

## PEMBUATAN JENAMA GERAKAN “HALO SAYA DISABILITAS”

Dewi Indah Susanti<sup>1</sup>, Yulianto Hadiprawiro<sup>2</sup>, Atiek Nur Hidayati<sup>3</sup>, Angga Kusuma Dawami<sup>4</sup>,  
Febrianto Saptodewo<sup>5</sup>

Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia<sup>1-5</sup>

dewiindahsusanti85@gmail.com<sup>1</sup>, antoberlinsma@gmail.com<sup>2</sup>, atiek.nur07@gmail.com<sup>3</sup>,  
akdawami@gmail.com<sup>4</sup>, febrianto.saptodewo@gmail.com<sup>5</sup>

### ABSTRAK

Jenama merupakan bagian penting dalam pembentukan konstruksi pemikiran tentang sebuah kampanye. Dosen dan mahasiswa berkolaborasi untuk mendukung kegiatan pembuatan jenama dalam program MBKM. Tujuannya jelas untuk menerapkan ilmu yang telah diajarkan dalam kelas. Kegiatan ini berbentuk kegiatan pembelajaran kreatif dengan studi kasus pembuatan sebuah gerakan “Halo Saya Disabilitas” yang bekerjasama dengan SDS IT Nurul Yaqin dan EPIC *School of Autistics*. Metode kegiatan dalam PkM ini menggunakan metode yang dilakukan secara bertahap yaitu diawali dengan merencanakan kegiatan. Pembentukan tim kreatif ada pada tahap ini, berikutnya, tahap pelaksanaan guna membentuk jenama dan film animasi, dan tahap terakhir adalah perbaikan melalui FGD serta rencana tindak lanjut. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian ini yaitu ada tiga kegiatan, yaitu mendefinisikan masalah dengan menggunakan *creative brief*, membantu proses kreatif dalam mengeksplorasi gerakan ini, dan membantu membuat karya desain yang berbasis pada teknologi. Hasil analisis pelaksanaan pengabdian ini adalah terbentuknya rencana aplikasi desain yang berbasis pada komunikasi, ide, serta penyebarannya.

**Kata Kunci:** Jenama, Disabilitas, Inklusi, SDS IT, Nurul Yaqin, EPIC, School of Autistics

**Received:**  
September 2023

**Accepted:**  
Oktober 2023

**Published:**  
Oktober 2023

### PENDAHULUAN

Kegiatan membangun jenama (*branding*) ini belum sepenuhnya disadari oleh disabilitas. Padahal kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap perjuangan advokasi yang dilakukan oleh disabilitas. *Branding is a disciplined process used to build awareness and extend customer loyalty. It requires a mandate from the top and readiness to invest in the future* (Wheeler, 2009:6). Membangun jenama membutuhkan komitmen jangka panjang dan dilakukan secara konsisten agar pola pikir masyarakat bisa berubah dan itu dibutuhkan perencanaan yang fokus pada kepuasan masyarakat (Ghodeswar, 2008:1).

Jenama adalah serangkaian proses yang dirancang untuk meninggalkan ide di benak konsumen dan membangun loyalitas terhadap suatu produk atau layanan. Hanya terdapat sedikit kelompok atau organisasi disabilitas di tingkat manapun yang secara konsisten menggunakan materi kampanye sebagai usaha pembentukan jenama yang konsisten, kecuali ada donor dana dari eksternal organisasi tersebut. *Branding* atau kegiatan membuat jenama merupakan konsep yang abstrak sehingga untuk menyederhanakannya dibutuhkan identitas brand seperti logo, slogan, maskot, dan jingle agar masyarakat cepat mengingat (Kotler and Pfoertsch, 2006:5).

Merancang media kampanye merupakan proses kreatif yang menggabungkan rencana strategis dan ide kreatif sehingga dapat diaplikasikan dan konsisten dikenali diseluruh bentuk media. Fungsi media kampanye adalah mengenalkan sebuah project atau layanan, membangun identitas, dan meningkatkan *brand awareness* (Blakeman, 2011:6). Capaian dari media kampanye adalah menciptakan kesadaran dan pemahaman tentang sebuah gerakan disabilitas.

