

REDESAIN IDENTITAS VISUAL SMK TARUNA BANGSA

KOTA BEKASI

TUGAS AKHIR

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang
Sebagai Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Desain Komunikasi Visual*



Oleh :

Muhammad Furqon Nurfikri

19027072

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

DEPARTEMEN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

2024

PERSETUJUAN KARYA AKHIR

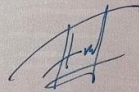
REDESAIN IDENTITAS VISUAL SMK TARUNA BANGSA KOTA BEKASI

Nama : Muhammad Furqon Nurfikri
NIM/BP : 19027072/2019
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 5 Januari 2024

Disetujui dan Disahkan oleh:

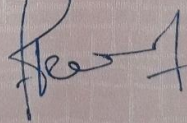
Dosen Pembimbing



Fauzan Aulia, S.Ds., M.Sn.
NIP. 19891111.202012.1.017

Mengetahui

Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001

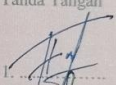
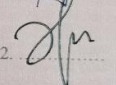

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan didepan Tim Penguji Karya Akhir
Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

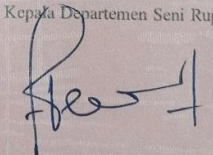
Judul : Redesain Identitas Visual SMK Taruna Bangsa
Nama : Muhammad Furqon Nurfikri
NIM/BP : 19027072/2019
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 31 Januari 2024

Tim Penguji:

	Nama /NIP	Tanda Tangan
1. Pembimbing	<u>Fauzan Aulia, S.Ds., M.Sn.</u> NIP. 19891111.202012.1.017	1. 
2. Penguji Satu	<u>Hendra Afriwan, M.Sn.</u> NIP. 19770401.200812.1.002	2. 
3. Penguji Dua	<u>Aditya Hanum Widarssa, S.Ds., M.Sn</u> NIP. 199206012019031012	3. 

Mengetahui
Kepala Departemen Seni Rupa



Eliva Pebriveni, S.Pd., M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, *Skripsi/Karya Akhir dengan judul

Redesain Identitas Visual SMK Taruna Bangsa Kota Bekasi

adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.

2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 18.01. 2024

Saya yang menyatakan,



Muhammad Fauzan Ruffiqi
NIM. 19073072

REDESAIN IDENTITAS VISUAL SMK TARUNA BANGSA

KOTA BEKASI

Muhammad Furqon Nurfikri¹, Fauzan Aulia²

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

furqonurfikri@gmail.com

ABSTRAK

SMK Taruna Bangsa merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang telah siap menaikan nilai serta citra *brand*-nya di dunia pendidikan. Meski begitu SMK Taruna Bangsa memiliki kekurangan dalam penerapan identitas visualnya dalam beragam kegiatannya. Sebagai contoh diantaranya konsistensi identitas, sistem identitas yang belum aplikatif, penerapan prinsip desain yang belum baik, serta belum interaktif dan sesuai dengan target audiens. Maka dari itu penulis melakukan perancangan ulang atau redesain identitas visual SMK Taruna Bangsa dengan menggunakan konsep identitas yang sudah ada selama lebih dari 20 tahun SMK Taruna Bangsa berdiri. Perancangan ini menggunakan metodologi *Research and Development* model 4D yang terdiri dari tahapan diantaranya: *Define, Design, Develop, Dissaminate*. Dalam menganalisis data perancangan ini menggunakan metodologi analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, & Threat*). *Keyword* yang digunakan sebagai *core value* : *Ingenious* (Terampil), *Honorable* (Terhormat), & *Modern*. Adapun *keyword* untuk *Brand Personality*: *Active, Inspiring, dan Discipline*. Warna yang digunakan diantaranya: *Sacramento State Green* yang bermakna kedisiplinan dan ketekunan, *Carribean Green* yang bermakna kejujuran dan keterbukaan, *Orange Crayola* yang bermakna keterampilan dan kreatifitas. Logo SMK Taruna Bangsa menggunakan inspirasi serta pondasi utama burung hantu celepek gunung yang juga memiliki julukan Burung Hantu RADAR.

