

**PERANCANGAN *BRAND IDENTITY* UNTUK APLIKASI
MOBILE DOKUMENTASI GLASIR
KERAMIK “TUNGKU”**



LAPORAN RESEARCH & TECHNOLOGY PROGRAM

Angelina Saputri Ramli

00000099632

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN *BRAND IDENTITY* UNTUK APLIKASI
MOBILE DOKUMENTASI GLASIR
KERAMIK “TUNGKU”**



LAPORAN RESEARCH & TECHNOLOGY PROGRAM

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memenuhi Evaluasi

Program PRO-STEP Research & Technology

Angelina Saputri Ramli

00000099632

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Angelina Saputri Ramli
Nomor Induk Mahasiswa : 00000099632
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan PRO-STEP Research & Technology Program saya yang berjudul:

Perancangan *Brand Identity* untuk Aplikasi *Mobile* Dokumentasi Glasir Keramik “Tungku”

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, 5 Desember 2025



(Angelina Saputri Ramli)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Angelina Saputri Ramli
NIM : 00000099632
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan PRO-STEP : Perancangan *Brand Identity* untuk
Aplikasi *Mobile* Dokumentasi Glasir
Keramik “Tungku”

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☒ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☐ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkannya dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 5 Desember 2025

Yang Menyatakan



(Angelina Saputri Ramli)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan PRO-STEP Research & Technology dengan judul
**PERANCANGAN *BRAND IDENTITY* UNTUK APLIKASI
MOBILE DOKUMENTASI GLASIR KERAMIK “TUNGKU”**

Oleh

Nama Lengkap : Angelina Saputri Ramli
Nomor Induk Mahasiswa : 00000099632
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 12 Desember 2025
Pukul 18.00 s.d. 18.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

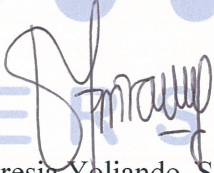
Pembimbing

Penguji


Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/023987


Lia Herna, S.Sn., M.M.
0315048108/ 081472

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 : Angelina Saputri Ramli
Nomor Induk Mahasiswa : 00000099632
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan PRO-STEP Research & Technology Program
Judul Karya Ilmiah : Perancangan *Brand Identity* untuk Aplikasi *Mobile* Dokumentasi Glasir Keramik “Tungku”

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, 5 Desember 2025



(Angelina Saputri Ramli)

* 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

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas karunia dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan PRO-STEP Research and Technology yang berjudul “Perancangan *Brand Identity* untuk Aplikasi *Mobile* Dokumentasi Glasir Keramik “Tungku” dengan baik, sehingga lancar dan tepat waktu.

Adapun maksud dari penyusunan karya tulis berupa laporan ini sebagai bentuk dari pelaksanaan program PRO-STEP di Universitas Multimedia Nusantara, yang mana bertujuan untuk mengasah kemampuan mahasiswa/i dalam menerapkan pemahaman serta keterampilan secara nyata baik di dunia industri maupun penelitian.

Laporan PRO-STEP Research and Technology ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak lain. Dalam kesempatan ini, atas segala bantuan serta bimbingan yang telah diberikan selama pelaksanaan PRO-STEP, penulis ingin menyampaikan terima kasih 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. ID Ceramics, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan melaksanakan PRO-STEP Research & Technology Program.
5. Ignasius Tommy Febrian, S.Sn., selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya PRO-STEP Research & Technology Program ini.
6. Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya PRO-STEP Research & Technology Program ini.

7. Bregas Harrimardoyo, selaku Ketua ID Ceramics yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya PRO-STEP Research & Technology Program ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan PRO-STEP Research & Technology Program ini.

Penulis menyadari bahwa laporan penelitian ini masih memiliki banyak sekali kekurangan. Oleh karena itu, saran serta kritik membangun yang diberikan sangat diharapkan demi penyempurnaan karya serta penelitian ini di masa mendatang.

Sebagai akhir kata, penulis berharap agar hasil dari program PRO-STEP ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif, baik bagi pengembangan ilmu Desain Komunikasi Visual, maupun bagi pihak-pihak yang ikut terlibat ke dalam bidang riset dan teknologi, khususnya di dalam ranah perancangan *brand identity* untuk sebuah aplikasi *mobile* serta pembuatan glasir keramik.

