

---

## PERANCANGAN SUPERGRAFIS UNTUK Mendukung *CORPORATE IDENTITY* SEAMEO QITEP IN LANGUAGE

**Hanindya Bayu Bramatyo**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro  
Email : 114202003537@mhs.dinus.ac.id

---

### INFO ARTIKEL

**Riwayat Artikel :**

Diterima : tanggal artikel diterima  
Disetujui : tanggal artikel disetujui

**Kata Kunci :**

SEAMEO QITEP in Language,  
*corporate identity*, supergrafis

---

### ABSTRAK

SEAMEO QITEP in Language atau SEAQIL merupakan perusahaan yang bergerak dalam meningkatkan kualitas guru dan tenaga pendidikan di Asia Tenggara. Sebagai perusahaan formal yang banyak melakukan kegiatan, publikasi, dan kerjasama, SEAQIL belum memiliki elemen visual yang dapat mendukung identitas perusahaannya sehingga selalu berubah-ubah dan tidak sesuai dengan citra perusahaan. Oleh karena itu, SEAQIL memerlukan perancangan elemen visual berupa supergrafis untuk mendukung identitas perusahaannya. Metode penelitian untuk perancangan menggunakan metode kualitatif melalui observasi, dokumentasi, dan studi pustaka dengan metode analisis data menggunakan 5W+1H dan *brainstorming*. Hasil dari perancangan ini yaitu supergrafis serta penerapannya di beberapa media seperti *Graphic Standart Manual* (GSM) sebagai media utama dan beberapa media pendukung antara lain baju, *totebag*, *notebook*, *id card*, *business card*, dan poster.

---

### ARTICLE INFO

**Article History :**

Received : date of received article  
Accepted : date of accepted article

**Keywords:**

SEAMEO QITEP in Language,  
*corporate identity*, supergraphic

---

### ABSTRACT

*SEAMEO QITEP in Language, or SEAQIL, is a company engaged in improving the quality of teachers and education personnel in Southeast Asia. As a formal company that conducts many activities, publications, and collaborations, SEAQIL has no supportable visual elements to its corporate identity which makes it frequently change and does not match the company's image. Therefore, SEAQIL needs a design of its supergraphic visual elements to support its corporate identity. The research method for design uses qualitative methods through observation, documentation, and literature study with data analysis methods using 5W + 1H and brainstorming. The result of this design is supergraphics and its application in several media, such as Graphic Standard Manual (GSM) as the primary media and several supporting media like shirts, tote bags, notebooks, ID cards, business cards, and posters.*

---

## 1. PENDAHULUAN

South East Asia Minister of Education Organization (SEAMEO) Quality Improvement of Teachers and Education (QITEP) In Language atau lebih dikenal sebagai SEAQIL merupakan Lembaga yang didirikan oleh Southeast Asia Ministers of Education (SEAMEO) pada 13 Juli 2009. SEAQIL terletak di Jalan Gardu, Srengseng Sawah, Jagakarsa, Jakarta Selatan, Jakarta 12640, Indonesia. SEAQIL merupakan lembaga yang berfokus pada peningkatan kualitas tenaga kependidikan dan guru pada bidang kebahasaan (Bahasa Indonesia sebagai Penutur Asing (BIPA), Arab, Jepang, Jerman, dan Mandarin). Sebagai upaya untuk merealisasikan hal tersebut SEAQIL berupaya mengadakan dan mengembangkan kegiatan pelatihan, seminar, lokakarya, dan layanan terkait yang berkualitas.

Sebagai perusahaan yang banyak melakukan publikasi, kerjasama dan kolaborasi baik secara nasional atau internasional, serta kegiatan secara luring ataupun daring, SEAQIL memiliki permasalahan dalam menggunakan elemen visual pendamping logo sebagai *corporate identity*. Penerapan *corporate identity* SEAQIL masih belum konsisten, karena dalam desain yang dibuat SEAQIL menggunakan logo dengan elemen visual lainnya yang berbeda-beda. Contohnya penggunaan warna dan penggunaan elemen visual lain berbeda-beda pada setiap desain yang dibuat oleh SEAMEO QITEP in Language. Hal tersebut menjadikan desain-desain SEAQIL tidak memiliki elemen visual yang konsisten, sehingga *audiens* dan masyarakat akan sulit mengenali produk-produk SEAQIL jika tidak melihat logonya.

