

PERANCANGAN *BRAND IDENTITY*

PT PYGMALION INTERNATIONAL



LAPORAN TUGAS AKHIR

ELSA DARMAWAN KWAN

00000054260

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI & DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERANCANGAN *BRAND IDENTITY*

PT PYGMALION INTERNATIONAL



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

ELSA DARMAWAN KWAN

00000054260

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI & DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Elsa Darmawan Kwan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054260
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM~~ saya yang berjudul:

PERANCANGAN *BRAND IDENTITY* PT PYGMALION INTERNATIONAL

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 8 Januari 2024



(Elsa Darmawan Kwan)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
PERANCANGAN *BRAND IDENTITY*
PT PYGMALION INTERNATIONAL

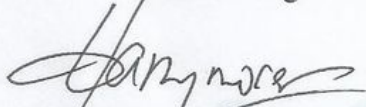
Oleh

Nama Lengkap : Elsa Darmawan Kwan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054260
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 8 Januari 2025
Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan
LULUS

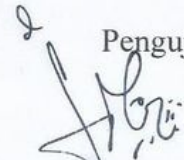
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



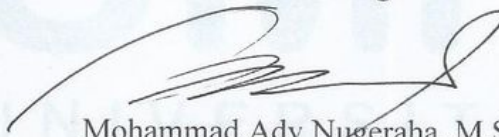
Harry Mores, S.Ds., M.M.
0306078902/L00790

Penguji



Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/068502

Pembimbing



Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/083672

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Elsa Darmawan Kwan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054260
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2*
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN *BRAND IDENTITY*
PT PYGMALION INTERNATIONAL**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (**pilih salah satu**):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 8 Januari 2024



(Elsa Darmawan Kwan)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

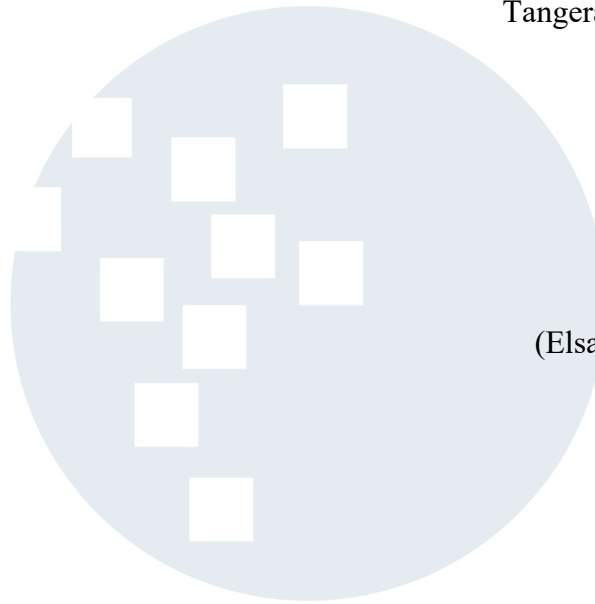
Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir berjudul “Perancangan Brand Identity PT. Pygmalion International” sebagai salah satu syarat kelulusan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain. Proposal pada tugas akhir ini disusun sebagai bentuk implementasi pengetahuan yang penulis dapatkan selama masa perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa penyusunan proposal tugas akhir ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Mohammad Ady Nugeraha, S.Sn., M.Sn., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Thio Freddy Wityono selaku pemilik PT. Pygmalion International yang telah bersedia menjadi narasumber
7. Herrylanda dan Monica Christiani selaku klien PT. Pygmalion International yang telah bersedia menjadi narasumber
8. Teman-teman yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis dalam penyusunan tugas akhir ini.

Penulis mengetahui adanya kekurangan dalam proposal tugas akhir ini. Maka dari itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik agar proposal ini dapat menjadi lebih baik. Semoga penulisan tugas akhir ini dapat memberikan informasi dan manfaat bagi pihak yang membutuhkan.

Tangerang, 8 Januari 2024



(Elsa Darmawan Kwan)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *BRAND IDENTITY*

PT PYGMALION INTERNATIONAL

(Elsa Darmawan Kwan)

ABSTRAK

PT. Pygmalion International merupakan sebuah perusahaan yang menyediakan jasa kontraktor dan interior yang sudah berdiri sejak tahun 2006 berlokasi di Jakarta. Bidang proyek yang dikerjakan oleh PT. Pygmalion International merupakan bidang proyek residential seperti pembangunan rumah, saluran air, pembuatan pagar dan pekerjaan infrastruktur lainnya. Selain itu, jasa interior juga menjadi salah satu jasa yang ditawarkan oleh perusahaan kepada konsumen. Akan tetapi, setelah berdiri selama 18 tahun perusahaan PT. Pygmalion International tidak memiliki identitas visual yang jelas sehingga adanya krisis identitas yang menyebabkan *value* perusahaan tidak tersampaikan dengan baik. Maka dari itu, diperlukan perancangan *brand identity* agar mampu menyampaikan visi misi perusahaan sehingga perusahaan dapat diingat dan dikenali. Metode penelitian yang dilakukan dengan metode kualitatif berupa wawancara, observasi, kuesioner, studi eksisting dan studi referensi berdasarkan metode perancangan *Designing Brand Identity* oleh Alina Wheeler. Perancangan ini diharapkan dapat secara efektif bermanfaat bagi perusahaan PT. Pygmalion International untuk lebih diketahui dan dikenal oleh konsumen.