Tangerang, 5 Desember 2025



(Angelina Saputri Ramli)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN *BRAND IDENTITY* UNTUK APLIKASI
MOBILE DOKUMENTASI GLASIR
KERAMIK “TUNGKU”**

(Angelina Saputri Ramli)

ABSTRAK

Penelitian ini membahas mengenai perancangan identitas merek untuk sebuah aplikasi *mobile* “Tungku,” yang berfungsi sebagai media dokumentasi resep dan eksperimen glasir bagi para keramikus di Indonesia. Latar belakang penelitian berangkat dari kebutuhan komunitas keramik untuk sebuah sistem pencatatan yang terstruktur, efisien dan mudah diakses, menggantikan metode manual seperti buku catatan atau kertas kerja yang masih umum digunakan di studio. Tujuan utama dari penelitian ini adalah merancang sebuah identitas sebagai tahapan awal dalam pengembangan aplikasi *mobile*. Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed method*. Analisis data menggunakan kualitatif deskriptif dengan metode pengumpulan data melalui observasi lapangan, wawancara semi-terstruktur dengan beberapa keramikus di wilayah Jabodetabek, kuesioner, dan studi pustaka. Proses perancangan mengadaptasi metode *The branding process* untuk merancang identitas yang sesuai dengan kebutuhan. Hasil dari tahap awal penelitian ini menunjukkan pentingnya rancangan identitas merek yang dapat merepresentasikan nilai dan karakter yang melekat, serta mudah dikenali oleh para perajin dan komunitas keramik di Indonesia.

Kata kunci: Identitas Merek, Aplikasi, Glasir Keramik

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING BRAND IDENTITY FOR A CERAMIC GLAZE DOCUMENTATION MOBILE APPLICATION “TUNGKU”

(Angelina Saputri Ramli)

ABSTRACT (English)

This research discusses the design of a brand identity for a mobile application “Tungku,” serving as a medium for documenting glaze recipes and experimental processes for ceramic practitioners in Indonesia. The background of this research arises from ceramic community’s need for a structured, efficient, and easily accessible documentation system to replace manual methods such as notebooks or paper logs that are still commonly used in ceramic studios. The main objective of this research is to design a brand identity as an initial stage in the development of a mobile application. This research employs a mixed-methods approach. Data analysis is conducted using descriptive qualitative methods, with data collected through field observations, semi-structured interviews with several ceramic practitioners, questionnaires in the greater metropolitan area (Jabodetabek), and literature reviews. The design process adapts The Branding Process method to develop a brand identity that aligns with user needs. The results of this initial research stage indicate the importance of a brand identity that can represent the inherent values and character, while also being easily recognizable by ceramic artisans and the ceramic community in Indonesia.

Keywords: Brand Identity, Application, Ceramic Glaze

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Research & Technology Program.....	1
1.2 Rumusan Masalah Research & Technology Program	3
1.3 Batasan Masalah Research & Technology Program	3
1.4 Maksud dan Tujuan Research & Technology Program	4
1.5 Urgensi Research & Technology Program	5
1.6 Luaran Research & Technology Program.....	5
1.7 Manfaat Melaksanakan Research & Technology Program.....	5
1.8 Waktu dan Prosedur Research & Technology Program.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Seni Keramik Modern dan Glasir	9
2.1.1 Seni Keramik Modern di Indonesia.....	9
2.1.2 Glasir Keramik	10
2.2 <i>Brand dan Brand Identity</i>	11
2.2.1 Definisi Brand	11
2.2.2 <i>Branding</i>	12
2.2.3 <i>Brand Identity</i>	12
2.3 <i>Digital Branding</i>	13
BAB III METODE PENELITIAN	15

3.1 Metode Penelitian.....	15
3.1.1 <i>The Branding Process</i>	15
3.1.2 <i>Validation Testing</i>.....	16
3.2 Tahapan Penelitian	16
3.3 Metode Pengumpulan Data.....	18
3.3.1 Kriteria Partisipan Penelitian	18
3.3.2 Pengumpulan Data Kualitatif.....	19
3.3.3 Pengumpulan Data Kuantitatif	21
3.4 Analisis Data	24
3.4.1 Analisis Hasil Kuesioner Pemetaan Target Audiens.....	24
3.4.2 Analisis Hasil Wawancara dan Observasi.....	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
4.1 Timeline dan Uraian Tahapan Pelaksanaan Penelitian	34
4.2 Hasil Penelitian.....	37
4.2.1 Hasil Perancangan	37
4.2.2 Pembahasan Hasil Perancangan	38
4.2.3 Pembahasan Hasil Perancangan	54
4.3 Kendala yang Ditemukan	56
4.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	56
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	57
5.1 Simpulan	57
5.2 Saran	57



