



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 ULANG IDENTITAS VISUAL
BATIK AMARILLIS

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Larasati Rahmi Andiani
NIM : 14120210444
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Larasati Rahmi Andiani
NIM : 14120210444
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain
Universitas : Universitas Multimedia Nusantara
Judul Tugas Akhir :

PEANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL BATIK AMARILLIS

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 gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya 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, 26 Juni 2018



Larasati Rahmi Andiani

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL BATIK AMARILLIS

Oleh

Nama : Larasati Rahmi Andiani

NIM : 14120210444

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 11 Juli 2018

Pembimbing



Adhreza Brahma, M.Ds.

Pengaji

Ketua Sidang

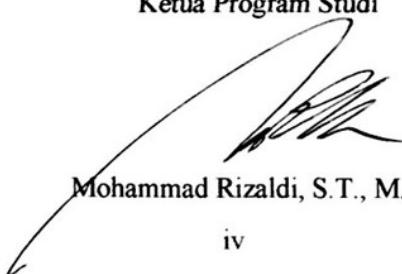


Fransisca Retno S.R., S.Ds., M.Sn.



Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur saya panjatkan kepada tuhan yang Maha Esa berkat rahmat dan karunia-Nya yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Ulang Identitas Visual Batik Amarillis” dengan lancar dan baik.

Penulisan Laporan dan perancangan tugas akhir ini, tidak dapat diselesaikan tanpa orang-orang yang hadir unutk memberi semangat dan bantuan selama proses berlangsung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih terhadap semua pihak yang membantu, yaitu kepada :

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
2. Adhreza Brahma, M.Ds., selaku dosen pembimbing yang sudah memberikan masukan, bantuan dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
3. Indra Gusman selaku *Manager* Batik Amarillis yang sudah bersedia memberikan semua informasi yang penulis butuhkan selama tugas akhir berlangsung.
4. Keluarga yang tidak berhenti memberi dukungan dan semangat kepada penulis.
5. Tim Zebra selaku teman satu bimbingan penulis selama Tugas Akhir berlangsung.

6. Noriva Lufunsia, Tirza Alamsyah, Made Rahninta, Kintan Aprillia, Christina Buniarto, Tasha Suryanata, dan Hanny Hartono selaku kerabat dekat penulis dan pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu atas, kritikan, dukungan, hiburan dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

Tangerang, 28 Juni 2018



Larasati Rahmi Andiani

ABSTRAKSI

Batik Amarillis adalah sebuah *fashion brand* yang menghasilkan produk berupa pakian batik siap jadi. Berdiri sejak tahun 2010, Batik Amarillis pada awalnya merupakan usaha batik siap pakai yang menawarkan berbagai macam baju batik pada umumnya. Sejalan dengan perkembangannya, pada tahun 2012 Batik Amarillis memfokuskan diri pada baju batik yang digabungkan dengan *embroidery* Hungarian. Dengan perubahan tersebut Batik Amarillis membutuhkan penyempurnaan logo dimulai dari wawancara dengan pemilik. Survey dengan kuesioner kepada pelanggan Batik Amarillis, kemudian pengumpulan data sekunder melalui studi pustaka. Identitas visual yang baru dijelaskan didalam *Graphic Standard Manual (GSM)* dan diterapkan dalam berbagai aplikasi desain seperti *Stationary, Packaging* dan sebagainya.

Kata kunci : Desain Grafis, Batik Amarillis, Identitas Visual.



ABSTRACT

Batik Amarillis is a fashion brand that produces products such as ready to wear batik . Established in 2010, Batik Amarillis was originally a business that offered variety of batik clothes in general. As progress continues, in 2012 Batik Amarillis focusing on batik clothes mixed with embroidery decorative motifs form hungary. With such alteration, Batik amarillis requires refinement of the visual identitiy starts from an interview with the owner, survey to customers of Batik Amarillis, and secondary data collection through literature. The new visual identitiy will also be explained into Graphic Standard Manual and applied into various design application such as, stationary, packaging and so on.

Keywords : Graphic Design , Batik Amarillis, Visual Identitiy.



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR TABEL.....	XVI
DAFTAR LAMPIRAN	XVII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	5
1.5. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Wastran Nusantara (Batik).....	6
2.2. Hungarian <i>Embroidery</i>	6
2.3. Branding.....	8
2.3.1. Fungsi <i>Branding</i>	9

2.3.2. Unsur-Unsur <i>Branding</i>	10
2.3.3. Manfaat <i>Branding</i>	12
2.4. <i>Brand Awareness</i>	13
2.5. <i>Brand Image</i>	15
2.6. <i>Brand Strategy</i>	16
2.7. <i>Brand Personality</i>	16
2.8. <i>Brand Identity</i>	16
2.8.1. Logo	17
2.8.2. Tipografi	22
2.8.3. Warna	26
2.8.4. Penerapan pada media	27
2.9. Prinsip Design	32
2.9.1. Layout	32
2.9.2. Warna	38
2.10. Fotografi.....	44
BAB III METODOLOGI	47
3.1. Metodologi Pengumpulan Data.....	47
3.1.1. Wawancara.....	47
3.1.2. Observasi	49
3.1.3. Kuesioner	59
3.2. Gamabaran Perusahaan	68
3.2.1. Visi dan Misi Perusahaan	71
3.2.2. S.W.O.T	72

