



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 ULANG DESAIN LOGO

AMORE PRIME SCHOOL

Laporan Tugas Akhir

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Daniel Theofilus Subrata
NIM : 11120210357
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2015

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Daniel Theofilus Subrata

NIM : 1112021357

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir/Skripsi:

**PERANCANGAN ULANG DESAIN LOGO *AMORE PRIME SCHOOL*
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS SENI & DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA.**

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.

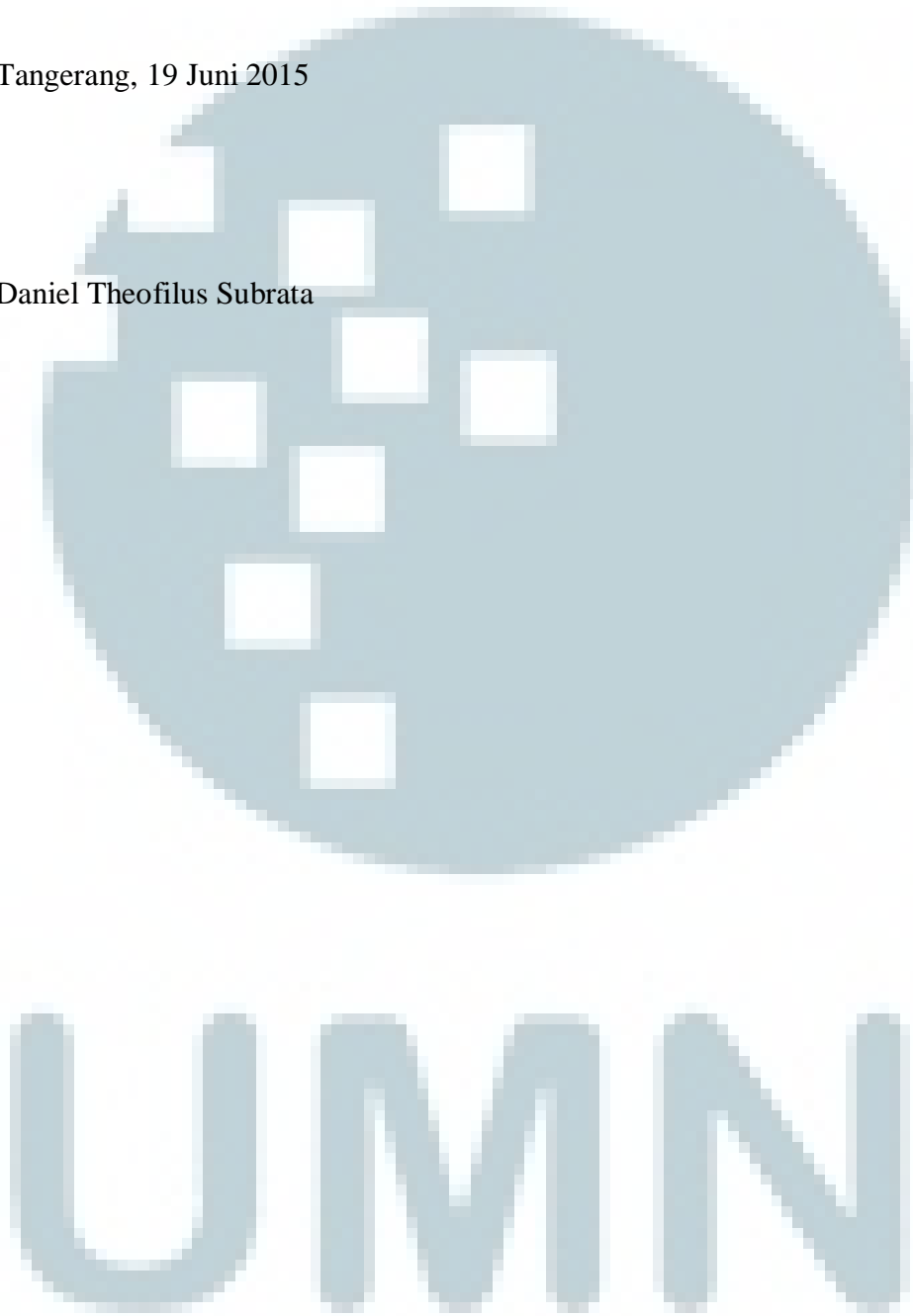
Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

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, 19 Juni 2015

Daniel Theofilus Subrata



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ULANG DESAIN LOGO AMORE

PRIME SCHOOL

Oleh

Nama : Daniel Theofilus Subrata

NIM : 11120210357

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 29 Juni 2015

Pembimbing I

Ratna Cahaya Rina Wirawan Putri, S.Sos., M.Ds.

