diimplementasikan ke dalam media-mediannya yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan di industri besi dan baja. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan studi literatur yang kemudian dianalisis dengan metode SWOT. Metode perancangan yang digunakan yaitu metode proses identitas merek universal Alina Wheeler, dengan tahapan melakukan riset, membuat strategi, mendesain identitas, menciptakan titik sentuh, dan mengatur asset. Penelitian ini menghasilkan *corporate visual* berupa logo, elemen visual seperti warna dan tipografi yang dirancang berdasarkan ciri khas dari perusahaan untuk memperkuat identitas merek, sehingga nantinya mudah dikenali oleh masyarakat dan berbeda dengan perusahaan lain. Identitas perusahaan yang dibuat kemudian diimplementasikan ke berbagai media *corporate identity* berupa *stationery office*, seragam, *merchandise*, *signage* dan kendaraan perusahaan.

**Kata Kunci :** *Corporate Identity, Corporate Visual, Logo, Toko Besi, Karunia Jaya*

## **ABSTRACT**

*UD. Karunia Jaya is a distributor of iron and lightweight steel, established since 2009. Currently, UD. Karunia Jaya uses only its name as its corporate identity, with inconsistent typography, while many other businesses also use the same name. Corporate identity is a way for a business entity to shape its image. A good corporate identity will make the company appear consistent and distinct from other companies. This study aims to design a corporate identity and implement it into media that meets the needs of companies in the iron and steel industry. The research employs qualitative methods, utilizing data collection techniques such as interviews, observations, and literature studies, which are subsequently analyzed using the SWOT method. The design process follows Alina Wheeler's universal brand identity approach, which includes stages like conducting research, creating a strategy, designing the identity, establishing touchpoints, and managing assets. This research led to the creation of corporate visuals, including a logo and visual elements such as colors and typography, designed to reflect the company's characteristics and strengthen its brand identity. It makes the brand easily recognizable and distinct from competitors. The newly developed corporate identity is then applied across various media, including office stationery, uniform, merchandise, signage, and company vehicles.*

**Kata Kunci :** *Corporate Identity, Corporate Visual, Logo, Iron Store, Karunia Jaya*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi kita Muhammad SAW, kepada para sahabatnya, kepada keluarganya serta kepada kita selaku umatnya yang Insha Allah taat pada ajaran agama dan senantiasa mengamalkannya. Aamiin. Adapun judul proposal skripsi yang peneliti ambil adalah **“Perancangan *Corporate Identity* Toko Besi UD. Karunia Jaya Kabupaten Cirebon”**.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, peneliti memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak baik berupa bimbingan, arahan secara tertulis maupun secara lisan sehingga proposal dapat diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. H. Dikdik Harjadi, M.Si., selaku Rektor Universitas Kuningan.
2. Bapak Tito Sugiharto, S.Kom, M.Eng. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
3. Bpk/Ibu Jerry Dounald Rahajaan, M. Sn. selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
4. Bpk/Ibu Ibu Elin Herlina, M.I.Kom selaku Pembimbing I yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.

5. Bpk/Ibu Azhar Natsir Ahdiyati, M.Ds, selaku Pembimbing II yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.
6. Orang tua dari penulis bapak **Didi Suryadi** dan **Momoh Rohman** serta kakak penulis **Oji Casroji** yang telah memberikan do'a, arahan dan dukungan baik material maupun moral.
7. Pihak perusahaan terutama pemilik UD. Karunia Jaya bapak Omo Tasman yang sudah banyak memberi bantuan dan kemudahan dalam penelitian ini.
8. Rekan-rekan Mahasiswa Desain Komunikasi Visual S1 angkatan 2020 yang telah berjuang bersama selama 4 tahun, merupakan suatu kehormatan bisa mengenal, memahami, dan saling berbagi dalam waktu yang singkat ini. Terima kasih untuk semua hal yang tak terhingga, semoga apapun yang dilalui kedepannya, Tuhan selalu memudahkan.
9. Rekan-rekan mahasiswa kontrakan yang sudah banyak membantu dan menemani perjalanan perkuliahan ini, semoga silaturahmi yang sudah terjalin erat ini bisa terus terjaga dan menjadi bahan cerita nantinya.
10. Rekan-rekan Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
11. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penyusunan ini peneliti menyadari masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, karena itu segala kritik dan saran sangat di harapkan untuk perbaikan dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi

peneliti, tempat/objek penelitian, Institusi dan bagi para pembaca pada umumnya.

Atas dukungan dan bantuannya, peneliti mengucapkan banyak terimakasih.

Kuningan, 21 Juni 2023

Peneliti

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	
<b>LEMBAR PENGUJIAN</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN</b>	
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS</b>	
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Rumusan Masalah .....	4
1.4 Tujuan Perancangan .....	4
1.5 Batasan Lingkup Perancangan .....	5
1.6 Manfaat Perancangan .....	6
1.7 Metode Perancangan .....	6
1.7.1 Metode Pengumpulan Data.....	7
1.7.2 Metode Analisis Data.....	8
1.7.3 Metode Penyelesaian Masalah.....	9
1.7.4 Kerangka Perancangan .....	13
1.8 Sistematika Penulisan.....	14
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>16</b>
2.1 Kajian Teori dan Studi Literatur.....	16
2.1.1 Identitas.....	16
2.1.2 <i>Corporate Identity</i> .....	16
2.1.3 Fungsi <i>Corporate identity</i> .....	17

2.1.4 Elemen-elemen <i>corporate identity</i> .....	18
2.1.5 Standar dan Pedoman Identitas .....	26
2.2 Desain Komunikasi Visual .....	27
2.3 Toko Besi .....	36
2.4 Tinjauan Perancangan Terdahulu .....	37
2.5 Kerangka Teoretis .....	40
<b>BAB III ANALISIS DATA DAN KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>41</b>
3.1 Data dan Objek Perancangan.....	41
3.2 Hasil Analisis Data .....	47
3.3 Konsep Kreatif.....	48
3.3.1 Tujuan Kreatif.....	49
3.3.2 Strategi Kreatif.....	50
3.4 Konsep Visual .....	52
3.4.1 Teknik Visualisasi .....	52
3.4.2 Gaya Visualisasi .....	53
3.4.3 Elemen Visual.....	54
3.5 Konsep Media.....	56
3.5.1 Target Audiens.....	56
3.5.2 Media Utama.....	57
3.5.3 Media Penunjang .....	58
3.6 Program Kreatif .....	61
3.6.1 Jadwal Perancangan.....	61
3.6.2 Biaya Perancangan.....	62
<b>BAB IV VISUALISASI HASIL PERANCANGAN.....</b>	<b>63</b>
4.1 Pengolahan Ide .....	63
4.2 Eksekusi Visual .....	64
4.2.1 Proses Sketsa .....	64
4.2.2 Proses Pengolahan Logo Digital.....	65
4.2.3 Hasil Pengolahan Logo .....	69
4.3 Penerapan pada Media.....	80
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>87</b>
5.1 Simpulan.....	87