3.2.3. Analisa S.W.O.T	73
3.3. Metedologi Perancangan.....	73
BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS	78
4.1. Perancangan	78
4.1.1. Proses <i>Mind Mapping</i>	78
4.1.2. <i>Brainstroming</i>	80
4.1.3. Perancangan Logo.....	83
4.1.4. Perancangan Supergrafis.....	89
4.2. Analisa.....	91
4.2.1. Analisa Bentuk Logo	92
4.2.2. Analisa <i>Typeface</i>	92
4.2.3. Analisa Warna.....	94
4.2.4. Analisa Supergrafis	95
4.2.5. Analisa <i>Photography</i>	96
4.2.6. Analisa <i>Layout</i>	97
4.3. <i>Budgeting</i>	104
4.3.1. <i>Master Plan</i>	104
4.3.2. <i>Graphic Standard Manual</i>	104
4.3.3. Media Pendukung	104
BAB V PENUTUP	106
5.1. Kesimpulan	106
5.2. Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA	XIV



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Logotype</i>	18
Gambar 2.2. <i>Lattermark</i>	18
Gambar 2.3. <i>Symbol</i>	19
Gambar 2.4. <i>Pictorial Symbol</i>	19
Gambar 2.5. <i>Abstract Symbol</i>	20
Gambar 2.6. <i>Non-representational symbol</i>	20
Gambar 2.7. <i>Character</i>	21
Gambar 2.8. <i>Combination Mark</i>	21
Gambar 2.9. <i>Emblem</i>	22
Gambar 2.10. Klasifikasi Huruf	24
Gambar 2.11. <i>Dimensions of Brand Personality</i>	27
Gambar 2.12. Pengaplikasian Kop Surat	29
Gambar 2.13. Pengaplikasian Kartu Nama	30
Gambar 2.14. Pengaplikasian <i>Packaging</i>	31
Gambar 2.15. <i>Manuscript Grid</i>	35
Gambar 2.16. <i>Column Grid</i>	36
Gambar 2.17. <i>Modular Grid</i>	37
Gambar 2.18. <i>Hierarchical Grid</i>	38
Gambar 2.19. Warna Komplementer	40
Gambar 2.20. <i>Split Complementary</i>	41
Gambar 2.21. <i>Double Complementary</i>	41
Gambar 2.22. <i>Analogus</i>	42

Gambar 2.23. <i>Monochromatic</i>	43
Gambar 2.24. Triadic	43
Gambar 2.25. Statis dan dinamis komposisi	44
Gambar 2.26. <i>Rule of third</i>	45
Gambar 2.27. <i>Golden Ratio</i>	46
Gambar 3.1. Manager Batik Amarillis	47
Gambar 3.2. Tag Baju Batik Amarillis 1	51
Gambar 3.3. Tag Baju Batik Amarillis 2	52
Gambar 3.4. Logo Batik Amarillis.....	53
Gambar 3.5. Batik Amarillis	68
Gambar 3.6. Website Batik Amarillis	69
Gambar 3.7. Facebook Amarillis	70
Gambar 3.8. Instgaram Batik Amarillis	70
Gambar 4.1. <i>Mind Mapping</i>	78
Gambar 4.2. <i>Brainstroming</i> 1.....	80
Gambar 4.3. <i>Brainstroming</i> 2.....	81
Gambar 4.4. <i>Brainstroming</i> 3.....	82
Gambar 4.5. Sketsa logo 1	83
Gambar 4.6. Sketsa logo 2	84
Gambar 4.7. Digital Logo 1	85
Gambar 4.8. <i>Logo Based</i>	86
Gambar 4.9. Variasi Logo	87
Gambar 4.10. Logo Final	87

Gambar 4.11. <i>Typeface Philosopher</i>	88
Gambar 4.12. Warna	89
Gambar 4.13. Batik Truntum	89
Gambar 4.14. Batik Nintik	89
Gambar 4.15. Supergrafis	90
Gambar 4.16. Logo	91
Gambar 4.17. Web	93
Gambar 4.17. Warna	94
Gambar 4.18. Penyusunan Supergrafis	95
Gambar 4.19. Warna Supergrafis.....	95
Gambar 4.20. Foto Catalog	96
Gambar 4.21. <i>Modular Grid</i> pada katalog	97
Gambar 4.22. <i>Graphic Standard Manual</i>	98
Gambar 4.23. <i>Graphic Standard Manual 2</i>	99
Gambar 4.24. <i>Graphic Standard Manual 3</i>	100
Gambar 4.25. <i>Graphic Standard Manual 4</i>	101
Gambar 4.26. Kartu Nama	102
Gambar 4.27. <i>Stationery 1</i>	102

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Pertanyaan usia	60
Tabel 3.2. Pertanyaan pekerjaan	61
Tabel 3.3. Pertanyaan batik	61
Tabel 3.4. Pertanyaan mengenai Batik Amarillis	59
Tabel 3.5. Pertanyaan mengenai Batik Amarillis 2.....	59
Tabel 3.6. Pertanyaan mengenai batik	60
Tabel 3.7. Pertanyaan mengenai Batik amarilis 3	61
Tabel 3.8. Pertanyaan mengenai visual	62
Tabel 3.9.Pertanyaan mengenai visual.....	61



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR.....	XV
LAMPIRAN B: MINDMAPPING	XVIII
LAMPIRAN C : BRAINSTROMING	XIX
LAMPIRAN D : SKETSA PERANCANGAN	XXII
LAMPIRAN E : WAWANCARA.....	XXIV
LAMPIRAN F : KUESIONER.....	XXV
LAMPIRAN G : MEDIA.....	XXVI
LAMPIRAN H : BOOTH PAMERAN.....	XXX

UMN



UMN