



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# **PERANCANGAN REBRANDING BENGKEL N'S GARAGE**

**Laporan Tugas Akhir**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Hubert Setiadi  
NIM : 12120210039  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2016**

## **LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hubert Setiadi

NIM : 12120210039

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

### **PERANCANGAN REBRANDING BENGKEL N'S GARAGE**

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni sebagai gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian maupun implementasi penulis sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari pembimbing akademik, dan narasumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik berupa

pencabutan gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.



Tangerang, 17 Juni 2016

Hubert Setiadi

Large, light blue stylized letters 'UMMN'. The letters are bold and have a slightly irregular, hand-drawn appearance. The 'U' is a simple curve, the 'M' has a central dip, and the 'N' has a sharp peak. The letters are arranged horizontally and are the same color as the logo above.

## HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

### PERANCANGAN REBRANDING BENGKEL N'S GARAGE

Oleh

Nama : Hubert Setiadi

NIM : 12120210039

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 19 Juli 2016

Pembimbing

Ferdy Tanumihardjo, S.Sn., M.Ds.

Penguji

Ketua Sidang

Darfi Rizkavirwan, S.Sn., M.Ds.

Greysia Susilo, S.E., S.Sn., M.Hum.

Ketua Program Studi

Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat, rahmat, dan karunia yang telah diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Berkembangnya wilayah Jakarta Barat menjadikan Jakarta Barat sebagai pusat modifikasi mobil. Hal ini menjadikan ketertarikan penulis untuk mengangkat topik mengenai bengkel mobil di seputar Jakarta Barat, salah satunya adalah bengkel N's Garage.

Bengkel N's Garage merupakan salah satu bengkel yang berada di Jakarta Barat yang sudah cukup profesional di bidang modifikasi mobil. Bengkel N's Garage saat ini menekuni modifikasi balap dibidang *drag race*. Untuk menjangkau target yang lebih luas, maka bengkel N's garage memerlukan perancangan identitas visual. Hal ini bertujuan agar merek N's Garage dikenal secara luas di masyarakat.

Dalam proses perancangan identitas visual ini, cukup banyak tantangan dan hambatan yang dihadapi oleh penulis, namun semua teratasi atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin berterima kasih kepada:

1. Bapak Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku Ketua Program Studi sekaligus pemimpin untuk seluruh dosen-dosen pembimbing dan penguji untuk Tugas Akhir periode ini.
2. Bapak Gideon K. F.,S. T., M.Ds. selaku koordinator tugas akhir.

3. Bapak Ferdy Tanumihardjo, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing bagi penulis yang telah membimbing penulis dari awal sampai akhir pengerjaan Tugas Akhir dan memberikan kontribusi yang besar dengan tenaga, waktu, dan pikiran-pikiran yang baik bagi pengembangan Tugas Akhir ini.
4. Bapak Nicholas Lasmana selaku pemilik bengkel N'S GARAGE yang telah meluangkan waktu, memberi izin, tenaga, dan pikiran guna memberikan informasi dan data dalam seluruh proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
5. Keluarga yang selalu mendukung setiap langkah penulis dalam berbagai bentuk, terutama kasih sayang dan doa yang tidak putus-putusnya demi pribadi penulis yang lebih baik.
6. Rekan-rekan dari penulis yang senantiasa mendukung penulis dengan doa-doa, saran, dan kritik yang membangun sehingga penulis menikmati proses pengerjaan Tugas Akhir ini dengan sukacita yang besar.