Permasalahan tersebut menjadi penting, karena *corporate identity* merupakan salah satu hal penting dalam suatu perusahaan karena terkait dengan penyampaian identitas perusahaan kepada *audiens* dan masyarakat. Menurut T Setiarto (2019)(Wiralangkit, 2021), *corporate identity* merupakan kumpulan elemen visual yang digunakan secara konsisten di media sesuai keperluan perusahaan supaya dapat menjadi pembeda dengan perusahaan lain sehingga dapat meningkatkan citra perusahaan. *Corporate identity* sangat berperan penting dalam perusahaan, terutama sebagai sarana untuk mengkomunikasikan visi & misi dan citra sebuah perusahaan. dengan *corporate identity* yang baik, sesuai, dan konsisten maka citra perusahaan akan menjadi baik serta visi dan misi akan tersampaikan pada *audiens* dengan baik. Begitu pun sebaliknya, penggunaan *corporate identity* yang tidak sesuai dan tidak konsisten dapat membuat citra perusahaan buruk dan *audiens* akan sulit memahami identitas perusahaan serta visi dan misi suatu perusahaan.

Supergrafis merupakan salah satu elemen visual yang dapat dijadikan sebagai *corporate identity* pendukung. *Corporate identity* saat ini yang paling banyak digunakan dan paling baik yaitu logo. SEAQIL sebagai perusahaan telah memiliki logo yang dijadikan sebagai *corporate identity* sejak awal berdirinya perusahaan. Namun SEAQIL masih perlu elemen visual lain sebagai pendukung logo supaya dapat diterapkan ke berbagai desain sesuai kebutuhan SEAQIL secara konsisten. Supergrafis sebagai elemen visual yang fleksibel karena dapat divariasikan sesuai dengan kreativitas dan kebutuhan serta masih dapat mencerminkan citra perusahaan menjadi elemen visual yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan SEAQIL sebagai elemen visual yang mendukung logo.

Permasalahan tersebut menjadi latar belakang pembuatan laporan Perancangan supergrafis untuk mendukung *corporate identity* SEAMEO QITEP in Language. Terdapatnya elemen visual pendukung berupa supergrafis yang sesuai dan penerapannya yang konsisten, diharapkan dapat mendukung *corporate identity* dan membuat perusahaan lebih berkembang.

## 2. METODE

### 2.1 Metode Penelitian

Teknik analisis data yang digunakan dalam perancangan supergrafis ini adalah kualitatif. Data yang akan digunakan dibagi menjadi dua yaitu data primer yang didapat dari cara observasi langsung di kantor perusahaan. Serta data sekunder yaitu data pendukung yang diperoleh dari kepustakaan dari beberapa media terpercaya dengan topik permasalahan yang serupa. Data yang berhasil dikumpulkan akan disimpulkan menggunakan metode analisis 5W+1H.

## 2.2 Metode Pengumpulan Data

- a) Observasi pada laporan perancangan ini dilakukan dengan datang secara langsung ke kantor SEAMEO QITEP in Language yang terletak di Jalan Gardu, Srengseng Sawah, Jagakarsa, Jakarta Selatan, Jakarta 12640, INDONESIA. Observasi ini dilakukan selama kurun waktu 5 bulan, dimulai dari 14 Agustus–31 Desember 2023. Proses observasi ini dilakukan untuk mencari data utama terhadap laporan perancangan yang dibuat.
- b) Pada dokumentasi, penulis melakukan pengumpulan data melalui pengambilan foto, video, dan tangkapan layer (*Screenshot*) terhadap produk publikasi dari SEAMEO QITEP in Language. Penulis juga mencatat apa saja *corporate identity* yang telah diterapkan pada produk SEAMEO QITEP in Language sebelumnya. Data yang dihasilkan dari dokumentasi digunakan untuk melengkapi data utama pada laporan perancangan yang dibuat.
- c) Studi pustaka pada laporan ini didapat dari jurnal, laporan perancangan, dan penelitian yang sebelumnya telah dilakukan dengan topik yang masih berkaitan. Keaslian tulisan-tulisan yang akan digunakan tetap diperhatikan topik serta keasliannya supaya relevan dengan topik dan jelas sumbernya. Pada artikel hasil laporan perancangan, penulis menggunakan buku, laporan perancangan, penelitian, dan artikel yang diperoleh melalui internet. Hasil data dari studi pustaka digunakan untuk mendukung dan memperkuat laporan penelitian yang dilakukan.