Penguji

Ketua Sidang

Drs. Daru Paramayuga, M.Ds.

Yuli Asmanto, M.Sn

Ketua Program Studi

Desi Dwi Kristianto, M.Ds.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala berkat dan bimbingan-Nya selama berjalannya proses tugas akhir dengan judul “Perancangan ulang desain logo Amore Prime School dari awal hingga akhir.

Tugas akhir ini disusun dan dibuat dalam rangka untuk memenuhi syarat kelulusan penulis untuk memperoleh gelar Sarjana Desain dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, jurusan Desain Grafis, Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah mendukung dan membantu penulis sehingga proses perancangan tugas akhir ini dapat berjalan dengan baik dan lancar. Oleh karena itu, ucapan terima kasih ditujukan kepada yang terhormat:

1. Desi Dwi Kristianto, M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
2. Ibu Ratna Cahaya Rina Wirawan Putri, S.Sos., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing
3. Bapak Drs. Daru Paramayuga, M.Ds., dan Yuli Asmanto, M.Sn., sebagai dosen penguji.
4. Bapak Boy, Ibu Shinta, Saudara Gabriel Prabu, selaku pihak dan pemilik Amore Prime School yang senantiasa membantu dalam memberikan data dan informasi dalam penyusunan laporan tugas akhir ini.

5. Keluarga besar penulis yang setia memberikan dukungan doa, semangat, moral dan material kepada penulis selama proses perancangan tugas akhir.

Penulis berharap dengan adanya laporan dan hasil karya ini dapat memberikan manfaat, ilmu pengetahuan dan wawasan terhadap dunia desain grafis kepada pembaca sekalian.

Tangerang, 19-Juni-2015

Daniel Theofilus Subrata

UMMN

ABSTRAKSI

Logo merupakan elemen visual yang mewakili citra dari suatu identitas perusahaan. Logo yang baik diperlukan oleh setiap bisnis termasuk dalam bidang pendidikan yaitu sekolah. Topik ini dipilih oleh karena sekolah Amore Prime memiliki masalah pada logonya yaitu tidak dipercaya, dikenali, relevan dan unik. Dengan masalah tersebut maka rumusan masalah yang dapat diambil yaitu bagaimana merancang ulang desain logo Amore Prime School agar dapat mewakili identitas dan menunjukkan citra yang sesungguhnya. Adapun metode penelitian yang dipakai penulis adalah kuesioner, wawancara dan observasi. Penulis mengharapkan dengan adanya laporan ini mencapai hasil untuk merancang logo yang baik sesuai dengan teori-teori yang sudah ada dan hasil rancangan logo ini dapat diterapkan dalam Amore Prime School itu sendiri.

Kata kunci : Logo, Citra dan Sekolah.



UMN

ABSTRACT

Logo is a visual element that represents image of a corporate identity. A good logo is required by any business included in the field of education i.e. school. This topic was chosen because Amore Prime School has problems on logo that is not trusted, relevant, recognizable and unique. Then the problem formulation that can be taken, namely how to redesign the logo design Amore Prime School in order to represent the real identity and the image. As for the research method used is the author of the questionnaire, interview and observation. The author expect this report with the results to design good logos in accordance with theories that are already there and the results of this logo design can be applied in the Amore Prime School itself.

Keywords: Logo, Image and School.



