# ABSTRAK

Gideon Emmanuel., 2023, Perancangan Visual Identity Sekolah Minggu GBI ERC, Tugas Akhir, Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV), STIKI - MALANG, Pembimbing: Saiful Yahya, S.Sn., M.T.

Kata Kunci : Logo, Branding, Visual Identity, Aplikasi Media, Sekolah Minggu.

Identitas merek adalah aspek nrand yang nyata dan dapat ditangkap oleh indera manusia dan terdiri dari petunjuk identifikasi seperti simbol typography, warna yang sama -sama membentuk pengenalan kita terhadap suatu merek yang memiliki charisma untuk menarik perhatian audiens dan dapat diingat, dipegang dan dirasakan. Identitas sebuah brand harus mencakup berbagai komponen pendukung seperti warna, logo, typografi, dan tata letak. Perancangan ini menggunakan metode perancangan Desain Thinking, meliputi Emphatize (pengumpulan data), Define (analisa data), Ideate (eksplorasi ide), Prototype (perancangan), Test (pengujian rancangan). Wawancara, kuesioner,dan kajian literatur adalah metode yang digunakan untuk pengimpulan data. Panduan logo berupa GSM adalah media utama dalam perancangan ini berfungsi sebagai penguat Visual Identity sekolah minggu “Revival Kids Ministry” kepada masyrakat umum dan media pendukung untuk memperkuat identitas merek dan membuatnya lebih dikenal.

## ABSTRACT

*Gideon Emmanuel., 2023, GBI ERC Sunday School Brand Identity Design, Final Project, Visual Communication Design Study Program (DKV), STIKI - MALANG, Supervisor:* *Saiful Yahya, S.Sn., M.T.*

*Keywords: Logo, Branding, Visual Identity, Media Application, Sunday School.*

*Brand identity is an aspect of a brand that is real and can be captured by the human senses and consists of identification instructions such as symbols, typography, colors that together form our recognition of a brand that has the charisma to attract the attention of the audience and can be remembered, held and felt. The identity of a brand must include various supporting components, such as colors, logo samples, typography, and layout. This design uses the Design Thinking design method, including emphatize (data collection), define (data analysis), ideate (idea exploration), prototype (design), and test (design testing). Interviews, questionnaires, and literature review are the methods used for data collection. The logo guide in the form of GSM is the main media in this design. It serves as a reinforcement of the Sunday School "Revival Kids Ministry" Visual Identity to the general public and supporting media to strengthen brand identity and make it more known.*