Kata kunci: *Brand identity*, Kontraktor, *Interior*

BRAND IDENTITY DESIGN

PT PYGMALION INTERNATIONAL

(Elsa Darmawan Kwan)

ABSTRACT (English)

PT. Pygmalion International is a company that provides contractor and interior design services. It was established in 2006 and is located in Jakarta. The company focuses on residential projects, such as house construction, water channels, fence building, and other infrastructure work. Additionally, interior design services are also offered to customers. However, after 18 years of operation, PT. Pygmalion International lacks a clear visual identity, resulting in an identity crisis that hinders the effective communication of the company's value. Therefore, a brand identity design is needed to convey the company's vision and mission, enabling greater recognition and memorability. The research methodology employed is qualitative, encompassing interviews, observations, questionnaires, existing studies, and reference studies based on Alina Wheeler's "Designing Brand Identity" methodology. This design is expected to be effectively beneficial for PT. Pygmalion International to be better known and recognized by consumers.

Keywords: Brand identity, Contractor, Interior



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Brand</i>	5
2.1.2 <i>Branding</i>	5
2.1.3 Brand Identity	6
2.1.4 Brand Personality.....	6
2.1.5 Brand Mantra.....	7
2.1.6 Brand Positioning.....	8
2.1.7 Brand Equity	8
2.2 Identitas Visual.....	9
2.2.1 Logo	9
2.2.2 Tipografi.....	12
2.2.3 Tagline.....	12
2.2.4 Warna.....	12
2.3 Brand Ideals.....	12
2.3.1 <i>Vision</i>	13

2.3.2 <i>Meaning</i>	13
2.3.3 <i>Authenticity</i>	13
2.3.4 <i>Coherence</i>	14
2.3.5 <i>Flexibility</i>	14
2.3.6 <i>Commitment</i>	14
2.3.7 <i>Durability</i>	14
2.3.8 <i>Value</i>	15
2.4 Graphic Standard Manual	15
2.5 Penelitian yang Relevan	15
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	17
3.1 Subjek Perancangan	17
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	18
3.2.1 <i>Conducting Research</i>	19
3.2.2 <i>Clarifying Strategy</i>	19
3.2.3 <i>Designing Strategy</i>	19
3.2.4 <i>Creating Touchpoints</i>	20
3.2.5 <i>Managing Assets</i>	20
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	20
3.3.1 Observasi	20
3.3.2 Wawancara	21
3.3.3 Kuesioner	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	26
4.1 Hasil Perancangan	26
4.1.1 <i>Conducting Research</i>	26
4.1.2 <i>Clarifying Strategy</i>	46
4.1.3 <i>Designing Identity</i>	50
4.1.4 <i>Creating Touchpoints</i>	59
4.1.5 <i>Managing Assets</i>	76
4.1.6 Kesimpulan Perancangan	78
4.2 Analisis Perancangan	79
4.2.1 Analisa Market Validation	79
4.2.2 Analisis Logo	83

4.2.3 Analisis Supergrafis	85
4.2.4 Analisis Tipografi	86
4.2.5 Analisis <i>Brand Guidelines</i>	87
4.2.6 Analisis Stationary	88
4.2.7 Analisis Media Cetak	92
4.2.8 Analisis Media Digital	95
4.2.9 Analisis Merchandise	96
4.3 <i>Budgeting</i>	97
BAB V PENUTUP	99
5.1 Simpulan	99
5.2 Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN	I



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	13
Tabel 4.1 Tabel Hasil Kuesioner.....	34
Tabel 4.2 Tabel Analisa SWOT Lifetime Design.....	40
Tabel 4.3 Tabel Analisa SWOT Beliv.Id.....	43
Tabel 4.4 Brand Mantra	47
Tabel 4.5 Tabel Hasil Beta Test.....	79
Tabel 4.6 Budgeting brand identity.....	97