Menurut UNCRPD, disabilitas merupakan hasil interaksi antara keterbatasan fungsi individu (mobilitas, penglihatan, pendengaran, dan komunikasi) dengan kondisi lingkungan sekitar yang menghambat partisipasi aktif dan efektif dalam masyarakat. Dari hasil observasi awal yang dilakukan tim pengusul sebelum dilaksanakan pengabdian terhadap masyarakat pada proses perancangan media kampanye, kami melihat bahwa kedua mitra, SDS IT Nurul Yaqin dan EPIC *School of Autistics* belum memiliki gerakan untuk membantu anak ABK dalam memperkenalkan dirinya.

Hambatan utama bagi penyandang disabilitas untuk berpartisipasi dan menikmati layanan publik seperti layanan kesehatan, informasi, pendidikan, pekerjaan, perumahan, akses keadilan, dan partisipasi politik adalah kurangnya sarana dan prasarana yang tersedia bagi penyandang disabilitas.

Untuk menjadi lebih jelas, pendidikan inklusif adalah sistem pendidikan yang memungkinkan siswa penyandang disabilitas bersekolah di sekolah umum dan berpartisipasi dalam kelas reguler bersama dengan teman seusia mereka. Sistem ini memberikan aksesibilitas yang mendukung untuk semua siswa, termasuk siswa penyandang disabilitas.

Pendidikan inklusif memastikan bahwa setiap anak memiliki kesempatan yang sama untuk secara aktif berkembang dalam lingkungan yang sama. Dengan demikian, pendidikan yang inklusif akan membantu penyandang disabilitas menjadi lebih terbiasa berinteraksi dengan orang lain, bukan hanya dengan sesama penyandang disabilitas.

Adanya pendidikan inklusif menunjukkan bahwa keragaman diakui dan dihargai. Pendidikan yang tidak diskriminatif adalah pendidikan

inklusif. Ini disebabkan oleh fakta bahwa pendidikan inklusif berpusat pada kebutuhan unik siswa, terbuka, tidak diskriminatif, sensitif terhadap perbedaan, dan relevan dengan pendekatan belajar.

Dalam kenyataannya, masih ada banyak hambatan dalam melaksanakan pendidikan inklusif. Inilah yang menjadi kesempatan bagi tim Abdimas dari Unindra untuk melihat kembali bagaimana mengkonstruksi jenama “Halo Saya Disabilitas” agar pendidikan inklusi dapat terwujud sebagai awal pengarusutamaan dalam isu disabilitas.

## **METODE**

Kegiatan pengabdian membangun jenama ini dilaksanakan oleh tiga mahasiswa dan tiga dosen. Kegiatan ini dilakukan dari 10 Juni s.d. 30 Desember 2023, yang saat ini masih dalam proses dalam pembuatan jenama dengan melihat kembali SDS IT Nurul Yaqin dan EPIC *School of Autistics* sebagai ide dasar untuk membuat jenama. Kegiatan ini berbentuk kegiatan pembelajaran kreatif dengan studi kasus pembuatan sebuah gerakan “Halo Saya Disabilitas” yang bekerjasama dengan SDS IT Nurul Yaqin dan EPIC *School of Autistics*. Metode kegiatan dalam PkM ini menggunakan metode yang dilakukan secara bertahap yaitu diawali dengan merencanakan kegiatan. Pembentukan tim kreatif ada pada tahap ini, berikutnya, tahap pelaksanaan guna membentuk jenama dan film animasi, dan tahap terakhir adalah perbaikan melalui FGD serta rencana tindak lanjut.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pelaksanaan Program**

Pelaksanaan program ini dilakukan secara beraturan dan tersusun. Perpaduan proses kreatif mahasiswa dan program yang sudah disusun oleh tim abdimas yang mendapatkan hibah dari Kemendikbud, serta didukung oleh pihak sekolah. Pelaksanaan ini dilaksanakan secara daring dan luring/tatap muka di tempat tujuan.

Adapun pelaksanaan yang dilakukan dalam pengabdian ini adalah:

## 1) Observasi Awal

Kami membantu dalam membuat konstruksi secara visual gerakan “Halo Saya Disabilitas”. Untuk lebih mencapai tujuan dari gerakan ini, kami juga membuat diskusi aktif di sekolah serta berfokus pada siswa ABK, terutama di *EPIC School of Autistics*. Tim berinteraksi langsung untuk memahami bagaimana jenama yang ingin dibuat.