Tangerang, 17 Juni 2016

Hubert Setiadi

## ABSTRAK

Tugas akhir ini membahas tentang perancangan *rebranding* untuk sebuah bengkel mobil modifikasi di daerah Jakarta Barat yang bernama N's Garage. Melihat persaingan bengkel mobil modifikasi yang begitu berat di daerah Jakarta Barat ini, Bengkel N's garage mulai tertinggal dari pesaing-pesaingnya. Bengkel mobil modifikasi lainnya sekarang ini sudah mulai melakukan *branding* untuk memperkenalkan ke masyarakat luas. Identitas visual yang akan dibuat adalah yang biasa digunakan untuk promosi, seperti logo, seragam karyawan, nota, memo, *name tag*, dan lainnya. Identitas yang dibuat harus bisa menampilkan ciri khas dari bengkel N's Garage tersebut dan juga bisa diterapkan di media. Metode penelitian yang digunakan adalah dengan kuisioner *offline* maupun *online*. Penulis akan melakukan kuisioner dengan membandingkan logo yang digunakan oleh bengkel mobil modifikasi lain. Dengan cara itu, maka penulis bisa melihat kekurangan yang dialami oleh bengkel N's Garage. Penulis akan melakukan perancangan logonya terlebih dahulu, kemudian menerapkannya ke media-media lain yang dibutuhkan oleh bengkel N's Garage.

Kata kunci: *Branding*, Logo, Media, Bengkel Mobil, Modifikasi, Jakarta Barat.



## ABSTRACT

*This thesis explores the design of rebranding to a workshop in West Jakarta named N's Garage. Seeing the competition car modification workshop that was so severe in the area of West Jakarta, N's Garage began to lag behind its competitors. Other car modification workshop now already to do branding to introduce to the public. Visual identity that will be created is used for promotion, such as logos, uniforms, invoice, memo, name tag, and others. Identity is made to be able to display the hallmark of N's Garage and also can be applied in media. The method used is by offline questioner and online questioner. The author will questioner and compare the logo used by other N's garage. That way, the author can see the shortcomings experienced by N's Garage. The author will perform its logo design first, and then apply it to other media.*

*Keywords: Branding, Logo, Media, Car Workshop, Modification, West Jakarta.*

A large, light blue watermark of the UMN logo is centered on the page. The logo consists of a stylized 'U' and 'M' above an 'N', all within a circular shape.

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERANCANGAN REBRANDING BENGKEL N'S GARAGE .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir.....	3
1.6. Metode Pengumpulan data .....	4
1.7. Metodologi Perancangan.....	4
1.8. Sistematika Penulisan.....	5

1.9. Metode Perancangan .....	6
-------------------------------	---

1.10. Skematika Perancangan.....	8
----------------------------------	---

**BAB II LANDASAN TEORI .....** **9**

2.1. Logo.....	9
----------------	---

2.1.1. Definisi Logo .....	9
----------------------------	---

2.2. Fungsi Logo.....	10
-----------------------	----

2.3. <i>Branding</i> .....	10
----------------------------	----

2.3.1. <i>Brand Identity</i> .....	12
------------------------------------	----

2.3.2. <i>Brand Image</i> .....	13
---------------------------------	----

2.3.3. <i>Manfaat Brand</i> .....	13
-----------------------------------	----

2.3.4. <i>Rebranding</i> .....	13
--------------------------------	----

2.3.5. <i>Fungsi Brand</i> .....	14
----------------------------------	----

2.3.6. <i>Brand Process</i> .....	14
-----------------------------------	----

2.4. Identitas Visual.....	16
----------------------------	----

2.4.1. Definisi.....	16
----------------------	----

2.4.2. Tujuan Identitas Visual .....	17
--------------------------------------	----

2.4.3. Fungsi Identitas Visual.....	17
-------------------------------------	----

2.4.4. Jenis-jenis Identitas Visual.....	18
--	----

2.5. Elemen Desain.....	22
-------------------------	----

2.5.1. Garis .....	22
--------------------	----

2.5.2.	Tipografi.....	23
2.5.3.	Bentuk .....	24
2.5.4.	Warna .....	25
<b>BAB III ANALISIS DATA.....</b>		<b>29</b>
3.1.	Gambaran Umum .....	29
3.2.	Wawancara Pemilik.....	31
3.3.	Wawancara Pengunjung .....	31
3.4.	Kuesioner.....	32
3.4.1.	Analisis Data .....	33
3.5.	Observasi .....	34
3.5.1.	Observasi Eksiting .....	34
3.5.2.	Observasi Lapangan .....	37
<b>BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>39</b>
4.1.	Konsep Perancangan .....	39
4.2.	Hasil S.W.O.T .....	39
4.2.1.	Perancangan Logo .....	40
4.2.2.	Tujuan Perancangan .....	45
4.2.3.	<i>Mindmapping</i> Perancangan.....	46
4.2.4.	Brainstorming Perancangan .....	47
4.3.	Proses Kreatif Perancangan.....	48