UMN

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	IV
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT.....	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL.....	XVII
DAFTAR LAMPIRAN.....	XVIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5. Manfaat Tugas Akhir.....	4
1.6. Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7. Metode Perancangan.....	5
1.8. Skematika Perancangan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8

2.1.	Logo.....	9
2.2.	Persepsi Visual.....	15
2.3.	Prinsip Desain dalam Logo.....	18
2.3.1.	<i>Primary Principles</i>	19
2.3.2.	<i>Support Principles</i>	20
2.4.	Elemen Visual dalam Logo.....	21
2.4.1.	Bentuk.....	21
2.4.2.	Warna.....	23
2.4.3.	Tipografi.....	29
2.5.	Sekolah.....	37
BAB III METODOLOGI.....		40
3.1.	Amore Prime School.....	40
3.2.	Analisis Kompetitor.....	45
3.2.1.	Sekolah Harapan Bangsa.....	46
3.2.2.	Sekolah Terpadu Pahoa.....	48
3.2.3.	Sekolah BPK Penabur.....	50
3.3.	Analisis SWOT Amore Prime School.....	52
3.4.	<i>Mind Mapping</i>	54
3.5.	Konsep Kreatif.....	55
BAB IV PERANCANGAN.....		56
4.1.	Pengembangan Konsep.....	56
4.1.1.	<i>Brainstorming</i>	56

4.1.2.	Sketsa Perancangan.....	59
4.1.3.	Penerapan Warna pada Logo.....	69
4.2.	Aplikasi Kreatif.....	71
4.2.1.	<i>Analisis Supergraphic</i>	74
4.2.2.	<i>Graphic Standard Manual</i>	81
4.2.3.	<i>Budgeting</i> keperluan proyek.....	90
BAB V PENUTUP		91
5.1.	Kesimpulan	91
5.2.	Saran	91
DAFTAR PUSTAKA.....		XVIII

UMMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Teori.....	8
Gambar 2. 2 Logo Canon.....	10
Gambar 2. 3 Logo Twitter.....	11
Gambar 2. 4 Logo Louis Vuitton.....	11
Gambar 2. 5 <i>Similiarity</i>	15
Gambar 2. 6 <i>Proximity</i>	16
Gambar 2. 7 <i>Continuation</i>	17
Gambar 2. 8 <i>Closure</i>	17
Gambar 2. 9 <i>Figure & Ground</i>	18
Gambar 2. 10 Segitiga, Lingkaran dan Persegi.....	22
Gambar 2. 11 <i>Color Wheel</i>	24
Gambar 2. 12 <i>Complimentary</i>	24
Gambar 2. 13 <i>Split Complimentary</i>	25
Gambar 2. 14 <i>Double Complimentary</i>	26
Gambar 2. 15 <i>Analogous</i>	26
Gambar 2. 16 <i>Triadic</i>	27
Gambar 2. 17 <i>Monochromatic</i>	27
Gambar 2. 18 <i>Font Adobe Jenson</i>	31
Gambar 2. 19 <i>Font Palatino</i>	31
Gambar 2. 20 <i>Font Baskerville Old Face</i>	32
Gambar 2. 21 <i>Font Didot</i>	33
Gambar 2. 22 <i>Font Officina Serif</i>	33

Gambar 2. 23 <i>Font Franklin Gothic</i>	34
Gambar 2. 24 <i>Font Futura</i>	35
Gambar 2. 25 <i>Font Optima</i>	35
Gambar 2. 26 <i>Gaya Blackletter</i>	36
Gambar 2. 27 <i>Font Mission Script</i>	36
Gambar 2. 28 <i>Display Typeface</i>	37
Gambar 3. 1 Amore Prime School tampak depan.....	40
Gambar 3. 2 Daftar Harga APS	41
Gambar 3. 3 Logo Amore Prime School.....	43
Gambar 3. 4 Kelas di dalam APS	44
Gambar 3. 5 Pembangunan SMP.....	44
Gambar 3. 6 Foto Tampak Dalam	45
Gambar 3. 7 Piala APS	45
Gambar 3. 8 Logo Sekolah Harapan Bangsa	46
Gambar 3. 9 Foto Murid SHB	47
Gambar 3. 10 Tampak Depan SHB	48
Gambar 3. 11 Logo Sekolah Terpadu Pahoia.....	49
Gambar 3. 12 STP Tampak Depan.....	50
Gambar 3. 13 STP Tampak Dalam.....	50
Gambar 3. 14 Logo BPK Penabur	51
Gambar 3. 15 Penabur Tampak Depan.....	52
Gambar 3. 16 Mind Mapping APS	54