**Gambar 1.**

Interaksi dalam Pengabdian

Sumber: Dokumentasi Tim (2023)

## 2) Tim *Brainstroming*, tim untuk membuat konstruksi Jenama “Halo Saya Disabilitas”

Sumber daya manusia yang ahli dan berpengalaman di bidang mereka diperlukan untuk mendukung pelaksanaan pengabdian masyarakat ini. Yulianto Hadiprawiro sebagai ketua tim pengusul, Dewi Indah Susanti, dan Atiek Nur Hadayati sebagai anggota tim pelaksana memenuhi syarat untuk pelatihan Pengabdian kepada Masyarakat. Pembagian tugas didasarkan pada keahlian khusus masing-masing anggota tim, seperti keterampilan komunikasi, bahasa, dan desain komunikasi visual. Setiap kepakaran tim akan bermanfaat untuk membangun jenama yang sesuai dengan konstruksi pemikiran ABK.

Melibatkan mahasiswa dari desain komunikasi visual membantu kami dalam mengkonstruksi jenama yang akan dibuat. tim mahasiswa terdiri dari Alda Miranti, Angga Kusuma Dawami, dan Surya Ahmad Pajar.

Mereka yang menjadi poros utama dalam membuat *brainstorming* jenama ini.

## Hasil Pelaksanaan Program

### 1. Kecapaian tujuan

Hasil kegiatan yang dilakukan pada tahap awal dari konstruksi jenama ini adalah konsep jenama dengan judul “Halo Saya Disabilitas”.

Ketercapaian tujuan, di mana setiap program yang kami lakukan pada sekolah terlaksanakan. Hasil dan dampak dari program kerja yang kami lakukan terhadap peserta didik adalah mahasiswa dan ABK berinteraksi dengan baik untuk mendalami apa yang menjadi identitas utama dalam pengenalan mereka secara luas ke masyarakat.



**Gambar 2.**

Diskusi dengan Anak-Anak ABK dan Pihak Sekolah

Sumber: Dokumentasi Tim (2023)

### 2. *Brainstroming* Tim

Hasil dari pelaksanaan program *brainstorming* tim ini adalah terbentuknya konsep jenama yang dimaksud untuk membuat media yang mendukung “Halo Saya Disabilitas” dalam aplikasi medianya.



**Gambar 3.**

Proses Brainstroming

Sumber: Dokumentasi Tim (2023)

sehingga disimpulkan bahwa, tujuan pembelajaran membaca dibagi atas dua, yaitu *behavioral* dan ekspresif. *Behavioral*, diarahkan pada kegiatan kegiatan membaca: (a) pemahaman makna kata, (b) ketrampilan-ketrampilan studi, dan (c) pemahaman terhadap teks bacaan. Ekspresif, diarahkan pada kegiatan: (a) membaca pengarah diri sendiri, (b) membaca penafsiran atau membaca interpretatif, dan (c) membaca kreatif.

Uraian penerapan yang dilakukan oleh guru dalam mengajarkan membaca pada siswa berkebutuhan khusus sebagai berikut.

- a) Tunanetra, ialah suatu kelainan yang terjadi pada indera penglihatan. Anak yang mengalami ketunaan ini biasanya tidak dapat melihat dengan jelas suatu objek atau bahkan tidak dapat melihat objek apa pun. Cara pengajaran atau media untuk memudahkan siswa berkebutuhan khusus dalam penerapan keterampilan membaca pada siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah komunikasi yaitu dengan menggunakan huruf *Braille*. Huruf ini khusus diperuntukkan bagi penderita yang mengalami ketunaan tersebut. Huruf *Braille* dibuat pada suatu kertas atau bidang datar yang dipenuhi dengan kumpulan suatu titik yang sedikit menjulang membentuk huruf pada abjad. Diharapkan siswa yang mengalami tunanetra ini dapat belajar membaca juga seperti siswa normal pada umumnya. Pembelajaran *Braille* selalu diawali dengan latihan *dria factual* dan motorik halus. Latihan tersebut bertujuan untuk melatih kesiapan anak dalam membaca dan menulis *braille*. Diantarnya seperti meraba, berbagai

jenis permukaan (permukaan halus sampai kasar), meraba berbagai bentuk garis yang timbul, dan latihan meremas benda lunak. Hal ini dilakukan untuk melatih *dria factual* anak tunanetra agar peka dan kuat (Badiah, Jauhari, dan Membela, 2019).

