



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*
MUNDUK MODING PLANTATION

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Ayu Agustina
NIM : 14120210043
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 : Ayu Agustina

NIM : 14120210043

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir :

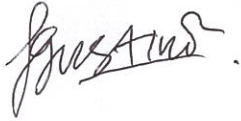
PERANCANGAN *REBRANDING* MUNDUK MODING PLANTATION

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, 27 Juni 2018

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ayu Agustina', with a horizontal line underlining the name.

Ayu Agustina

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *REBRANDING*
MUNDUK MODING PLANTATION**

Oleh

Nama : Ayu Agustina

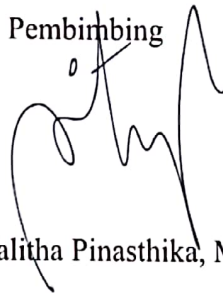
NIM : 14120210043

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

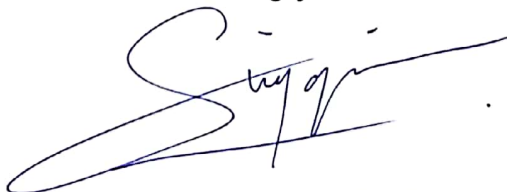
Tangerang, 10 Juli 2018

Pembimbing



Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.

Penguji



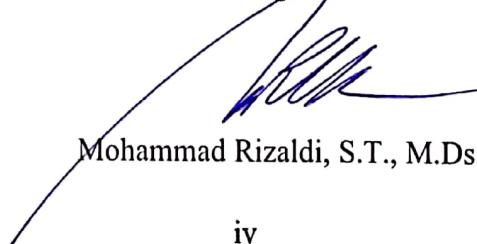
Prima M. R. Singgih, S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa berkat perlindungan dan penyertaannya selama penulisan Laporan Tugas Akhir dengan judul Perancangan *Rebranding* Munduk Moding Plantation. Penulis melakukan penulisan laporan ini guna memenuhi salah satu syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara dengan gelar S1.

Pemilihan Munduk Moding Plantation sebagai objek penelitian Tugas Akhir karena ketertarikan penulis dalam memperdalam keilmuan *branding* dan perancangan identitas visual. Kesulitan dan hambatan yang dihadapi penulis, baik selama melaksanakan penulisan laporan hingga proses perancangan Tugas Akhir banyak memberikan pelajaran dan pengalaman bagi penulis, baik dari segi pemahaman konsep, penalaran, dan pemecahan masalah.

Berbagai proses yang telah dilalui tidak lepas dari dukungan pihak-pihak yang telah membantu menyukseskan Tugas Akhir penulis. Penulis berterima kasih kepada:

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara
2. Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds., selaku Dosen Pembimbing laporan tugas akhir atas dukungan serta bimbingan, baik dalam berproses dan penulisan laporan

3. Gede Uliadnyana, selaku *General Manager*, dan jajaran *staff* Munduk Moding Plantation, yang telah memberikan waktu dan kesempatan bagi penulis dalam melaksanakan proses pengumpulan data
4. Keluarga penulis, Andrey Miller, Niniek Noerjati, Putri Ayu, dan Dimas Adisaputra yang telah mendukung di setiap aspek dan mendampingi penulis selama penulis menempuh tugas akhir dari awal hingga akhir
5. Finny Rahmasari, Rika Mandasari, Dhika Lana, Hans Nolan, Maria Roida, Dahlia Suhendra, Martin, Theresia Sheridan, Luisa Erica, dan Atika Tirtadinata, selaku pihak yang telah memberikan dukungan, dan saran, selama penulis mengerjakan hingga menyelesaikan laporan tugas akhir
6. Teman-teman jurusan Desain Grafis 2013, 2014, dan jajaran Dosen Fakultas Seni dan Desain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu penulis, baik lewat dukungan moral atau secara materi

Tangerang, 29 Juni 2018



Ayu Agustina

ABSTRAKSI

Munduk Moding Plantation merupakan sebuah *resort* mewah di Kabupaten Buleleng, Bali Utara, yang menerapkan konsep *sustainable* seperti pengolahan limbah plastik, konservasi energi, dan penggunaan material *eco-friendly*. Namun, hotel ini lebih dikenal sebagai sebuah perkebunan karena *naming brand* dan lokasinya yang berada di tengah-tengah perkebunan kopi. Hal ini menimbulkan mispersepsi akan kualitas, *value*, dan potensi yang dimiliki oleh Munduk Moding Plantation sebagai sebuah *resort*. Berangkat dari masalah yang ada, dibutuhkan proses *rebranding* yang efektif dan konsisten guna memperbaiki *positioning* dan meningkatkan *brand awareness*. Perancangan akan dilakukan berdasarkan data penelitian kuantitatif dan kualitatif yang didapat dari hasil observasi, wawancara, studi pustaka, studi eksisting, dan analisa SWOT. Hasil perancangan *rebranding* akan menciptakan *brand identity* baru, yang akan dimuat dalam sebuah *brand guidelines*.