## 2.3 Metode Analisa

5W+1H merupakan salah satu konsep dasar dalam bentuk poin-poin kalimat pertanyaan, yang digunakan untuk mengolah informasi yang telah ada sehingga dapat mendapatkan informasi yang lebih utuh ataupun terperinci tentang suatu hal (Misrah, 2013)(Misrah et al., 2014). Teknik 5W+1H menekankan pada kata tanya yang digunakan sebagai alat untuk menganalisa informasi yang telah didapatkan. Kata tanya tersebut meliputi *What* (Apa), *Who* (Siapa), *When* (Kapan), *Where* (Dimana), *Why* (Mengapa), *How* (Bagaimana). Metode analisis 5W+1H digunakan untuk mendapatkan informasi yang lebih spesifik tentang visual SEAMEO QITEP in Language dan *corporate identity* yang ada. Digunakan juga metode *brainstorming* untuk menentukan ide-ide atau poin-poin tertentu yang nantinya akan dikembangkan menjadi elemen visual yang sesuai dengan perusahaan dan dijadikan supergrafis SEAQIL. Data tersebut digunakan untuk menentukan elemen visual yang dibuat.

## 2.4 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam laporan ini yaitu metode *Five Phases of The Graphic Design Process* yang dibuat oleh Robin Landa. Metode ini merupakan metode perancangan yang terstruktur dan rinci sehingga memudahkan penulis dalam melakukan proses perancangan dengan hasil yang baik. Pemecahan masalah dengan menggunakan ide kreatif untuk menciptakan Solusi dan penyelesaian masalah. Metode ini juga merupakan metode yang sering digunakan oleh perancangan desain lainnya. Metode ini terdiri dari 5 tahap yaitu *orientation*, *analysis*, *conception*, *design*, dan *implementation*.

**3. HASIL DAN PEMBAHASAN**  
**3.1 Analisis 5W+1H**

Tabel 1. Analisis 5W+1H  
[Sumber: Penulis]

No.	5W+1H	Pertanyaan	Jawaban
1.	<i>What</i>	Apa permasalahan yang sedang terjadi?	SEAMEO QITEP in Language tidak memiliki elemen visual lain yang dapat mendukung <i>corporate identity</i> yang telah ada. Sehingga selain logo, desain-desain yang digunakan menggunakan elemen visual yang tidak konsisten dan tidak memiliki makna sehingga tidak sesuai dengan perusahaan.
2.	<i>Who</i>	Siapa saja yang mengalami permasalahan tersebut?	Yang mengalami masalah ini adalah SEAQIL
3.	<i>Why</i>	Kenapa permasalahan tersebut terjadi?	Karena SEAQIL masih merasa belum membutuhkan elemen visual yang lain, SEAQIL juga lebih memikirkan kebutuhan lain untuk perusahaannya daripada membuat elemen visual yang baik untuk perusahaan supaya memiliki identitas perusahaan yang kuat.
4.	<i>When</i>	Kapan permasalahan tersebut terjadi?	Permasalahan ini terjadi dari pertama kali SEAQIL didirikan oleh SEAMEO pada 13 Juli 2009 dan berlanjut sampai saat ini.
5.	<i>Where</i>	Dimana permasalahan tersebut terjadi?	Permasalahan ini terjadi di kantor SEAQIL yang terletak di Jalan Gardu, Srengseng Sawah, Jagakarsa, Jakarta Selatan, Jakarta 12640, INDONESIA
6.	<i>How</i>	Bagaimana solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut?	Solusi dari masalah ini yaitu dengan membuat supergrafis yang sesuai dengan SEAMEO QITEP in Language dan dapat mencerminkan citra, tujuan, serta visi dan misi dari SEAQIL. Supaya dapat mendukung <i>corporate identity</i>