- b) Tunarungu, ialah suatu keadaan yang berkaitan dengan alat pendengaran. Siswa yang mengalami gangguan ini mayoritas tidak dapat mendengar suara /bunyi, tetapi juga terdapat siswa yang masih mendengar secara samar-samar. Selain tidak dapat mendengar, penderita tunarungu juga kerap tidak dapat berbicara juga karena pada umumnya harus mendengarkan terlebih dahulu baru dapat belajar berbicara. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran pada penderita ini ialah dengan menggunakan bahasa isyarat. Sebagai guru, hal utama yang dilakukan ialah mengenalkan terlebih dahulu bahasa isyarat sebagai media untuk berkomunikasi. Bahasa isyarat ini diperagakan dengan kedua tangan yang membentuk suatu isyarat tertentu yang kemudian mengajarkan membaca secara bertahap.
- c) Tunagrahita, ialah suatu kelainan pada anak yang berkaitan dengan kelemahan pada cara berpikir atau ketidakmampuan siswa untuk memahami informasi yang mereka terima. Siswa yang mengalami ketunaan ini dalam proses pembelajarannya perlu diperhatikan secara khusus dan penuh kesabaran. Siswa ini dapat melihat dan mendengar, seperti siswa pada umumnya. Jadi, tidak ada media khusus yang digunakan pada cara pengajarannya. Langkah awal yang dilakukan oleh guru dalam mengajari siswa tunagrahita belajar membaca ialah dengan memperkenalkan huruf abjad satu per satu dengan penuh kesabaran dan pelan agar siswa dapat menerima informasi yang diberikan oleh guru.
- d) Tunadaksa, ialah suatu kelainan fisik anggota badan pada tangan, kaki, dan bentuk tubuh lainnya yang terjadi pada siswa. Di dalam dunia pendidikan ketunaan ini lebih dikenal dengan tunafisik, yaitu jenis gangguan yang berkaitan dengan kemampuan motorik. Siswa yang mengalami kelainan ini tidak selalu mengalami keterbelakangan mental juga, bahkan kebanyakan dari siswa tersebut



# PEMBUATAN JENAMA GERAKAN “HALO AKU DISABILITAS”

Susanti, Hadiprawiro, Hidayati, & Dawami (2023)

memiliki mental yang normal dan dapat berpikir seperti siswa pada umumnya. Sebenarnya siswa penderita tunadaksa ini dapat belajar di sekolah umum biasa, Hanya saja orang lain yang melihatnya akan merasa iba yang mengharuskan siswa ini belajar di sekolah khusus. Cara mengajari membaca yang dilakukan oleh seorang guru pada siswa tuna daksa ini seperti anak normal lainnya.

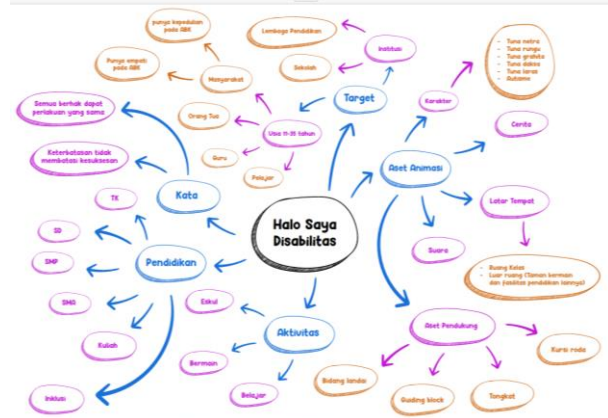
e) Tunalaras, ialah suatu kelainan pada siswa yang berkaitan dengan emosi dan kontrol sosial. Siswa ini mengalami hambatan dan kesulitan dalam mengendalikan emosi dengan cara menunjukkan perilaku menyimpang dari norma dan kebiasaan yang ada di masyarakat. Perlu adanya pendampingan dan perhatian secara khusus, siswa perlu diarahkan pada wilayah yang lebih positif. Dalam kegiatan pengajaran membaca, sebagai seorang guru yang menghadapi perilaku siswa tunalaras ialah dengan melakukan pendekatan secara perlahan, mencari tahu terlebih dahulu alasan yang membuat siswa ini menjadi menyimpang. Setelah mengetahui penyebabnya, guru dapat menentukan langkah selanjutnya untuk mengajari si belajar membaca.