¹ Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

² Dosen Pembimbing, Desain Komunikasi Visual, Departemen Seni Rupa FBS, Universitas Negeri Padang

Kata kunci: Identitas Visual, Identitas Sekolah, Redesain

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan Laporan Tugas Karya Akhir ini yang berjudul “Redesain Identitas Visual SMK Taruna Bangsa” secara tepat waktu. Karya akhir ini dirancang dan disusun sebagai persyaratan matakuliah Tugas Akhir program studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni di Universitas Negeri Padang.

Dalam melakukan perancangan karya dan penyusunan laporan ini, penulis mendapat banyak bantuan serta juga bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Eliya Pebriyeni, S. Pd., M. Sn, selaku Kepala Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang, sekaligus sebagai Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan dukungan.
2. Hendra Afriwan, M.Sn, selaku Koordinator program studi Desain Komunikasi Visual, sekaligus sebagai Dosen Penguji I yang telah memberikan masukan dan saran untuk menyempurnakan karya akhir ini kedepannya.
3. Fauzan Aulia, S.Ds., M.Sn, selaku Pembimbing Karya Akhir yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan selama perancangan dan penyusunan karya akhir ini.
4. Aditya Hanum Widarsa, S.Ds., M.Sn, selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan masukan dan saran untuk menyempurnakan karya akhir ini.

5. Kepada seluruh keluarga penulis, terkhusus kedua orang tua Ayah & Bunda yang telah memberikan dukungan lahir maupun batin hingga penulis bisa mencapai titik saat ini. Juga kepada kedua adik-adik Puti & Lifa yang juga terus memberikan dukungan kepada penulis.
6. Tak lupa kepada partner, teman-teman dan semua pihak yang tidak dapat penulis tuliskan satu persatu atas segala dukungan dan bantuan dalam perancangan dan penyusunan karya akhir ini, sehingga dapat berjalan dengan lancar.

Dalam perancangan dan penyusunan tugas karya akhir ini, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan baik dari segi penyusunan dan cara penulisan, oleh karena itu saran serta kritik yang membangun untuk karya akhir ini sangat diharapkan adanya. Akhir kata semoga karya ini bisa bermanfaat dan berguna bagi penulis maupun pembaca.

Padang, 26 Januari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Orisinalitas.....	5
F. Tujuan Berkarya	6
G. Manfaat Berkarya	6
BAB II KAJIAN TEORI	7
A. Kajian Praksis.....	7
B. Kajian Teoritis	14
C. Karya Relevan	28
D. Kerangka Konseptual	33
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	34
A. Metode Perancangan	34
B. Metode Pengumpulan data	36
C. Metode Analisis Data	38

BAB IV PERANCANGAN.....	40
A. Konsep Desain.....	40
B. Desain Final.....	46
C. Uji Kelayakan.....	114
BAB V PENUTUP.....	119
A. Kesimpulan.....	119
B. Saran.....	120
DAFTAR RUJUKAN.....	121
LAMPIRAN.....	123

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo SMK Taruna Bangsa	3
Gambar 2. Penerapan fundamental Identitas visual SMK Taruna Bangsa.....	4
Gambar 3. Logo SMK Taruna Bangsa	9
Gambar 4. Kegiatan futsal NASA CUP 2023.....	10
Gambar 5. Kegiatan TEKIRO Lomba Keterampilan Otomotif.....	10
Gambar 6. Profil Instagram SMK Taruna Bangsa Bekasi	10
Gambar 7. Tes Masuk Penerimaan Siswa Baru SMK Taruna Bangsa.....	11
Gambar 8. Logo Djarum.....	16
Gambar 9. Logo Playstation	17
Gambar 10. Logo Acer	17
Gambar 11. Desain <i>website</i> Pesantren Terpadu Hayyatan Thayyibah	28
Gambar 12. Logo Pesantren Terpadu Hayyatan Thayyibah	29
Gambar 13. Logo Yayasan Pendidikan Telkom.....	30
Gambar 14. Logo Telkom <i>University</i>	31
Gambar 15. Logo Telkom <i>School</i>	31
Gambar 16. Logo Institut Teknologi Telkom Purwokerto	31
Gambar 17. Proses <i>Mindmapping</i> sketsa.....	46
Gambar 18. Proses <i>Mindmapping</i> Digital.....	47
Gambar 19. <i>Moodboard</i>	48
Gambar 20. Sketsa Logo 1.....	51
Gambar 21. Sketsa Logo 2.....	52
Gambar 22. Sketsa Logo 3.....	53