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel <i>Timeline</i> Kegiatan Bimbingan, Kunjungan Studio, dan Pengumpulan Data	7
Tabel 3.1 <i>Timeline</i> Kegiatan Wawancara dan Observasi Studio	19
Tabel 3.2 Kuesioner Pemetaan Target Audiens	22
Tabel 4.1 Tabel <i>Timeline</i> Kegiatan Penelitian	34
Tabel 4.2 Tabel Uraian Kegiatan Penelitian	35



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Alur Penelitian PRO-STEP Research & Technology Program 7	
Gambar 3.1 <i>The Branding Process</i>	15
Gambar 3.2 Dokumentasi Wawancara <i>Online</i> Bersama Bregas Harrimardoyo ...	20
Gambar 3.3 Dokumentasi Simulasi Pengglasiran Keramik	21
Gambar 3.4 Keramikus Aktif.....	25
Gambar 3.5 Keterlibatan dalam Proses Glasir	25
Gambar 3.6 Intensitas Aktivitas di Studio	26
Gambar 3.7 Demografis Usia Responden.....	26
Gambar 3.8 Domisili Responden	27
Gambar 3.9 Lama Berkarya	28
Gambar 3.10 Spesialisasi Studio/Keramikus	28
Gambar 3.11 Penggunaan Perangkat Digital	29
Gambar 3.12 Kebiasaan dalam Dokumentasi	30
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i>	41
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i>	43
Gambar 4.3 Alternatif Nama.....	44
Gambar 4.4 Kumpulan Sketsa Alternatif Logo Pertama	45
Gambar 4.5 Kumpulan Sketsa Alternatif Logo Kedua	45
Gambar 4.6 Kumpulan Sketsa Alternatif Logo Ketiga.....	46
Gambar 4.7 Sketsa Logo Terpilih	26
Gambar 4.8 Sketsa Logo Digital Final.....	47
Gambar 4.9 Logo Grid Bagian Tangan.....	47
Gambar 4.10 Logo Grid Jari dan Api	47
Gambar 4.11 Logo Final	48
Gambar 4.12 Palet Warna Primer	48
Gambar 4.13 Palet Warna Sekunder	49
Gambar 4.14 Tipografi Primer	49
Gambar 4.15 Tipografi Sekunder.....	50
Gambar 4.16 Ilustrasi Agni.....	50
Gambar 4.17 Supergrafis	50
Gambar 4.18 Kumpulan Fotografi	51
Gambar 4.19 <i>App Icon</i>	51
Gambar 4.20 <i>Apron</i>	52
Gambar 4.21 <i>Business Card</i>	52
Gambar 4.22 <i>Catalog Folder</i>	53
Gambar 4.23 <i>Postcard</i>	53
Gambar 4.24 <i>Mockup GSM</i>	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Prosentase Turnitin Laporan PRO-STEP	lxii
Lampiran 2. PRO-STEP 01: Cover Letter Laporan PRO-STEP.....	lxiii
Lampiran 3. PRO-STEP 02: Kartu Identitas Peserta PRO-STEP.....	lxiv
Lampiran 4. PRO-STEP 03: Daily Task PRO-STEP	lxv
Lampiran 5. PRO-STEP 04: Lembar Verifikasi Laporan PRO-STEP	lxxviii
Lampiran 6. Surat Penerimaan PRO-STEP	lxxix
Lampiran 7. Surat Selesai Melaksanakan PRO-STEP	lxxx
Lampiran 8. Lampiran Karya PRO-STEP	xiii
Lampiran 9. Lampiran Tabel Lengkap Kuesioner	xiv
Lampiran 10. Lampiran Tabel Pertanyaan <i>Validation Testing</i>	xx
Lampiran 11. Dokumentasi Wawancara dengan Agustinus Satya dari Asat Studio di Gridwerk Studio	xxiv
Lampiran 12. Dokumentasi Wawancara dengan Ignasius Tommy Febrian dari Tommy Keramik Studio.....	xxiv
Lampiran 13. Dokumentasi Wawancara (<i>Online</i>) dengan Bregas Harrimardoyo dari Pekunden Studio	xxv
Lampiran 14. Dokumentasi <i>Validation Test</i> dengan Agustinus Satya dari Asat Studio di Gridwerk Studio	xxv
Lampiran 15. Dokumentasi <i>Validation Test</i> dengan Agum Pamungkas dari Gridwerk Studio	xxvi
Lampiran 16. Dokumentasi <i>Validation Test (Online)</i> dengan Ignasius Tommy Febrian dari Tommy Keramik Studio	xxvi