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Wordmarks.....	6
Gambar 2.2 Logo Letterform	7
Gambar 2.3 Logo Emblems	8
Gambar 2.4 Logo Pictorial Marks	8
Gambar 2.5 Abstract Marks	9
Gambar 2.6 Piramida Faktor Authenticity	11
Gambar 4. 1 Wawancara dengan pemilik PT. Pygmalion International.....	26
Gambar 4. 2 Wawancara Herrylanda	28
Gambar 4. 3 Wawancara Monica Christiani	29
Gambar 4. 4 Wawancara Kevin woe.....	30
Gambar 4. 5 Kantor PT. Pygmalion International	31
Gambar 4. 6 Media PT. Pygmalion International	31
Gambar 4. 7 Proyek PT. Pygmalion International	32
Gambar 4. 8 Sketsa Denah dan Interior	33
Gambar 4. 9 Logo PT. Pygmalion International	33
Gambar 4. 10 Instagram PT. Pygmalion International	34
Gambar 4. 11 Logo Lifetime Design	38
Gambar 4. 12 Tampilan website Lifetime Design	38
Gambar 4. 13 Story & Instagram Lifetime Design	39
Gambar 4. 14 Logo Beliv.id.....	41
Gambar 4. 15 Media Digital Beliv.id.....	41
Gambar 4. 16 Office Beliv.id.....	42
Gambar 4. 17 Brand Aline Gouvêa.....	44
Gambar 4. 18 Brand Aline Gouvêa.....	44
Gambar 4. 19 Tampilan Graphic Standard Manual	45
Gambar 4. 20 Mindmapping	46
Gambar 4. 21 Schematic Brand Brief	49
Gambar 4. 22 Moodboard	51
Gambar 4. 23 Variasi Sketsa Logo	52
Gambar 4. 24 Variasi Sketsa Logo	52
Gambar 4. 25 Sketsa Digital Logo.....	53
Gambar 4. 26 Hasil dari sketsa Logo dipilih.....	53
Gambar 4. 27 Hasil Finalisasi Logo.....	54
Gambar 4. 28 Turunan Logo.....	54
Gambar 4. 29 Sketsa Supergrafik.....	55
Gambar 4. 30 Penerapan Supergrafik	56
Gambar 4. 31 Color Palette.....	57
Gambar 4. 32 Font Poppins.....	58
Gambar 4. 33 Ilustrasi Sketsa Rumah	59
Gambar 4. 34 Perancangan Kartu Nama.....	60

Gambar 4. 35 Tampilan Kartu Nama	60
Gambar 4. 36 Perancangan Map folder.....	61
Gambar 4. 37 Tampilan Map folder.....	61
Gambar 4. 38 Tampilan Kop Surat	62
Gambar 4. 39 Tampilan Amplop	63
Gambar 4. 40 Mockup Amplop	63
Gambar 4. 41 Perancangan Stamp	64
Gambar 4. 42 Perancangan Identity Card	64
Gambar 4. 43 Identity Card.....	65
Gambar 4. 44 Perancangan Pamflet	65
Gambar 4. 45 Mockup Pamflet.....	66
Gambar 4. 46 Perancangan Brosur.....	66
Gambar 4. 47 Mockup Brosur.....	67
Gambar 4. 48 Perancangan Spanduk Banner.....	67
Gambar 4. 49 Spanduk Banner	68
Gambar 4. 50 Spanduk Banner	69
Gambar 4. 51 Spanduk Banner	69
Gambar 4. 52 Perancangan Vehicle Sticker.....	70
Gambar 4. 53 Mockup Vehicle Sticker.....	70
Gambar 4. 54 Facebook Ads.....	71
Gambar 4. 55 Story Facebook Ads	72
Gambar 4. 56 Mockup Facebook Ads.....	72
Gambar 4. 57 Uniform	73
Gambar 4. 58 Signage Office.....	73
Gambar 4. 59 Signage Proyek.....	74
Gambar 4. 60 Perancangan Company Profile	75
Gambar 4. 61 Company Profile	75
Gambar 4. 62 Merchandise	76
Gambar 4. 63 Sketsa Layout	77
Gambar 4. 64 Perancangan Graphic Standard Manual	77
Gambar 4. 65 Katern Graphic Standard Manual.....	78
Gambar 4. 66 Logo Utama PT. Pygmalion International	83
Gambar 4. 67 Responsive logo	84
Gambar 4. 68 Warna logo dengan background berbeda	85
Gambar 4. 69 Tampilan Variasi Supergrafis.....	86
Gambar 4. 70 Tampilan Supergrafis pada Background berwarna	86
Gambar 4. 71 Tipografi Identitas Visual PT. Pygmalion International	87
Gambar 4. 72 Tipografi Identitas Visual PT. Pygmalion International	88
Gambar 4. 73 Tampilan Brand Guidelines	88
Gambar 4. 74 Tampilan Kartu Nama	89
Gambar 4. 75 Tampilan Surat dan Amplop	90
Gambar 4. 76 Tampilan Identity Card	91
Gambar 4. 77 Tampilan Stamp	91

Gambar 4. 78 Media Cetak	92
Gambar 4. 79 Media Cetak 2	94
Gambar 4. 80 Tampilan Facebook	95
Gambar 4. 81 Tampilan Facebook Story	96
Gambar 4. 82 Tampilan Merchandise	97



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	I
Lampiran 2 Form Bimbingan & Spesialis (wajib).....	V
Lampiran 3 Bukti Bimbingan Spesialis	VII
Lampiran 4 Non-Disclosure Statement.....	VIII
Lampiran 5 Consent Form	IX
Lampiran 6 Hasil Kuesioner	XIII
Lampiran 7 Hasil Kuisisioner Beta Test.....	XVIII
Lampiran 8 Transkrip Wawancara.....	XXIV