Gambar 23. Sketsa Logo 4.....	54
Gambar 24. <i>Font Ubuntu Bold</i> Sebagai <i>Logotype</i>	55
Gambar 25. Modifikasi <i>Font Ubuntu Bold</i> Sebagai <i>Logotype</i>	55
Gambar 26. Alternatif Komprehensif Logo.....	56
Gambar 27. Komprehensif Logo	56
Gambar 28. Konfigurasi Logo	57
Gambar 29. Deskripsi Logo.....	58
Gambar 30. <i>Clear Space</i> Logo Primer.....	60
Gambar 31. <i>Clear Space</i> Logo Sekunder	60
Gambar 32. <i>Clear Space</i> Logo Tersier	60
Gambar 33. <i>Clear Space</i> Logo <i>Tagline</i> Primer	60
Gambar 34. <i>Clear Space</i> Logo <i>Tagline</i> Sekunder	61
Gambar 35. Positif dan Negatif Logo.....	61
Gambar 36. Ukuran Minimal Logo	62
Gambar 37. Ideasi Elemen Grafis.....	63
Gambar 38. Contoh Penerapan Elemen Grafis Pada <i>Layout</i>	63
Gambar 39. <i>Pattern</i> atau Pola Grafis.....	64
Gambar 40. Alternatif <i>Layout</i> Kasar <i>Cover</i> Media Utama.....	64
Gambar 41. Alternatif <i>Layout</i> Komprehensif <i>Cover</i> Media Utama	65
Gambar 42. Komprehensif isi konten <i>Standard Graphic Manual</i>	89
Gambar 43. Alternatif <i>Layout</i> Kasar <i>Nametag</i>	90
Gambar 44. Alternatif <i>Layout</i> Kasar Amplop	90
Gambar 45. Alternatif <i>Layout</i> Kasar Kop Surat	90

Gambar 46. Alternatif <i>Layout</i> Kasar Map	91
Gambar 47. Alternatif <i>Layout Business Card</i>	91
Gambar 48. Alternatif <i>Layout</i> Kasar Poster Kalender	91
Gambar 49. Alternatif <i>Layout</i> Kasar Brosur.....	92
Gambar 50. Alternatif <i>Layout</i> Kasar <i>X Banner</i> 1	92
Gambar 51. Alternatif <i>Layout</i> Kasar <i>X Banner</i> 2	93
Gambar 52. Alternatif <i>Layout</i> Kasar <i>Instagram Feeds</i>	93
Gambar 53. Alternatif <i>Layout</i> Kasar Bendera	94
Gambar 54. Alternatif <i>Layout</i> Kasar <i>Armband</i>	94
Gambar 55. Alternatif <i>Layout</i> Kasar Topi	94
Gambar 56. Alternatif <i>Layout</i> Kasar <i>Jersey</i>	95
Gambar 57. Alternatif <i>Layout</i> Komprehensif <i>Nametag</i>	95
Gambar 58. Alternatif <i>Layout</i> Komprehensif <i>Letterhead/Kop Surat</i>	96
Gambar 59. Alternatif <i>Layout</i> Komprehensif <i>Cover Map</i>	97
Gambar 60. Alternatif <i>Layout</i> Komprehensif Amplop.....	97
Gambar 61. Alternatif <i>Layout</i> Komprehensif Kartu Nama	98
Gambar 62. Alternatif <i>Layout</i> Komprehensif Poster Kalender	99
Gambar 63. Alternatif <i>Layout</i> Komprehensif Brosur	100
Gambar 64. Alternatif <i>Layout</i> Komprehensif <i>X Banner</i> 1	101
Gambar 65. Alternatif <i>Layout</i> Komprehensif <i>X Banner</i> 2.....	102
Gambar 66. Alternatif <i>Layout</i> Komprehensif <i>Instagram Feeds</i>	102
Gambar 67. Alternatif <i>Layout</i> Komprehensif Bendera.....	103
Gambar 68. Alternatif <i>Layout</i> Komprehensif <i>Armband</i>	104

