

PROSES KREATIF DESAIN *COMPANY PROFILE* TEMAN PERGI DALAM MEDIA *BOOKLET* DAN *FLIPBOOK*

ANNISA DWI RAHMA GISSELA



**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DIGITAL DAN MEDIA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2026**



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



PERNYATAAN MENGENAI LAPORAN AKHIR DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan akhir dengan judul “Proses Kreatif Desain Company Profile Teman Pergi dalam Media *Booklet* dan *Flipbook*” adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir laporan akhir ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Institut Pertanian Bogor.

Bogor, Agustus 2026

Annisa Dwi Rahma Gissela
J1401221068



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

RINGKASAN

ANNISA DWI RAHMA GISSELA. Proses Kreatif Desain Company Profile Teman Pergi dalam Media *Booklet* dan *Flipbook*. Dibimbing oleh ALFI RAHMAWATI.

Teman Pergi merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penyediaan jasa sewa mobil bulanan yang melayani kebutuhan mobilitas masyarakat serta membangun kerja sama dengan berbagai pihak. Sebagai perusahaan yang terus berkembang, Teman Pergi membutuhkan media komunikasi visual yang mampu merepresentasikan identitas, layanan, serta nilai profesional perusahaan secara informatif dan relevan. *Company profile* yang digunakan sebelumnya masih memiliki keterbatasan dalam penyusunan hierarki informasi, konsistensi visual, dan bentuk penyajian yang sesuai dengan perkembangan media komunikasi saat ini. Kondisi tersebut menjadi urgensi dalam perancangan ulang *company profile* sebagai upaya mendukung keberlanjutan (*sustainability*) perusahaan melalui media komunikasi yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Pembaruan media diharapkan tidak hanya meningkatkan kualitas penyampaian informasi, tetapi juga membantu Teman Pergi mempertahankan relevansi identitas dan citra profesional perusahaan dalam menghadapi arus komunikasi yang semakin modern dan dinamis.

Proses kreatif desain *company profile* dilakukan melalui media *booklet* cetak dan *flipbook* digital interaktif dengan tujuan menghasilkan media komunikasi yang informatif, komunikatif, terstruktur, dan mampu mendukung kebutuhan *branding*, promosi, serta kerja sama bisnis perusahaan. Pada perancangannya, teori *4 Stages of Creativity* yang dikemukakan oleh Graham Wallas menjadidi pendukung dan meliputi setiap prosesnya dengan tahap *Preparation*, *Incubation*, *Illumination*, dan *Verification* yang digunakan untuk melalui evaluasi dan penyempurnaan rancangan bersama pihak mitra untuk memastikan kesesuaian desain dengan kebutuhan komunikasi perusahaan.

Penerapan C.R.A.P. *Design Principles* oleh Robin Williams yang meliputi *Contrast*, *Repetition*, *Alignment*, dan *Proximity* menjadi landasan dalam membangun struktur visual *company profile*. Penerapan keempat prinsip tersebut membantu menghasilkan penyajian informasi yang lebih terstruktur, memiliki hierarki visual yang jelas, serta menciptakan kesatuan visual pada media *booklet* dan *flipbook*. Penyederhanaan komposisi dan pengelompokan informasi juga dilakukan untuk meningkatkan keterbacaan serta menghasilkan tampilan yang lebih profesional dan sesuai dengan karakter perusahaan.

Hasil perancangan menghasilkan dua media utama, yaitu *booklet* cetak dan *flipbook* digital yang interaktif melalui Heyzine Flipbooks. Melalui kombinasi media cetak dan digital juga menjadi upaya untuk mendukung keberlanjutan komunikasi perusahaan agar mampu beradaptasi terhadap perkembangan media dan kebutuhan komunikasi di masa mendatang, sehingga identitas serta citra profesional Teman Pergi dapat terus direpresentasikan secara relevan seiring dengan perkembangan perusahaan.

Kata Kunci: *booklet*, *company profile*, *flipbook*, identitas visual, proses kreatif.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

© Hak Cipta milik IPB, tahun 2026
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumbernya. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah, dan pengutipan tersebut tidak merugikan kepentingan IPB.

Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apa pun tanpa izin IPB.

PROSES KREATIF DESAIN *COMPANY PROFILE* TEMAN PERGI DALAM MEDIA *BOOKLET* DAN *FLIPBOOK*

ANNISA DWI RAHMA GISSELA

Laporan Akhir
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan pada
Program Studi Komunikasi Digital dan Media

**KOMUNIKASI DIGITAL DAN MEDIA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2026**



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



Judul Laporan

: Proses Kreatif Desain *Company Profile* Teman Pergi
dalam Media *Booklet* dan *Flipbook*

Nama
NIM

: Annisa Dwi Rahma Gissela
: J1401221068

Disetujui oleh

Pembimbing:

Alfi Rahmawati, S.K.Pm, M.Si.

Diketahui oleh

Ketua Program Studi:

Dr. Hudi Santoso, S.Sos., M.P.

NPI. 201807198005241001

Dekan Sekolah Vokasi:

Dr. Ir. Aceng Hidayat, M. T.

NIP. 196607171990231003



Tanggal Ujian: 31 Juli 2026

Tanggal Lulus:

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala karunia-Nya sehingga laporan tugas akhir sebagai syarat kelulusan berhasil diselesaikan. Proyek tugas akhir yang dilakukan oleh penulis adalah membuat *Booklet* dan *Flipbook* Company Profile untuk mitra Teman Pergi dengan peran penulis sebagai *Graphic Designer*, sehingga judul dari laporan ini adalah “Proses Kreatif Desain *Company Profile* Teman Pergi dalam Media *Booklet* dan *Flipbook*”.

Penyusunan proyek akhir ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat, kemudahan, dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proyek akhir ini.
2. Dr. Ir. Aceng Hidayat, M.T., selaku Dekan Sekolah Vokasi IPB, yang telah memberikan dukungan penulis selama menempuh pendidikan hingga menyelesaikan tugas akhir.
3. Dr. Hudi Santoso, S.Sos., M.P., selaku Ketua Program Studi Komunikasi Digital dan Media, yang telah memberikan arahan, dukungan, dan motivasi kepada penulis selama menjalani proses pendidikan hingga penyelesaian tugas akhir.
4. Ibu Alfi Rahmawati, S.K.Pm., M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, masukan, serta motivasi selama proses penyusunan proyek akhir.
5. Teman Pergi selaku mitra proyek akhir yang telah memberikan kesempatan, dukungan, serta data yang diperlukan selama proses perancangan.
6. Mama, Ayah, dan Dede yang senantiasa memberikan do’a, kasih sayang, dukungan, motivasi, serta semangat kepada penulis selama menjalani perkuliahan hingga penyusunan proyek akhir.
7. Sahabat penulis, yaitu Rafqi, Arsalan, Heyssa, Brenda, Mayva, Mutiara, Silfa, Raisa, dan Dinda yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan kebersamaan selama masa perkuliahan.
8. Kak Tyas, Bumi, Zahra, Rasyid, Anan, Anandia, Bang Ojak, Rembulan, dan Nabilla atas doa, perhatian, dukungan, serta semangat yang diberikan kepada penulis.
9. Leon yang senantiasa menjadi sahabat berdiskusi, bertukar pikiran, memberikan banyak pembelajaran positif, serta selalu mendukung penulis selama proses perkuliahan hingga penyusunan proyek akhir.
10. Terakhir, kepada diri penulis sendiri yang telah berjuang, bertahan, dan menyelesaikan seluruh proses perkuliahan serta penyusunan proyek akhir dengan penuh usaha.

Semoga proyek akhir ini dapat bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan serta menjadi kontribusi positif sebagai inovasi dalam pengembangan bidang yang dikaji.

Bogor, Agustus 2026

Annisa Dwi Rahma Gissela



DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	2
DAFTAR TABEL	3
DAFTAR GAMBAR	3
DAFTAR LAMPIRAN	3
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat	3
1.5 Ruang Lingkup	4
II PENDAHULUAN	5
2.1 Komunikasi Bisnis	5
2.2 Desain Komunikasi Visual (DKV)	5
2.3 <i>Company Profile</i>	6
2.4 <i>Booklet</i>	7
2.5 <i>Flipbook</i>	7
2.6 <i>Key Visual</i>	7
2.7 <i>4 Stages of Creativity</i>	8
2.8 <i>C.R.A.P Design Principle</i>	9
2.9 Penelitian Terdahulu	9
11	
III METODE	12
3.1 Lokasi dan Waktu	12
3.2 Subjek Proyek	12
3.3 Alat dan Bahan Proyek	12
3.4 Realisasi Anggaran Biaya Proyek	13
3.5 Prosedur Kerja Kegiatan	14
3.6 <i>Timeline</i> Proyek	15
3.7 Luaran Proyek	16
IV HASIL DAN PEMBAHASAN	18
4.1 Gambaran Umum Proyek	18
4.2 Tahapan Perancangan Desain <i>Company Profile</i>	21
38	
V SIMPULAN DAN SARAN	39
5.1 Simpulan	39
5.2 Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN	42
RIWAYAT HIDUP	48

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

DAFTAR TABEL

1	Realisasi anggaran biaya proyek	13
2	<i>Timeline</i> Proyek	16
3	Diskusi Creative Block dengan mitra	26
4	Penilaian framework oleh pihak Teman Pergi	38

DAFTAR GAMBAR

1	<i>Cover Booklet</i> dan <i>Flipbook</i> Teman Pergi	18
2	Logo Perusahaan Teman Pergi	19
3	Halaman 7 Bagan Perusahaan Teman Pergi	20
4	<i>Company Profile</i> Teman Pergi	22
5	<i>Website</i> Teman Pergi	22
6	Logo Perusahaan Teman Pergi	23
7	Unggahan akun Instagram @temanpergi.id	23
8	<i>Moodboard</i> Visual Teman Pergi	24
9	<i>Breakdown</i> Identitas visual Teman Pergi	24
10	Diskusi tatap muka bersama mitra	25
11	Perancangan sketsa kasar <i>Company Profile</i>	27
12	<i>Back cover Booklet</i> dan <i>Flipbook</i> Teman Pergi	29
13	Halaman layanan, produk, <i>benefit</i> dan turunan usaha Teman Pergi	31
14	Halaman Jejak Langkah	32
15	Modular <i>grid system</i>	33
16	Pengaplikasian Modular <i>grid system</i>	34
17	Penggunaan Modular <i>grid system</i> di Adobe Illustrator	34
18	Halaman 9-10 <i>Booklet Company Profile</i> Teman Pergi	35
19	Perbandingan <i>draft</i> 1 dan <i>draft</i> final	36

DAFTAR LAMPIRAN

20	Surat Hak Kekayaan Intelektual	43
21	Surat Rekognisi Karya Mahasiswa	44
22	MoU Kerjasama	45
23	Dokumentasi Produksi Konten	46
24	QR Code <i>Website</i> dan <i>Flipbook Company Profile</i> Teman Pergi	46
25	Dokumentasi Proses <i>Editing</i>	46
26	<i>Booklet</i> cetak <i>Company Profile</i> Teman Pergi	47