### 3.2 Analisis Brainstorming



Gambar 3.1 Brainstorming 1  
[Sumber: Penulis]



Gambar 3.2 Brainstorming 1  
[Sumber: Penulis]

### 3.3 Hasil Analisis

SEAQIL merupakan perusahaan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas tenaga kependidikan dan guru dalam bidang kebahasaan. Sebagai perusahaan yang sering mengadakan kegiatan kolaborasi baik nasional ataupun internasional dan banyak mengeluarkan produk untuk mewujudkan tujuan, visi dan misi, serta goalsnya, SEAQIL masih belum memiliki elemen visual lain yang dapat mendampingi logo. Sehingga elemen visual yang digunakan pada setiap desain yang dibuat selalu berubah-ubah dan tidak konsisten. Selain itu elemen visual yang digunakan tidak memiliki makna sehingga tidak dapat mencerminkan citra dari perusahaan. SEAQIL belum memikirkan untuk membuat elemen visual lain karena masih terlalu fokus

dengan pekerjaan lain karena SEAQIL merupakan perusahaan formal yang banyak memiliki kegiatan. Maka dari itu dapat diambil hasil bahwa SEAMEO QITEP in Language memerlukan elemen visual lain berupa supergrafis yang dapat dijadikan pendukung logo. supergrafis juga harus mencerminkan citra dari perusahaan supaya *audiens* dapat mengetahui identitas SEAQIL tanpa melihat logo. (SEAMEO QITEP in Language, n.d.)

### 3.4 Studi Visual

Dari *brainstorming* yang telah dilakukan di atas maka dapat ditemukan poin-poin yang mencerminkan citra perusahaan SEAQIL. Berdasarkan poin-poin tersebut juga didapat beberapa objek yang dapat mewakili poin secara visual. Objek-objek ini yang akan digunakan untuk visualisasi dengan cara menyederhanakannya dengan teknik deformasi. (Indra Gunara Rochyat, 2016)

#### a) Asia Tenggara



Gambar 3.3 11 Negara Anggota ASEAN  
[Sumber: Pinterest]

Asia tenggara memiliki 11 negara anggota yang terdiri dari Indonesia, Kamboja, Brunei Darusalam, Filipina, Thailand, Malaysia, Singapura, Myanmar, Vietnam, Laos, Timor Leste. Dari hasil *brainstorming*, maka dipilihlah referensi visual berupa 11 negara anggota Asia tenggara. (Honanto, 2017)

#### b) Kebahasaan



Gambar 3.4 Teks Buku  
[Sumber: Pinterest]

Kebahasaan sebagai fokus utama kemampuan untuk ditingkatkan. Melalui hasil *brainstorming* maka referensi visual yang digunakan yaitu teks dalam kamus bahasa Inggris yang akan memiliki makna kebahasaan.

c) Kependidikan



Gambar 3.5 Buku  
[Sumber: Pinterest]

Kependidikan sebagai objek utama untuk ditingkatkan, akan menggunakan referensi visual berupa buku. Buku akan visual buku akan disederhanakan untuk dijadikan salah satu lemen visual dalam supergrafis.

d) Relasi



Gambar 3.6 Tangan  
[Sumber: Pinterest]

Relasi yang sering dilakukan oleh SEAQIL dalam programnya akan menggunakan referensi visual berupa tangan.

e) **Formal**



Gambar 3.7 Dasi  
[Sumber: Pinterest]

Formal yang terkait dengan profil perusahaan SEAQIL. Dari hasil *brainstorming* maka objek dasi akan digunakan sebagai referensi visual yang akan mewakili formal.

f) **Peningkatan**



Gambar 3.8 Diagram Panah  
[Sumber: Pinterest]

Peningkatan yang terkait dengan visi dan misi SEAQIL akan menggunakan panah diagram naik sebagai referensi visual yang akan dijadikan salah satu elemen visual dari supergrafis.