Gambar 69. Alternatif <i>Layout</i> Komprehensif Topi	104
Gambar 70. Alternatif <i>Layout</i> Komprehensif <i>Jersey</i>	105
Gambar 71. Final Desain <i>Standard Graphic Manual</i>	105
Gambar 72. Final Desain <i>Letterhead/Kop Surat</i>	106
Gambar 73. Final Desain Map.....	107
Gambar 74. Final Desain <i>Nametag</i>	108
Gambar 75. Final Desain Amplop	108
Gambar 76. Final Desain <i>Business Card</i>	109
Gambar 77. Final Desain Poster Kalender.....	110
Gambar 78. Final Desain Brosur	110
Gambar 79. Final Desain <i>X Banner 1</i>	111
Gambar 80. Final Desain <i>X Banner 2</i>	111
Gambar 81. Final Desain <i>Social Media Instagram Feeds</i>	112
Gambar 82. Final Desain Bendera.....	112
Gambar 83. Final Desain <i>Armband</i>	113
Gambar 84. Final Desain Topi.....	113
Gambar 85. Final Desain <i>Jersey</i>	114
Gambar 86. Grafik Hasil Uji Kelayakan Originalitas Logo	115
Gambar 87. Grafik Hasil Uji Kelayakan Kejelasan dan Keterbacaan Logo	116
Gambar 88. Grafik Hasil Uji Kelayakan Kesederhanaan Logo.....	116
Gambar 89. Grafik Hasil Uji Kelayakan Daya Ingat Logo	117
Gambar 90. Grafik Hasil Uji Kelayakan Tingkat Representatif Logo	117
Gambar 91. Grafik Hasil Uji Kelayakan Tingkat Aplikatif Logo	118

Gambar 92. Dokumentasi wawancara pengumpulan data.....	123
Gambar 93. Grafik Hasil Uji Kelayakan	125
Gambar 94. Dokumentasi Ujian Komprehensif	126

DAFTAR TABEL

Tabel 1 . Alternatif pilihan warna	48
Tabel 2 . Alternatif pilihan <i>font</i>	49
Tabel 3 . Makna Warna.....	59

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di masa pasca pandemi dan era globalisasi, komunikasi semakin pesat mengalami perkembangan, terutama dalam bidang informasi digital. Percepatan perkembangan komunikasi dalam dunia ini membuat banyak sektor bisnis memerlukan sebuah citra atau *image* yang perlu dibangun secara baik agar memiliki pembeda terhadap kompetitor lain. Begitu juga dari dunia pendidikan yakni sekolah-sekolah yang terkena dampak perkembangannya seperti SMK Taruna Bangsa. Sekolah menengah kejuruan swasta yang bertempat di Jl. Kali Abang Tengah, Perwira, Kec. Bekasi Utara, Kota Bekasi, Jawa Barat. SMK Taruna Bangsa memiliki 4 program keahlian di bidang teknik yakni diantaranya: Teknik Kendaraan Ringan, Teknik Elektronika, Teknik Listrik, dan Rekayasa Perangkat Lunak. Berangkat dari perkembangan era globalisasi dan kemajuan teknologi, SMK Taruna Bangsa untuk pertama kalinya didirikan oleh Yayasan Pendidikan Nasional Taruna Bangsa pada tahun pelajaran 2000/2001 yang masih beroperasi selama hampir 23 tahun hingga saat ini di tahun 2023.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ketua Yayasan Pendidikan Nasional Taruna Bangsa Bapak H. Bagus Prasetyo, S.T, SMK Taruna bangsa saat ini hadir dengan kegiatan-kegiatan promosi terbarunya yang lebih banyak melakukan interaksi ke banyak lapisan masyarakat, seperti Sekolah Menengah Pertama (SMP), kompetisi, turnamen, hingga pameran. Dari banyaknya