Gambar 4. 1 <i>Brainstorming</i> dari topik kasih.....	56
Gambar 4. 2 Visualisasi dari kata kasih.....	57
Gambar 4. 3 <i>Moodboard</i> merpati.....	58
Gambar 4. 4 Sketsa awal pengembangan logo APS (1)	60
Gambar 4. 5 Sketsa awal pengembangan logo APS (2)	60
Gambar 4. 6 Alternatif logo digital APS.....	61
Gambar 4. 7 Sketsa elemen visual dan burung merpati.....	62
Gambar 4. 8 Sketsa logo dengan elemen visual	62
Gambar 4. 9 Hasil digital dalam <i>grayscale</i>	63
Gambar 4. 10 Hasil pengembangan logo	64
Gambar 4. 11 Penerapan <i>golden ratio</i> dalam visual merpati.....	65
Gambar 4. 12 Foto daun laurus nobilis	67
Gambar 4. 13 <i>Letter mark Amore Prime School</i>	68
Gambar 4. 14 Jenis huruf pada motto	68
Gambar 4. 15 Jenis huruf <i>DaunPenh</i> dan <i>Helvetica Neue Bold</i>	69
Gambar 4. 16 Logo <i>Amore Prime School</i>	70
Gambar 4. 17 Warna logo <i>Amore Prime School</i>	71
Gambar 4. 18 Alternatif proporsi logo <i>Amore Prime School</i>	72
Gambar 4. 19 Pemosisian logo <i>Amore Prime School</i>	73
Gambar 4. 20 Sistem <i>Supergraphic Amore Prime School</i>	74
Gambar 4. 21 Kartu nama	75
Gambar 4. 22 Kartu identitas	75
Gambar 4. 23 <i>Cover notebook</i>	76

Gambar 4. 24 <i>Letterhead</i>	76
Gambar 4. 25 <i>Cover Cd</i>	77
Gambar 4. 26 Amplop.....	77
Gambar 4. 27 Kalender	78
Gambar 4. 28 Jam dinding	78
Gambar 4. 29 <i>Paperbag</i>	79
Gambar 4. 30 <i>Mug</i>	79
Gambar 4. 31 Seragam sekolah	80
Gambar 4. 32 Kendaraan sekolah.....	80
Gambar 4. 33 Halaman informasi APS.....	81
Gambar 4. 34 Konsep logo.....	82
Gambar 4. 35 Logo primer dan <i>grid system</i>	82
Gambar 4. 36 Warna palet dan alternatif	82
Gambar 4. 37 Warna terbalik dan tipografi.....	83
Gambar 4. 38 Ruang dan ukuran minimum logo	83
Gambar 4. 39 Logo alternatif	83
Gambar 4. 40 Logo alternatif	84
Gambar 4. 41 Penerapan logo yang salah	84
Gambar 4. 42 Kartu nama	85
Gambar 4. 43 Kop surat dan amplop	85
Gambar 4. 44 Map dan kartu identitas.....	85
Gambar 4. 45 <i>Cd cover</i> dan <i>notebook</i>	86
Gambar 4. 46 Stampel.....	86

Gambar 4. 47 <i>Banner</i>	87
Gambar 4. 48 <i>Billboard</i> dan dinding	87
Gambar 4. 49 Halaman web dan poster	87
Gambar 4. 50 Brosur.....	88
Gambar 4. 51 Seragam sekolah.....	88
Gambar 4. 52 Topi dan gantungan kunci.....	89
Gambar 4. 53 Gelas minum dan <i>goodybag</i>	89
Gambar 4. 54 Kendaraan dan <i>lanyard</i>	89
Gambar 4. 55 Jam dinding dan kalender.....	90

UMMN

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1. *Budgeting* 90



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: JADWAL BIMBINGAN XX