Kata kunci : desain grafis, *rebranding*, hotel, Munduk Moding Plantation

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Munduk Moding Plantation is a luxury resort in Buleleng Regency, North Bali, that applied sustainable concept such as plastic waste processing, energy conservation, and use eco-friendly material. However, this hotel better known as a plantation due to its brand naming and its location that in the middle of coffee plantation. These things caused misperception over the quality, value, and potency that owned by Munduk Moding Plantation as a resort. Based on the issue, effective and consistent rebranding process is needed to improve positioning and increase brand awareness. The design will be done based in the qualitative and quantitative research data that obtained by observation result, interview, literature study, existing study, and SWOT analysis. Rebranding process will result new brand identity, which will be included in a brand guideline.

Keywords: graphic design, rebranding, hotel, Munduk Moding Plantation

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

PERANCANGAN <i>REBRANDING</i> MUNDUK MODING PLANTATION	I
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI	VII
<i>ABSTRACT</i>	VIII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR TABEL	XVIII
DAFTAR LAMPIRAN.....	XIX
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 Tugas Akhir	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. <i>Sustainable</i>	6
2.1.1. Definisi <i>Sustainable</i> dan <i>Sustainable Design</i>	6

2.1.2.	Elemen <i>Sustainable Design</i>	6
2.1.3.	Hotel.....	7
2.2.	<i>Branding</i>	8
2.2.1.	<i>Brand Strategy</i>	9
2.2.2.	<i>Brand Positioning</i>	9
2.2.3.	<i>Brand Equity</i>	10
2.3.	<i>Brand Identity</i>	11
2.3.1.	Definisi <i>Brand Identity</i>	11
2.3.2.	Penerapan Identitas Visual.....	12
2.4.	<i>Consumer Behavior</i>	14
2.4.1.	Definisi <i>Consumer Behavior</i>	14
2.4.2.	Tahapan Pengambilan Keputusan.....	15
2.5.	Prinsip Desain	16
2.6.	Logo	18
2.6.1.	Definisi Logo	18
2.6.2.	Jenis Logo	19
2.7.	Tipografi	21
2.7.1.	Definisi Tipografi.....	21
2.7.2.	Klasifikasi Huruf.....	22
2.8.	<i>Layout</i>	26
2.8.1.	Definisi <i>Layout</i>	26
2.8.2.	<i>Grid</i>	27
2.9.	Warna.....	30

2.9.1.	<i>Properties of Color</i>	32
2.9.2.	<i>Color Harmony</i>	33
2.10.	<i>Graphic Standard Manual</i>	34
BAB III METODOLOGI		36
3.1.	Metodologi Pengumpulan Data	36
3.1.1.	Observasi	36
3.1.2.	Survei Kuesioner	40
3.1.3.	Wawancara	45
3.1.4.	Studi Eksisting	47
3.1.5.	Analisa SWOT	54
3.1.6.	Studi Pustaka	55
3.2.	Metodologi Perancangan	56
BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS		59
4.1.	Perancangan	59
4.1.1.	<i>Conducting Research</i>	59
4.1.2.	<i>Clarifying Strategy</i>	62
4.1.3.	<i>Designing Identity</i>	66
4.1.4.	<i>Creating Touchpoints</i>	78
4.1.5.	<i>Managing Assets</i>	96
4.2.	Analisis	98
4.2.1.	Logo	98
4.2.2.	Supergrafis	99

4.2.3.	Warna.....	101
4.2.4.	<i>Typeface</i>	103
4.2.5.	<i>Grid</i>	104
4.2.6.	<i>Graphic Standard Manual (GSM)</i>	106
4.3.	<i>Budgeting</i>	111
BAB V PERANCANGAN DAN ANALISIS		113
5.1.	Kesimpulan.....	113
5.2.	Saran.....	115
DAFTAR PUSTAKA.....		XX