**g) Efisien**



Gambar 3.9 Sungai  
[Sumber: Pinterest]

Efisien yang terkait dengan kinerja Perusahaan akan menggunakan objek visual Sungai untuk dijadikan sebagai salah satu elemen grafis yang akan memiliki makna efisien.

**h) Inovatif**

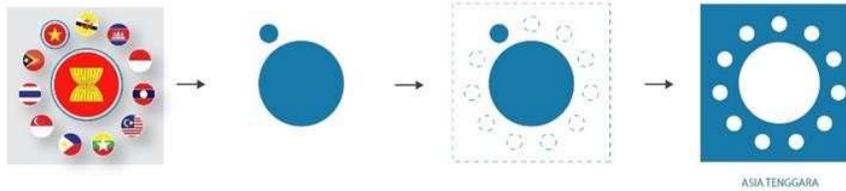


Gambar 3.10 Lampu  
[Sumber: Pinterest]

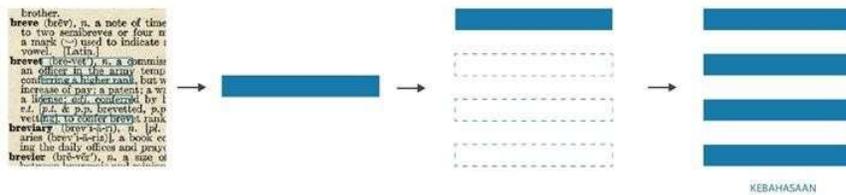
Inovatif yang terkait dengan cara kerja SEAQIL yang juga tercantum dalam visi dan misi SEAQIL. melalui *brainstroming* yang dilakukan maka akan digunakan referensi visual berupa lampu.

### 3.5 Visualisasi

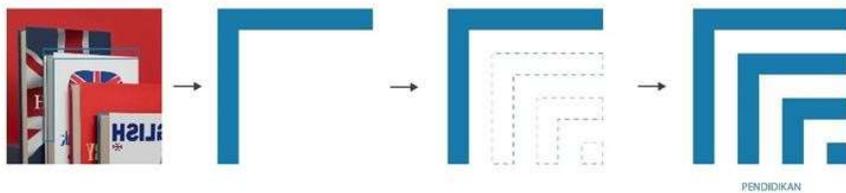
Dari hasil studi visual diatas maka akan dilanjutkan ketahap berikutnya yaitu perancangan supergrafis. Supergrafis yang dibuat akan menggunakan objek objek hasil studi visual yang akan disederhanakan menjadi elemen visual dan akan menghasilkan supergrafis.



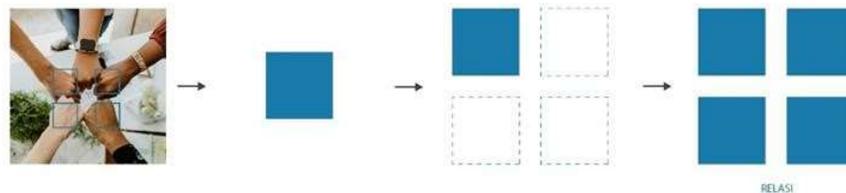
Gambar 3.11 Proses Penyederhanaan negara ASEAN  
[Sumber: Penulis]



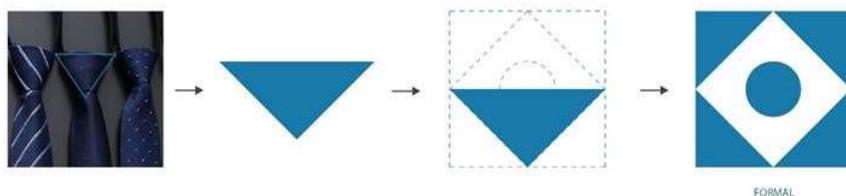
Gambar 3.12 Proses Penyederhanaan Teks Buku  
[Sumber: Penulis]