kegiatan promosi yang berinteraksi dengan masyarakat, SMK Taruna Bangsa membutuhkan sebuah wajah interaktif baru yang mampu memperkuat identitasnya dalam berinteraksi dengan masyarakat. Menurut beliau, selama ini SMK Taruna Bangsa melakukan kegiatan promosi hanya dengan media komunikasi visual cetak seperti: *banner*, spanduk, brosur dan pamflet sehingga dinilai kurang interaktif pada kegiatan promosi di lapangan.

Penggunaan media cetak konvensional seperti ini memerlukan penggarapan desain identitas visual yang menarik dan konsisten, karna dalam penerapannya kepada masyarakat hal ini mampu memberikan *brand awareness* yang baik secara visual. Menurut Rahmiyati dalam jurnalnya yang berjudul “Media Cetak dan Elektronik Dalam Bimbingan Penyuluhan” (2018) Media cetak seperti Brosur, Spanduk, Pamflet dll memiliki kekurangan diantaranya lambat dalam menyajikan informasi karna media cetak tidak dapat menyebarkan berita langsung, media cetak yang hanya berupa tulisan dan gambar, hingga biaya produksi yang mahal. Dan kelebihanannya ialah mampu menjelaskan informasi kompleks, bisa disimpan isi informasinya, dan dapat dibaca berkali-kali.

Hal ini tentunya dapat dimaksimalkan dengan adanya konsistensi identitas visual di dalamnya yang dapat menjadi tanda pengenal yang kuat bagi perusahaan dalam melakukan kegiatan promosinya. Identitas visual yang baik mampu menyampaikan kepada masyarakat akan visi misi perusahaan, menarik perhatian masyarakat, hingga memperkenalkan konsep identitas yang terkandung di dalamnya. Meskipun SMK Taruna bangsa ini sudah memiliki

identitas visual berupa logo dan warna yang sudah diterapkan, akan tetapi masih memiliki kekurangan dalam pengaplikasian logo yang belum responsif ke berbagai media dari segi prinsip logo hingga bentuk dan konsistensinya dengan elemen desain lain.



Gambar 1. Logo SMK Taruna Bangsa

Sumber: Foto Profil Facebook SMK Taruna Bangsa

Dapat dilihat pada logo SMK Taruna Bangsa yang menggunakan jenis logo emblem segi lima ini memiliki beragam simbol atau lambang kompleks yang tertera sebagai identitasnya seperti simbol padi, kapas, bintang, burung hantu, buku, dan pita yang memuat tulisan “Yayasan Pendidikan Nasional Taruna Bangsa”. Logo ini digunakan untuk 2 entitas yakni SMK dan Yayasan Pendidikan Taruna Bangsa. Logo juga masih memiliki kekurangan terutama dalam penerapannya yang begitu kompleks apabila diterapkan pada media yang diperkecil. Tertera juga pada penerapan logo pada desain di *feeds* Instagramnya yang memperkecil logo dan berakhir memiliki kejelasan dan keterbacaan yang rendah.

Dilansir dari Fidznet.com, logo emblem memang sering digunakan oleh banyak sekolah, pemerintahan, organisasi, hingga industri mobil dan otomotif. Karna sifatnya yang penuh dengan detail, logo emblem dinilai kaku dan

kurang fleksibel dalam penerapannya terkhusus pada media cetak yang diperkecil. Hal ini akan menyulitkan tingkat keterbacaan dan tingkat kejelasan logo, maka dari itu banyak perusahaan yang memodernkan logo emblemnya yang bergaya klasik menjadi logo yang cocok dalam penerapannya di abad-21 seperti Starbucks, Harley-Davidson, BMW, dan Harvard. (Hafidz 2018 Fidznet.com).