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh Penerapan Identitas Visual	14
Gambar 2.2. Contoh Logo Jenis <i>Wordmark</i>	20
Gambar 2.3. Contoh Logo Jenis <i>Symbol</i>	20
Gambar 2.4. Contoh Logo Jenis <i>Monogram</i>	21
Gambar 2.5. Contoh Huruf <i>Old Style</i>	23
Gambar 2.6. Contoh Huruf <i>Transitional</i>	24
Gambar 2.7. Contoh Huruf <i>Modern</i>	25
Gambar 2.8. Contoh Huruf <i>Egyptian</i>	25
Gambar 2.9. Contoh Huruf <i>Sans Serif</i>	26
Gambar 2.10. <i>A Single-Column Grid</i>	27
Gambar 2.11. <i>A Two-Column Grid</i>	28
Gambar 2.12. <i>Multicolumn Grid</i>	29
Gambar 2.13. <i>Modular Grid</i>	29
Gambar 2.14. <i>Hierarchical Grid</i>	30
Gambar 2.15. <i>Color Wheel</i>	31
Gambar 2.16. <i>Hue</i>	32
Gambar 2.17. Perbedaan <i>Value</i> Kuning dan Biru.....	32
Gambar 2.18. Warna Merah dengan Tingkat <i>Intensity</i> yang Berbeda	33
Gambar 2.19. <i>Color Harmony</i>	33
Gambar 3.1. Interior Munduk <i>Moding Plantation</i>	37
Gambar 3.2. Eksterior Munduk <i>Moding Plantation</i>	38
Gambar 3.3. Eksterior Munduk <i>Moding Plantation</i>	38

Gambar 3.4. Kolateral Munduk <i>Moding Plantation</i>	39
Gambar 3.5. Bagan Mengenai <i>Brand Awareness</i> Munduk <i>Moding Plantation</i>	41
Gambar 3.6. Bagan Mengenai <i>Brand Awareness</i> Munduk <i>Moding Plantation</i>	41
Gambar 3.7. Bagan Mengenai <i>Consumer Behavior</i> di Jabodetabek dan Sekitarnya	43
Gambar 3.8. Bagan Mengenai <i>Brand Equity</i> Munduk <i>Moding Plantation</i>	44
Gambar 3.9. Bagan Mengenai Pengaruh <i>Brand Equity</i> Terhadap <i>Consumer Decision-Making</i>	45
Gambar 3.10. Foto Wawancara dengan Bapak Gede Uliadnyana.....	47
Gambar 3.11. Logo InterContinental Bali <i>Resort</i>	48
Gambar 3.12. <i>Home Page Website</i> InterContinental Bali <i>Resort</i>	49
Gambar 3.13. Penerapan Identitas Visual InterContinental Bali <i>Resort</i>	50
Gambar 3.14. Poster Media Sosial InterContinental Bali <i>Resort</i>	51
Gambar 3.15. Logo Montigo <i>Resort</i>	51
Gambar 3.16. Website Montigo <i>Resort</i>	52
Gambar 3.17. Penerapan Identitas Visual Montigo <i>Resort</i>	53
Gambar 3.18. Poster Media Sosial Montigo <i>Resort</i>	54
Gambar 4.1. <i>Mindmapping</i>	59
Gambar 4.2. Kolateral dan Media Komunikasi Munduk <i>Moding Plantation</i>	61
Gambar 4.3. <i>Brainstorming</i>	62
Gambar 4.4. <i>Moodboard</i> berdasarkan <i>Tone of Voice</i>	67
Gambar 4.5. Referensi Perancangan Logo Munduk <i>Eco Resort</i>	68
Gambar 4.6. Pemilihan Jenis Tipografi Pada Huruf “M”	69

Gambar 4.7. Sketsa Manual Logo Munduk <i>Eco Resort</i>	69
Gambar 4.8. Sketsa Digital Logo Munduk <i>Eco Resort</i>	70
Gambar 4.9. <i>Minimum Clear Space</i>	70
Gambar 4.10. Logo Primer	70
Gambar 4.11. Logo Sekunder	71
Gambar 4.12. <i>Moodboard</i> Perancangan Supergrafis.....	72
Gambar 4.13. Penyederhanaan Bentuk Supergrafis	72
Gambar 4.14. Sketsa Pengembangan Bentuk Supergrafis.....	73
Gambar 4.15. Supergrafis Primer dan Sekunder	73
Gambar 4.16. Penerapan Supergrafis.....	74
Gambar 4.17. Ukuran Minimum Supergrafis	75
Gambar 4.18. Tahap Pemilihan Warna Munduk <i>Eco Resort</i>	76
Gambar 4.19. Warna Munduk <i>Eco Resort</i>	76
Gambar 4.20. Tipografi Munduk <i>Eco Resort</i>	77
Gambar 4.21. Kartu Nama Kantor dan Pegawai Munduk <i>Eco Resort</i>	78
Gambar 4.22. Amplop Munduk <i>Eco Resort</i>	79
Gambar 4.23. <i>Letterhead</i> Munduk <i>Eco Resort</i>	80
Gambar 4.24. <i>Folder</i> Ukuran A4 Munduk <i>Eco Resort</i>	81
Gambar 4.25. <i>Invoice</i> Munduk <i>Eco Resort</i>	82
Gambar 4.26. <i>Staff Name Badge</i> Munduk <i>Eco Resort</i>	82
Gambar 4.27. <i>Welcome Letter</i> Munduk <i>Eco Resort</i>	83
Gambar 4.28. <i>Layout</i> Halaman Booklet Munduk <i>Eco Resort</i>	83
Gambar 4.29. <i>Door Hanger</i> Munduk <i>Eco Resort</i>	84