5.2 Saran.....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>89</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>92</b>
<b>LAMPIRAN (<i>APPENDICES</i>).....</b>	<b>93</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Detail tahapan perancangan proses identitas merek.....	10
Gambar 1.2 Tahapan perancangan proses identitas merek .....	11
Gambar 1.3 Skema kerangka perancangan .....	13
Gambar 2.1 Contoh logo <i>Picture mark</i> dan <i>letter mark</i> .....	20
Gambar 2.2 Contoh logo <i>Picture mark</i> sekaligus <i>letter mark</i> .....	21
Gambar 2.3 Contoh logo <i>letter mark</i> .....	21
Gambar 2.4 Garis .....	28
Gambar 2.5 Bidang .....	29
Gambar 2.6 Warna .....	30
Gambar 2.7 Primary colors .....	30
Gambar 2.8 Secondary colors .....	31
Gambar 2.9 Intermediate colors .....	31
Gambar 2.10 Tertiary colors .....	32
Gambar 2.11 Quaternary colors .....	32
Gambar 2.12 Texture .....	35
Gambar 2.13 Bagan Kerangka Penggunaan Teori.....	40
Gambar 3.1 Wawancara dengan pemilik toko .....	41
Gambar 3.2 Penerapan visual yang ada .....	44
Gambar 3.3 Website HI Steel dan Mega Baja .....	46
Gambar 3.4 Perusahaan dengan nama yang sama .....	46
Gambar 3.5 Strategi mempersempit fokus alina wheeler .....	50
Gambar 3.6 Logo <i>lettermark</i> .....	53
Gambar 3.7 Contoh logo monogram.....	54
Gambar 3.8 Contoh font sans serif.....	55
Gambar 3.9 Warna .....	55
Gambar 3.10 Referensi logo .....	57
Gambar 3.11 Referensi visual identity guideline.....	58
Gambar 3.12 Contoh set stationery office.....	58
Gambar 3.13 Seragam.....	59
Gambar 3.14 Contoh merchandise .....	60

Gambar 3.15 Signage atau papan nama .....	60
Gambar 3.16 Mobil pick up .....	61
Gambar 4.1 Skema pengolahan ide.....	63
Gambar 4.2 Referensi objek.....	64
Gambar 4.3 Sketsa .....	65
Gambar 4.4 Proses tracing .....	66
Gambar 4.5 Pallette warna .....	66
Gambar 4.6 Penerapan warna .....	67
Gambar 4.7 Font Sora .....	68
Gambar 4.8 Penambahan Tipografi .....	68
Gambar 4.9 Huruf poppins.....	69
Gambar 4.10 Logo utama.....	70
Gambar 4.11 Logo alternatif .....	70
Gambar 4.12 Logo negatif .....	71
Gambar 4.13 Struktur logo.....	71
Gambar 4.14 Exclusion Zone.....	72
Gambar 4.15 Isi konten visual identity guidline .....	73
Gambar 4.16 Hasil visual identity guidline.....	74
Gambar 4.17 Layout area print pulpen .....	74
Gambar 4. 18 Logo perusahaan .....	75
Gambar 4.19 Layout konsep kartu nama .....	75
Gambar 4.20 Hasil desain kartu nama .....	75
Gambar 4.21 Layout area stample .....	76
Gambar 4.22 Logo perusahaan pada stample .....	76
Gambar 4.23 Layout konsep nota .....	76
Gambar 4.24 Nota .....	77
Gambar 4.25 penempatan logo .....	77
Gambar 4.26 Tampilan seragam .....	78
Gambar 4.27 Penempatan logo depan dan samping pada topi.....	78
Gambar 4.28 Tampilan logo dan nama perusahaan .....	78
Gambar 4.29 Layout papan nama .....	79



Gambar 4.30 Logo di papan nama .....	79
Gambar 4.31 Konsep layout mobil .....	80
Gambar 4.32 Layout mobil .....	80
Gambar 4.33 Mockup visual identity guideline.....	81
Gambar 4. 34 Mockup pulpen.....	82
Gambar 4.35 Mockup kartu nama perusahaan.....	82
Gambar 4.36 Mockup stample .....	83
Gambar 4.37 Mockup nota.....	84
Gambar 4.38 Seragam perusahaan .....	84
Gambar 4.39 Topi .....	85
Gambar 4. 40 Mockup papan nama .....	85
Gambar 4.41 Mobil Pick up .....	86

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Penelitian Sebelumnya.....	37
---	----

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. SK Bimbingan

Lampiran 2. Pengumpulan Data

Lampiran 3. Kartu Bimbingan