Kekurangan logo SMK Taruna Bangsa ini didasari pada tingkatpenerapan prinsip logo yang masih belum maksimal. Menurut David E Carter dalam Januariyansah (2017) yang harus diperhatikan dalam pembuatan logo yang baik diantaranya: 1) *Original*, 2) *Legible* 3) *Simple*, 4) *Memorable*, 5) *Easily associated with The Company*, 6) *Easily Applied to All Media*.



Gambar 2. Penerapan fundamental Identitas visual SMK Taruna Bangsa

Sumber: Instagram @smktarunabangsabekasiofficial

Ditambah dengan elemen identitas visual lainnya seperti tipografi, warna, hingga penggunaan foto pada editorial desain yang diterapkan, masih belum konsisten secara visual. Ini disebabkan karna tidak adanya buku manual terkait identitas visual SMK Taruna Bangsa. Berdasarkan latarbelakang yang penulis jabarkan diatas, penulis mengangkat judul karyaakhir **“Redesain Identitas Visual SMK Taruna Bangsa Kota Bekasi”**

B. Identifikasi Masalah

Dengan latar belakang yang telah penulis jabarkan berikut identifikasi permasalahannya:

1. Identitas visual SMK Taruna Bangsa belum konsisten dalam pengaplikasiannya di berbagai media
2. Logo SMK Taruna Bangsa yang belum cukup baik secara prinsip dalam penerapannya.
3. Penerapan identitas visual SMK Taruna Bangsa yang belum interaktif dalam kegiatan promosinya melalui media cetak di masyarakat.
4. Terdapat kelemahan dalam penerapan logo emblem SMK Taruna Bangsa
5. Tidak adanya *manual book* bagi identitas visual SMK Taruna Bangsa

C. Batasan Masalah

Fokus utama berdasarkan uraian identifikasi, maka permasalahan diatas dibatasi pada: redesain identitas visual SMK Taruna Bangsa Kota Bekasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, rumusan masalah yang akan dipecahkan yaitu: Bagaimana meredesain identitas visual SMK Taruna Bangsa Kota Bekasi yang konsisten dalam penerapannya.

E. Orisinalitas

Perancangan redesain identitas visual SMK Taruna Bangsa Kota Bekasi ini

belum ada sebelumnya. Maka dari itu penulis akan merancang ulang identitas visual SMK Taruna bangsa ini berdasarkan sebuah permasalahan yang faktual. Perancangan ulang atau redesain identitas SMK Taruna Bangsa ini penulis rancang jauh dari duplikasi dan penjiplakan.

F. Tujuan Berkarya

Tujuan dari perancangan ini adalah: menyajikan sebuah perancangan ulang atau redesain identitas visual SMK Taruna Bangsa agar dapat membangun *brand awareness* serta citra brand di tengah masyarakat secara konsisten.

G. Manfaat Berkarya

Manfaat dari perancangan ini ialah sebagai salah satu syarat kelengkapan kelulusan studi penulis dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang. Perancangan ini juga menjadi sebuah media pengaplikasian keterampilan dan ilmu yang penulis pelajari selama berkuliah. Perancangan redesain identitas visual ini juga bermanfaat dalam menyediakan media penguatan identitas visual dalam bidang komunikasi visual yang menarik bagi masyarakat. Redesain identitas visual berikut akan memberikan kebermanfaatan bagi SMK Taruna Bangsa agar dapat menjadi instansi pendidikan yang memiliki eksistensi dalam perkembangannya. Diharapkan perancangan ini menjadi langkah yang dapat menginspirasi sekolah lain dalam hal berkomunikasi, promosi, hingga memperkuat identitas visualnya sehingga terciptanya ekosistem industri kreatif dan mandiri di dunia pendidikan.