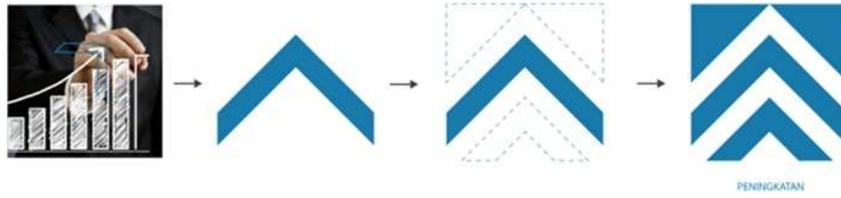
Gambar 3.13 Proses Penyederhanaan Buku  
[Sumber: Penulis]



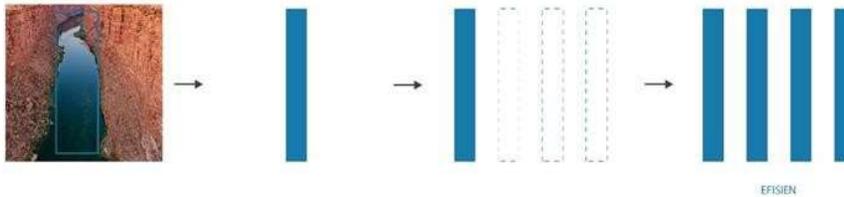
Gambar 3.14 Proses Penyederhanaan Tangan  
[Sumber: Penulis]



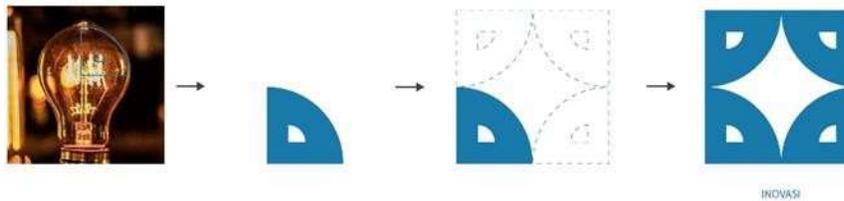
Gambar 3.15 Proses Penyederhanaan Dasi  
[Sumber: Penulis]  
(SEAMEO QITEP in Language, n.d.)



Gambar 3.16 Proses penyederhanaan Diagram Panah  
[Sumber: Penulis]

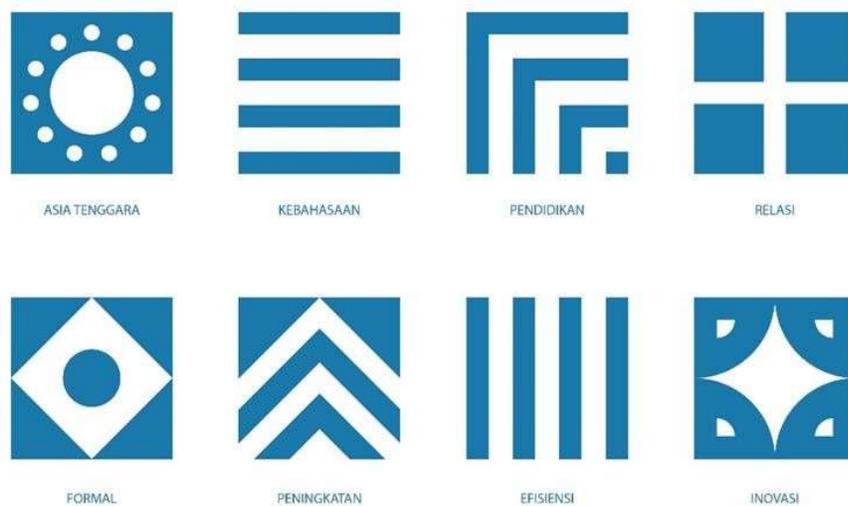


Gambar 3.17 Proses Penyederhanaan Sungai  
[Sumber: Penulis]



Gambar 3.18 Proses Penyederhanaan Lampu  
[Sumber: Penulis]

### 3.6 Final Desain



Gambar 3.18 Final Desain Supergrafis  
[Sumber: Penulis]

Final desain supergrafis ini terdiri dari delapan elemen visual yang masing masing mewakili satu identitas dari SEAMEO QITEP in Language. delapan poin tersebut yaitu :

- 1) Asia Tenggara. SEAMEO QITEP in Language merupakan perusahaan yang bergerak dalam peningkatan kualitas guru dan tenaga kependidikan di Asia Tenggara.