f) Autisme, ialah suatu kelainan yang terjadi pada siswa berkaitan dengan hambatan perkembangan otak. Siswa autisme pada umumnya asyik Pada dunianya sendiri dengan menikmati kesendirian-nya, tidak ada yang menemani selain orang tuanya. Masyarakat umum pada umumnya menganggap siswa tidak waras, gila atau berbahaya yang mengakibatkan siswa autisme ini terisolasi dari kehidupan bermasyarakat. Siswa yang menderita autisme melakukan proses pembelajaran pada sekolah yang telah disediakan. Guru yang mengajari siswa ini pun harus memiliki kesabaran yang lebih karena kurangnya daya pikir dan kesulitan untuk menerima informasi yang diberikan oleh orang lain. Cara pengajaran siswa autisme yang tepat adalah dengan cara memberikan pelayanan pada sekolah khusus. Penderita autisme ini akan diberikan latihan khusus dan diberi terapi kepada yang gelisah, hiperaktif atau desktruktif agar lebih terkendali.

Berikut hasil *creative brief* dan *mind-mapping* yang telah dilaksanakan dalam proses pengabdian ini:

## Creative Brief

Animasi "Halo, Saya disabilitas"	
<b>Fokus</b>	Animasi "Halo, Saya disabilitas"
<b>Tujuan Animasi ini dibuat</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyampaikan pesan-pesan untuk memahami perasaan dan pengalaman dari anak-anak penyandang disabilitas.</li> <li>Membangun kesadaran masyarakat maupun lingkup pendidikan untuk mencegah diskriminasi terhadap anak-anak disabilitas.</li> <li>Menyoroti pentingnya pendidikan inklusi.</li> <li>Menciptakan identitas jenama yang menyoroti isu disabilitas.</li> </ul>
<b>Subjek Observasi Animasi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ABK dari berbagai jenis disabilitas fisik (Tuna rungu, tuna netra, tuna daksa) perkembangan (Autisme; <i>high function, moderate, severe</i>), dan neurotik (Tuna laras dan tuna grahita).</li> <li>Sekolah yang mendukung pendidikan inklusi, seperti Epic (Sekolah Inklusi khusus remaja autisme) dan Nurul Yaqin (Sekolah non inklusi yang bersedia menerima anak-anak penyandang disabilitas).</li> </ul>
<b>Segmentasi Subjek Animasi</b>	<b>ABK</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>11-25 tahun</li> </ul>
<b>Segmentasi Target Animasi</b>	<b>Demografis</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Urban (Perkotaan) dan sub-urban (Pinggiran kota)</li> <li>11-35 tahun</li> <li>Laki-laki dan perempuan</li> </ul> <b>Geografis</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lingkungan Sekolah Umum</li> <li>Rumah</li> <li>Lingkungan di masyarakat</li> </ul> <b>Psikografis</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru dan tenaga pendidik untuk meningkatkan pemahaman tentang pendidikan inklusi.</li> <li>Orang tua untuk mendukung perkembangan ABK.</li> <li>Pelajar secara umum untuk membangun kesadaran inklusi di lingkungan sekolah.</li> <li>Orang yang masih memiliki rasa empati dan kepedulian terhadap ABK.</li> <li>Orang yang hidup di lingkungan ABK.</li> <li>Orang yang berhubungan langsung dengan ABK.</li> <li>Institusi seperti pemerintahan, dinas Pendidikan, dan juga sekolah-sekolah umum maupun sekolah inklusi.</li> </ul>
<b>Latar tempat Animasi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lingkungan sekolah seperti ruang kelas, taman bermain, dan fasilitas pendidikan lainnya.</li> <li>Lingkungan luar sekolah seperti rumah dan kunjungan lapangan yang relevan dengan pendidikan inklusi.</li> </ul>
<b>Alasan pembuatan Animasi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mempromosikan inklusivitas dan pemahaman di antara para pelajar, guru, dan masyarakat luas.</li> <li>Mengedukasi penonton tentang tantangan yang dihadapi oleh anak-anak penyandang disabilitas dalam pendidikan.</li> <li>Mendorong empati, penerimaan, dan dukungan untuk kebutuhan unik mereka.</li> </ul>
<b>Visual Animasi</b>	2D



Gambar 4.