4.3.1. Sketsa Perancangan.....	48
4.4. <i>Graphic Standard Manual (GSM)</i> .....	57
4.4.1. Sistem Identitas .....	58
4.5. <i>Budgeting</i> .....	79
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>81</b>
5.1. Kesimpulan.....	81
5.2. Saran.....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>83</b>

UMMN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.4.1 Contoh <i>Wordmark Logo</i> .....	18
Gambar 2.4.2 Contoh <i>Symbol Logo</i> .....	19
Gambar 2.4.3 Contoh <i>Initial Logo</i> .....	19
Gambar 2.4.4 Contoh <i>Pictorial Logo</i> .....	20
Gambar 2.4.5 Contoh <i>Emblem Logo</i> .....	20
Gambar 2.4.6 Contoh <i>Abstract Logo</i> .....	21
Gambar 2.4.7 Contoh <i>Character Logo</i> .....	21
Gambar 2.5.1. Garis terbentuk dari berbagai alat dan media.....	23
Gambar 2.5.2. <i>Color wheel</i> sebagai acuan dalam membuat suatu desain.....	28
Gambar 3.1.1 Tampak depan bengkel N's Garage .....	30
Gambar 3.4.1 Hasil Kuisisioner Offline Logo N's Garage Lama .....	32
Gambar 3.4.2 Hasil Kuisisioner Online Logo N's Garage Lama .....	33
Gambar 3.4.3 Hasil Kuisisioner Online Logo N's Garage Baru .....	33
Gambar 3.5.1 Logo Engine+.....	34
Gambar 3.5.2 Contoh <i>Brand Identity</i> Engine+ .....	36
Gambar 3.5.3 Logo One Second Faster .....	36
Gambar 3.5.4 <i>Brand Identity</i> One Second Faster .....	37
Gambar 4.2.1 Garis Ban <i>Slick</i> .....	42
Gambar 4.2.2 Ban Slick .....	42
Gambar 4.2.3 Karakter Flash .....	43
Gambar 4.2.4 <i>Preview</i> Font Bebas Neue Regular.....	45
Gambar 4.2.5 <i>Preview</i> Font Candara Regular .....	45