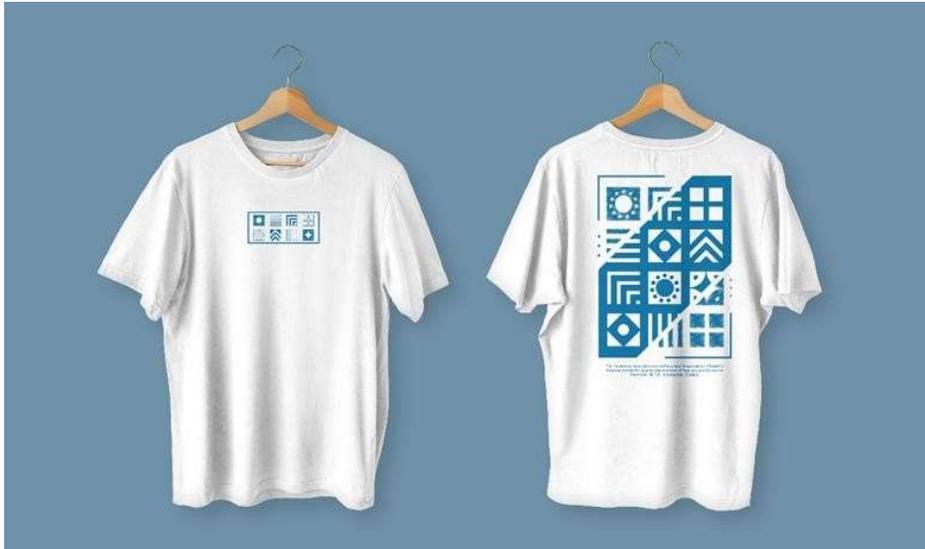
- 2) Kebahasaan. Kebahasaan merupakan hal yang menjadi fokus utama SEAMEO QITEP in Language untuk ditingkatkan menjadi lebih baik.
- 3) Pendidikan. Guru dan tenaga kependidikan merupakan objek utama atau target audiens untuk ditingkatkan kemampuannya dalam bidang kebahasaan.
- 4) Relasi. SEAMEO QITEP in Language selalu berusaha untuk menjalin serta menjaga relasi dengan perusahaan, lembaga dan pihak-pihak lain yang terkait dengan pendidikan untuk mendukung terlaksananya visi dan misi.
- 5) Formal. Formal tertuju pada Perusahaan SEAMEO QITEP in Language. Sebagai perusahaan yang bekerja dalam bidang kependidikan, SEAMEO QITEP in Language merupakan perusahaan yang bersifat formal.
- 6) Peningkatan. Peningkatan kualitas guru dan tenaga kependidikan merupakan tujuan utama SEAMEO QITEP in Language sebagai suatu perusahaan.
- 7) Efisiensi. Efisiensi merujuk pada kinerja perusahaan SEAMEO QITEP in Language. sebagai perusahaan yang bersifat formal SEAMEO QITEP in Language memiliki kinerja yang cepat, teliti, dan tepat dalam menjalankan setiap program atau kegiatan yang dijalankannya.
- 8) Inovasi. SEAMEO QITEP in Language selalu berinovasi dalam menjalankan program dan kegiatannya supaya lebih baik.

### 3.5 Mockup Media

Dalam pengaplikasiannya media yang digunakan akan dibagi menjadi dua jenis yaitu media utama dan media pendukung. Media utama terdiri dari 1 media berupa *Graphic Standart Manual* (GSM) dan media pendukung terdiri dari 5 media yaitu baju, *totebag*, *business card*, *id card*, *notebook* dan poster. Media tersebut telah disesuaikan dengan kebutuhan dan keperluan perusahaan SEAMEO QITEP in Language.