Creative Brief dan Mindmap hasil Brainstorming  
 Sumber: Dokumentasi Tim (2023)

Dari *creative brief* ini, kemudian dibuat konstruksi sketsa dan terbuatlh logo sebagai identitas utama dari jenama yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini.



**Gambar 5.**

Hasil alternatif dari brainstorming pada jenama “Halo Saya Disabilitas”

*Sumber: Dokumentasi Tim (2023)*

Dari alternatif logo ini kemudian dibuat tes pasar yang akan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk membuat animasi serta konstruksi jalan panjang jenama dari pengabdian ini. Bentuk pengabdian ini akhirnya mengarah sebagai gerakan baru dalam sektor pendidikan.

## PENUTUP

### Simpulan

Program PkM ini dapat memberikan presepektif untuk membuat karya desain yang sesuai dengan idenya. Sekolah hakikatnya adalah tempat seorang menuntut ilmu dalam ranah formal, maka proses bersosialisasi antara siswa ABK dan non-ABK melalui kegiatan belajar mengajar di sekolah seharusnya sudah dan telah terjadi. Hal ini dapat mewujudkan kesetaraan dalam pembelajaran inklusi. Pemahaman tentang ABK yang dirasa kurang, perlu dikampanyekan untuk membentuk konstruksi pemikiran tentang bagaimana ABK dan siapa sebenarnya ABK dalam karya-karya desain berikutnya.

### Saran

#### A. Saran untuk Pemerintah Terkait

1. Memberikan perhatian yang lebih besar kepada sekolah inklusi dalam memperhatikan disabilitas.
2. Diperlukannya program lanjutan yang dapat membantu sekolah dalam proses

pembuatan jemana, seperti program pembuatan media aplikasi, animasi, ataupun bentuk lain yang terkonstruksi dari hasil brainstorming ini.

3. Setelah adanya kegiatan ini, akan dibuat umpanbalik untuk membuat karya desain yang lebih serius. Ada penerapan gerakan yang dapat mengubah paradigma disabilitas di sekolah agar lebih baik lagi.

#### B. Saran untuk Mahasiswa

1. Sebaiknya, mahasiswa lebih mendalam lagi dalam mengkonstruksikan karya desainnya serta memberikan kesan positif terhadap sekolah, membantu, dan menghargai satu sama lain.
2. Sebaiknya mahasiswa mulai meninggalkan manfaat yang dapat digunakan secara berkelanjutan untuk jenama dan animasi di sekolah sasaran. Mahasiswa dapat bekerjasama dalam membangun pengetahuan mereka dengan mahasiswa dari kampus lain atau adik tingkat mereka.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Apresiasi dan terima kasih kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Dirjen Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan yang telah membiayai kegiatan Pengabdian kemitraan Masyarakat (PkM) tahun 2023 dengan judul: "Identitas Jenama Isu Disabilitas Melalui Animasi “Halo Saya Disabilitas” pada Sektor Pendidikan Menuju Indonesia Inklusi.” Terima kasih juga kepada LLDIKTI Wilayah III Jakarta dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Indraprasta PGRI yang telah membantu kegiatan pengabdian ini melalui Kontrak Induk Nomor: 129/ES/PG.02.00.PM/23, tanggal 24 Juli 2023. Dan Kontrak Turunan Nomor: 1832/LL3/AL.04/2023, 01078/SKP2M/LPPM/UNINDRA/2023 tertanggal 09 Agustus 2023, 10 Agustus 2023.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Blakeman, Robyn. (2011). *Advertising Campaign Design: Just the Essentials*. New York: Routledge.
- Hardy, G. (2011). *Smashing Logo Design: The Art of Creating Visual Identities*. Chichester: John Willey and Sons Ltd.
- Kotler, P., & Pfoertsch, W. (2006). *B2B brand management*. Berlin: Springer.
- Wheeler, A. (2009). *Designing Brand Identity Branding is a disciplined process used to build awareness and extend customer*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.