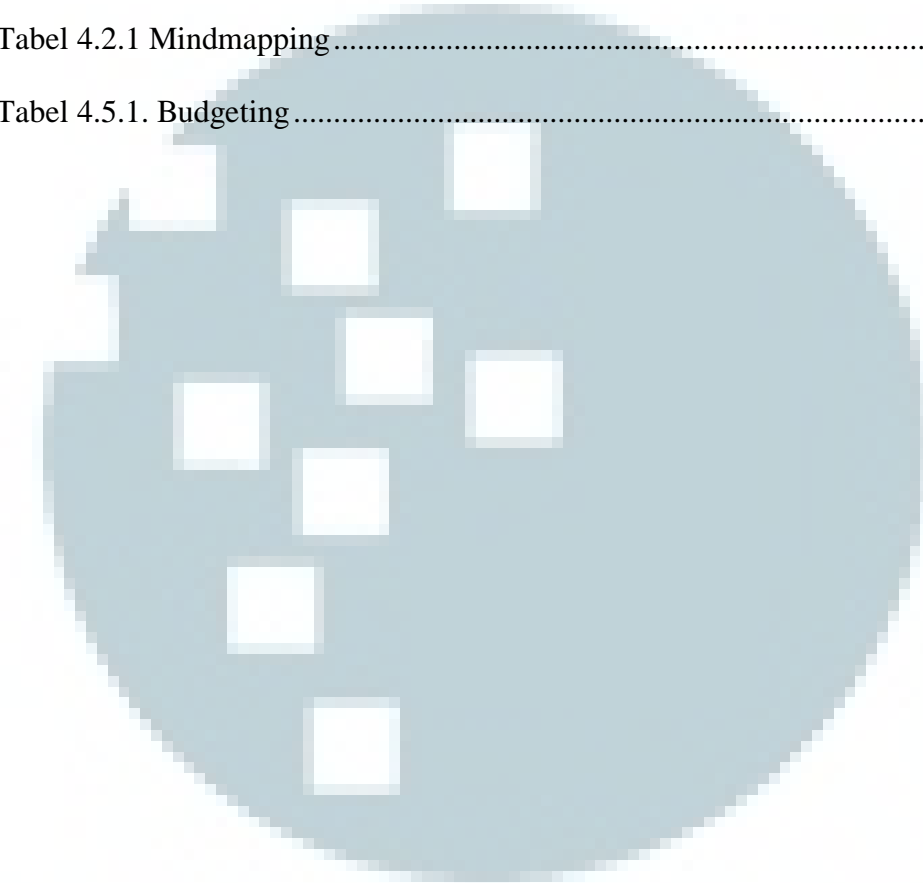
Gambar 4.2.6 <i>Preview</i> Font Interstate Regular .....	45
Gambar 4.2.7 <i>Brainstorming</i> N's Garage .....	48
Gambar 4.3.1 Sketsa manual awal perancangan .....	49
Gambar 4.3.2 Proses Sketsa Manual ke 2 .....	50
Gambar 4.3.3 Proses Sketsa Manual 3 .....	51
Gambar 4.3.4 Sketsa Digital Bengkel N's Garage .....	52
Gambar 4.3.5 Sketsa Digital Bengkel N's Garage .....	53
Gambar 4.3.6 Sketsa Digital Bengkel N's Garage .....	54
Gambar 4.3.7 Sketsa Digital Bengkel N's Garage .....	55
Gambar 4.3.8 <i>Alternative</i> Logo Pilihan .....	56
Gambar 4.3.9 Logotype Bengkel N's Garage Setelah Perancangan .....	56
Gambar 4.4.1 Cover GSM .....	58
Gambar 4.4.2 Seputar <i>Brand</i> .....	58
Gambar 4.4.3 Arti Logo .....	59
Gambar 4.4.4 Pengaturan Warna Logo .....	59
Gambar 4.4.5 Logo <i>Reverse</i> , Logo yang Tidak Diperbolehkan .....	60
Gambar 4.4.6 Logo <i>Configuration</i> .....	61
Gambar 4.4.7 Logo Dalam Latar Belakang Bewarna .....	62
Gambar 4.4.8 Logo Dalam <i>Grid</i> .....	63
Gambar 4.4.9 Area Ruang Kosong .....	64
Gambar 4.4.10 Ukuran Minimum Logo .....	65
Gambar 4.4.11 Typeface .....	66
Gambar 4.4.12 Kop Surat .....	67

Gambar 4.4.13 Amplop.....	68
Gambar 4.4.14 Kartu Nama .....	69
Gambar 4.4.15 Memo .....	70
Gambar 4.4.16 Invoice.....	71
Gambar 4.4.17 Seragam.....	72
Gambar 4.4.18 Reminder .....	73
Gambar 4.4.19 Stamp.....	74
Gambar 4.4.20 Sticker.....	74
Gambar 4.4.21 <i>Name Pin/ Name Tag</i> .....	75
Gambar 4.4.22 Pin.....	76
Gambar 4.4.23 Pin Nama .....	76
Gambar 4.4.24 Ballpoin .....	77
Gambar 4.4.25 Gantungan Kunci.....	77
Gambar 4.4.26 Mug .....	77
Gambar 4.4.27 Sticker_1.....	78
Gambar 4.4.28 Sticker_2.....	78
Gambar 4.4.29 Bantal .....	78
Gambar 4.4.30 Tumbler .....	79



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.10.1 Skematika Perancangan .....	8
Tabel 4.2.1 Mindmapping.....	47
Tabel 4.5.1. Budgeting .....	80



UMMN