Gambar 3.19 Mockup Graphic Standart Manual (GSM)  
[Sumber: Penulis]



Gambar 3.20 Mockup Baju  
[Sumber: Penulis]



Gambar 3.21 Mockup Totebag  
[Sumber: Penulis]



Gambar 3.22 Mockup Business card  
[Sumber: Penulis]



Gambar 3.23 Mockup Id Card  
[Sumber: Penulis]



Gambar 3.24 Mockup Notebook  
[Sumber: Penulis]



Gambar 3.25 Mockup Poster  
[Sumber: Penulis]

#### 4. PENUTUP

##### 4.1. Kesimpulan

*Corporate identity* merupakan suatu hal penting yang harus dimiliki suatu Perusahaan. dengan adanya *corporate identity* yang baik maka citra Perusahaan dapat tercermin dan dapat dipahami oleh Masyarakat dan audiens. *Corporate identity* juga berperan penting dalam memperkenalkan Perusahaan pada Masyarakat. Sebagai Perusahaan yang banyak mengeluarkan produk dan

melakukan kegiatan baik secara nasional dan internasional SEAMEO QITEP in Language sayangnya belum memiliki elemen visual yang dapat mendukung *corporate identity* yang baik. Pengaplikasiannya pun tidak konsisten dan tidak memperhatikan elemen visual dari logo yang telah ada, sehingga Masyarakat dan audiens kesulitan dalam mengenali SEAMEO QITEP in Language dan akan menghambat perusahaan dalam berkembang.

Laporan perancangan supergrafis ini, menghasilkan elemen visual berupa supergrafis dari SEAMEO QITEP in Language. setelah melalui riset, pengolahan, dan penjarangan ide visual membuat supergrafis dapat mencerminkan ciri khas perusahaan dengan baik. dengan terdapatnya supergrafis serta penerapannya yang konsisten dapat memperkuat *corporate identity* SEAMEO QITEP in Language.

#### 4.2. Saran

Dengan adanya laporan perancangan ini penulis berharap kepada perancang lainnya, supaya dapat memahami dengan baik kebutuhan dari klien dalam pembuatan desain. Setiap perusahaan pasti memiliki permasalahan yang berbeda-beda dan tingkat kesulitan masing-masing. Sudah menjadi tugas seorang desainer untuk menyelesaikan permasalahan dengan menciptakan visual yang menjadi solusi. Bagi perusahaan SEAMEO QITEP in Language, penulis berharap dengan adanya *corporate identity* ini, perusahaan dapat menerapkan serta mengaplikasikan *corporate identity* ini dengan baik dan konsisten serta selalu menjadikan *Graphic Standart Manual* (GSM) sebagai pedoman dalam pengaplikasian dan penggunaan *corporate identity*. Dengan begitu citra perusahaan akan menjadi lebih kuat dan dapat tersampaikan kepada masyarakat dan *audiens*.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Honanto, A. (2017). *Perancangan Ulang Identitas Visual Marketplays*. 4(201933005), 14–27.
- Indra Gunara Rochyat. (2016). Perancangan Ulang Corporate Identity. *Fakultas Desain Dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul*, 4(2), 233–246.
- Misrah, Barasandji, S., & Pawala, E. D. (2014). Peningkatan Kemampuan Siswa Membuat Kalimat Tanya melalui Teknik 5w 1h di Kelas IV SD Inpres Lobu Gio. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 1(4), 55–66.  
[https://drive.google.com/file/d/1lrFKSNYJo9Nq2mN\\_NeeM\\_T7sA-zfXVnZ/view?usp=driversdk](https://drive.google.com/file/d/1lrFKSNYJo9Nq2mN_NeeM_T7sA-zfXVnZ/view?usp=driversdk).
- SEAMEO QITEP in Language. (n.d.). <https://www.qiteplanguage.org/>.
- Wiralangkit, K. (2021). UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta. *Reimajenasi Timbre: Nostalgia Bunyi Melalui Komposisi Musik*, 3, 1–16.  
<http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/8497>.