Gambar 4.30. <i>Bottle Tag Munduk Eco Resort</i>	84
Gambar 4.31. <i>Toiletries Munduk Eco Resort</i>	85
Gambar 4.32. <i>Handuk Munduk Eco Resort</i>	85
Gambar 4.33. <i>Jubah Mandi Munduk Eco Resort</i>	86
Gambar 4.34. <i>Slippers Munduk Eco Resort</i>	86
Gambar 4.35. <i>Gantungan Kunci Munduk Eco Resort</i>	87
Gambar 4.36. <i>Layout Halaman Buku Menu Munduk Eco Resort</i>	88
Gambar 4.37. <i>Table Number Munduk Eco Resort</i>	89
Gambar 4.38. <i>Coaster Munduk Eco Resort</i>	89
Gambar 4.39. <i>Napkin Munduk Eco Resort</i>	90
Gambar 4.40. <i>Ilustrasi Iklan pada Majalah Pesawat</i>	90
Gambar 4.41. <i>Ilustrasi Iklan pada Billboard Bandara</i>	91
Gambar 4.42. <i>Instagram Feeds Munduk Eco Resort</i>	92
Gambar 4.43. <i>Website Munduk Eco Resort</i>	92
Gambar 4.44. <i>Scented Candle Munduk Eco Resort</i>	93
Gambar 4.45. <i>Handmade Soap Munduk Eco Resort</i>	93
Gambar 4.46. <i>Clay Mug Munduk Eco Resort</i>	93
Gambar 4.47. <i>Transportasi Munduk Eco Resort</i>	94
Gambar 4.48. <i>Room Number Munduk Eco Resort</i>	94
Gambar 4.49. <i>Payung Munduk Eco Resort</i>	95
Gambar 4.50. <i>Seragam Pegawai Bagian Office dan Spa Munduk Eco Resort</i>	95
Gambar 4.51. <i>Seragam Pegawai Bagian Restaurant Munduk Eco Resort</i>	96
Gambar 4.52. <i>Logo Munduk Eco Resort</i>	98

Gambar 4.53. Supergrafis Primer dan Sekunder	99
Gambar 4.54. Supergrafis Primer dan Sekunder	100
Gambar 4.55. Contoh Penerapan Supergrafis Primer pada Halaman Depan	100
Gambar 4.56. Contoh Penerapan Supergrafis Sekunder.....	101
Gambar 4.57. Warna Munduk <i>Eco Resort</i>	101
Gambar 4.58. Contoh Kombinasi Tipografi	103
Gambar 4.59. Contoh Penerapan <i>Modular Grid</i> pada Kartu Nama	104
Gambar 4.60. Contoh Penerapan <i>Modular Grid</i> pada Buku Menu	105
Gambar 4.61. Penerapan Identitas Visual pada <i>Office Stationery</i>	106
Gambar 4.62. Penerapan Identitas Visual pada <i>Guest Amenities</i>	107
Gambar 4.63. Penerapan Identitas Visual pada <i>Restaurant</i>	107
Gambar 4.64. Penerapan Identitas Visual pada Booklet.....	108
Gambar 4.65. Penerapan Identitas Visual pada Media Turunan	108



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Perbandingan Logo48

Tabel 4.1. *Budgeting*111



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: SURAT IZIN WAWANCARA.....	XXIII
LAMPIRAN B: KARTU BIMBINGAN 1	XXIV
LAMPIRAN C: KARTU BIMBINGAN 2.....	XXV
LAMPIRAN D: KARTU BIMBINGAN 3.....	XXVI
LAMPIRAN E: <i>DISPLAY BOOTH</i>	XXVII

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA