



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 *BRAND IDENTITY*

BRILIANTO

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Stefanie Sugiharto
NIM : 00000011196
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2019

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Stefanie Sugiharto
NIM : 00000011196
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain
Universitas Multimedia Nusantara
Judul Tugas Akhir :

PERANCANGAN ULANG *BRAND IDENTITY* BRILIANTO

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 narasumber.

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, 18 Desember 2018



Stefanie Sugiharto



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ULANG *BRAND IDENTITY*

BRILIANTO

Oleh

Nama : Stefanie Sugiharto

NIM : 00000011196

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 10 Januari 2019

Pembimbing



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

Penguji

Ketua Sidang

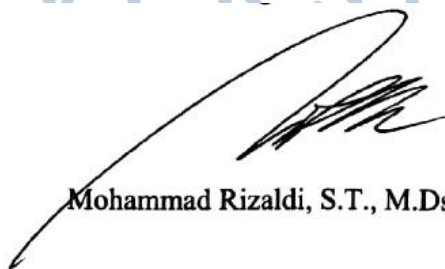


Adhreza Brahma, M.Ds.



Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas izin, rahmat, dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir dengan judul “Perancangan Ulang *Brand Identity Brilianto*” dengan sebaik-baiknya dalam waktu yang telah ditentukan. Proposal laporan tugas akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi guna mendapatkan gelar sarjana (S1) di Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak yang telah memberikan dukungan dan nasehat kepada penulis serta membantu penulis dalam proses penyelesaian proposal laporan tugas akhir ini yakni :

1. Mohammad Rizaldi, S.T, M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
2. Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds., Selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan waktunya untuk membimbing, memberi masukan, serta kritik sehingga Tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.
3. Bian, selaku narasumber dan pemilik Brilianto yang telah memberikan waktunya untuk memberikan informasi mengenai brand dengan jelas.
4. Nadia Mahatmi, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing Akademik Universitas Multimedia Nusantara yang telah memberikan waktunya untuk membimbing, memberi masukan, serta kritik sehingga proposal tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.

5. Rani Aryani, S. Sn., selaku Dosen Mata Kuliah *Academic Writing* Universitas Multimedia Nusantara yang telah mendukung dan mengajar penulis untuk menyelesaikan proposal tugas akhir.
6. Kedua orang tua dan adik penulis yang telah memberikan motivasi, dukungan serta doa dalam proses penyelesaian proposal tugas akhir ini.
7. Seluruh teman penulis yang telah membantu memberikan ide dan motivasi untuk penulis.

Demikian Proposal tugas akhir ini dibuat dan penulis meminta maaf apabila terdapat kesalahan dalam penyusunan proposal tugas akhir ini. Penulis berharap agar laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan semua pihak yang membutuhkan.

Tangerang, 20 Desember 2018



Stefanie Sugiharto



U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

ABSTRAKSI

Brilianto merupakan brand yang ingin melestarikan budaya Palembang melalui desain pakaianya. Brand ini menggunakan kain jumputan dengan motif khas Palembang. Namun, brand ini masih kurang dalam menunjukkan citra tersebut. Maka dilakukan perancangan ulang brand identity Brilianto. Dimulai dengan mencari data melalui wawancara, penyebaran kuisisioner, studi eksisting dan studi pustaka. Setelah data didapatkan maka dilakukan analisis data. Data yang telah dianalisis kemudian menjadi dasar untuk *brainstorming* untuk penentuan dari konsep visual. Hasil dari *brainstorming* ditemukan 3 kata kunci yaitu Palembang, *Modern*, dan *Authentic*. 3 kata tersebut menghasilkan big idea berupa *Seeking an Authentic Palembang Heritage Modernly*. setelah konsep visual didapat dilanjutkan dengan mencari referensi visual dari 3 kata kunci tersebut kemudian perancangan logo berbentuk geometris, sederhana dan mewah untuk merepresentasikan 3 kata kunci tersebut. Terakhir, implementasi logo ke berbagai media seperti *stationary*, *packaging*, dan media promosi.

Kata Kunci : *Brand Identity, Clothing Brand, Palembang*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Brilianto is a brand that wants to preserve Palembang culture through the design of its clothes. This brand uses jumputan fabric with a typical Palembang motif. However, this brand is still lacking in showing that image. Then a redesign of the Brilianto brand identity was carried out. It starts with looking for data through interviews, distributing questionnaires, existing studies and literature studies. After the data is obtained, data analysis is performed. The data that has been analyzed then becomes the basis for brainstorming for the determination of visual concepts. The results of the brainstorming found 3 keywords, namely Palembang, Modern, and Authentic. The 3 words produced a big idea in the form of Seeking an Authentic Palembang Heritage Modernly. after the visual concept is obtained followed by looking for visual references from the 3 keywords then designing a logo in the form of geometric, simple and luxurious to represent the 3 keywords. Finally, the implementation of logos to various media such as stationary, packaging, and promotional media.

Keywords : Brand Identity, Clothing Brand, Palembang

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

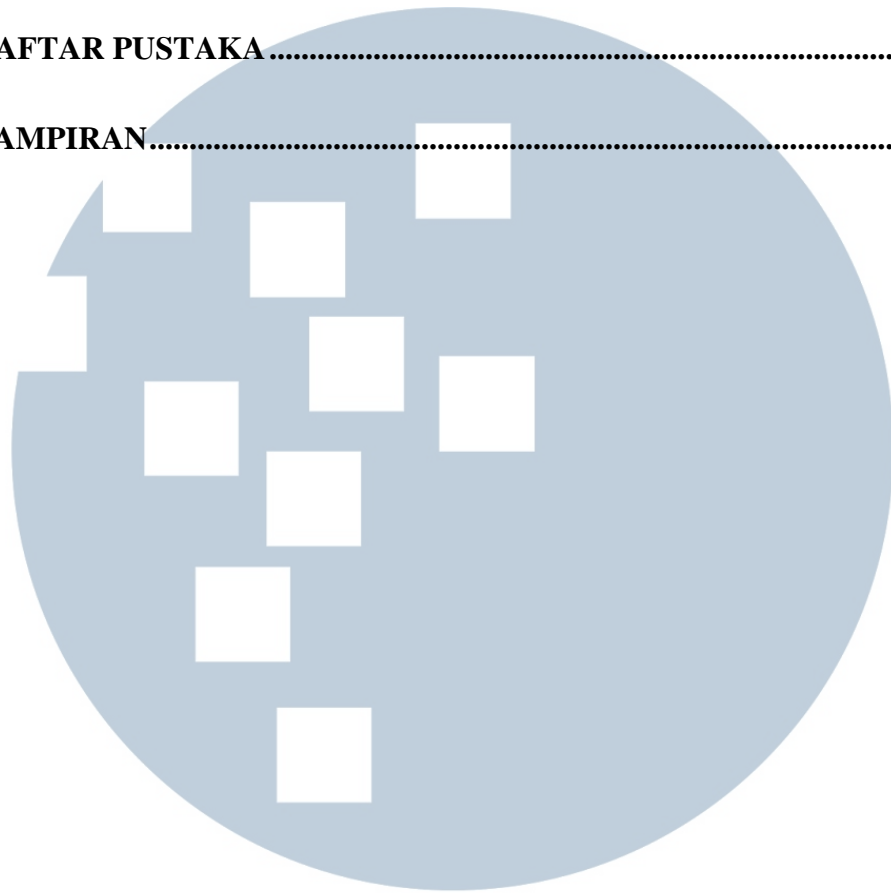
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VII
<i>ABSTRACT</i>	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR TABEL	XVII
DAFTAR LAMPIRAN	XVIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5. Manfaat Tugas Akhir.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 <i>Brand</i>.....	6
2.1.1 <i>Brand Identity</i>	8

2.1.2. <i>Brand Equity</i>	9
2.1.3 <i>Brand Awareness</i>	9
2.1.4 <i>Brand Guidelines</i>	10
2.1.5 Logo	11
2.2 Daya Tarik Visual	13
2.2.1 Warna	14
2.2.2. Tipografi.....	18
2.3 Tata Letak (<i>Layout</i>)	21
2.4 Segmentasi	22
2.5 Media Sosial	23
2.6 Kain Jumputan	23
2.7 Teori Fotografi	24
2.7.1 Foto Model	25
2.7.2. Teori <i>Lighting</i>	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28
3.1 Data Brilianto	28
3.1.1. Segmentasi & SWOT.....	30
3.2. Wawancara Ahli	30
3.3. Kompetitor dan Entitas Sejenis	32
3.3.1 Warangka Batik.....	32
3.3.2 SWOT Warangka.....	33

3.3.3. Toraja Melo.....	34
3.3.4. SWOT Toraja Melo	36
3.4 Data Kuisiner.....	36
3.5 Analisa Visual.....	38
3.5.1 Logotype	38
3.5.2 Gerai Brilianto.....	39
BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN.....	41
4.1 Proses Perancangan	41
4.1.1 <i>Mind Mapping</i>	42
4.1.2 <i>Brainstorming</i>	43
4.1.3 Perancangan logo	46
4.2 Analisis Perancangan.....	50
4.2.1 <i>Brand Strategy</i>	51
4.2.2. Logo	53
4.2.3. <i>Graphic Standard Manual</i>	64
4.3 Aplikasi Visual.....	68
4.4 Media Plan	72
4.5 Budgeting.....	72
BAB V PENUTUP.....	74
5.1 Kesimpulan	74
5.2 Saran	75

DAFTAR PUSTAKA..... XVIII

LAMPIRAN..... XXI



UMMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh <i>Wordmarks Logo</i>	12
Gambar 2.2. Contoh <i>Letterforms Logo</i>	12
Gambar 2.3. Contoh <i>Pictorial Marks Logo</i>	12
Gambar 2.4. Contoh <i>Emblems Logo</i>	13
Gambar 2.5. Contoh <i>Symbolic Logo</i>	13
Gambar 2.6. Warna Primer	14
Gambar 2.6. Warna Sekunder	15
Gambar 2.8 Warna Tersier	15
Gambar 2.9 Warna Hangat Dan Warna Dingin	16
Gambar 2.10 Warna Natural	16
Gambar 2.11 Tint Tone Shade Color	17
Gambar 2.12 Gambar Huruf <i>Oldstyle</i>	18
Gambar 2.13 Contoh Huruf <i>Modern Serif</i>	19
Gambar 2.14 Huruf <i>Slab</i>	19
Gambar 2.15 Huruf <i>Sans Serif</i>	20
Gambar 2.16. Huruf <i>Script</i>	20
Gambar 2.17 Huruf <i>Decorative</i>	20
Gambar 2.18 Skema <i>Front Light</i>	26

Gambar 2.19 Skema <i>Back Light</i>	26
Gambar 2.20 Skema <i>Side Light</i>	27
Gambar 2.21 Skema <i>Top Light</i>	27
Gambar 3.1 Logo Brilianto	28
Gambar 3.2 Wawancara Dengan Owner Brilianto	29
Gambar 3.4 Motif Tameng Pada Desain Baju Brilianto	29
Gambar 3.5 Wawancara Dengan Hanif Ibadurahman	32
Gambar 3.6 Logo Warangka Batik	32
Gambar 3.7 Perbandingan Instagram Warangka Batik Dan Brilianto.....	33
Gambar 3.8 Logo Toraja Melo.....	34
Gambar 3.8 Filosofi Logo Toraja Melo	35
Gambar 3.9 Data Kuisisioner 1.....	37
Gambar 3.10 Data Kuisisioner 2.....	37
Gambar 3.11 Data Kuisisioner 3.....	38
Gambar 3.1 Logo Brilianto	38
Gambar 3.12 Gerai Brilianto Di Hotel Arista Palembang	39
Gambar 4.1 Hasil <i>Mind Mapping</i>	42
Gambar 3.3 Contoh Kain Jumputan.....	43
Gambar 4.3 Referensi Visual	45

Gambar 4.4 Sketsa Perancangan Logo.....	46
Gambar 4.5 Sketsa Perancangan Logo (Digital).....	47
Gambar 4.7 Inspirasi Logo.....	48
Gambar 4.8 Bentuk Logo Sebelum Jadi	48
Gambar 4.9 Logo Brand Brilianto	49
Gambar 4.11 Logo Brand Brilianto	50
Gambar 4.11 Logo Berwarna Brand Brilianto.....	55
Gambar 4.12 Konstruksi Logo Brand Brilianto.....	55
Gambar 4.13 Logotype Brand Brilianto.....	56
Gambar 4.14 Corporate Typography Brand Brilianto	56
Gambar 4.15 Grid Logo Brilianto.....	57
Gambar 4.16 Color Palette Brand Brilianto.....	58
Gambar 4.18 <i>Logo On Photo</i>	60
Gambar 4.19 <i>Supergraphic</i> Brand Brilianto.....	60
Gambar 4.20 <i>Supergraphic Diamond</i>	61
Gambar 4.21 <i>Supergraphic</i> Garis	62
Gambar 4.22 <i>Supergraphic</i> Kotak	62
Gambar 4.23 <i>Supergraphic</i> Logogram	63
Gambar 4.24 <i>Single Photo Poster</i>	64

Gambar 4.25 <i>Multiple Photo Poster</i>	64
Gambar 4.26 <i>Brand Positioning</i> Dan <i>Brand Value</i> Dari Brilianto	66
Gambar 4.28 Penggunaan Logo Yang Tidak Diperbolehkan <i>Brand</i> Brilianto	67
Gambar 4.29 Company Document Brand Brilianto.....	67
Gambar 4.30 Penerapan Logo Pada Invoice Dan Packaging.....	68
Gambar 4.31 Collateral Brand Brilianto	68
Gambar 4.32 Kemasan <i>Box</i> Brand Brilianto.....	69
Gambar 4.33 Kemasan <i>Paper Bag</i> Brand Brilianto.....	69
Gambar 4.34 X-Banner Brand Brilianto	70
Gambar 4.35 Brosur Brand Brilianto	71
Gambar 4.36 Potongan <i>Teaser</i> Brilianto.....	71
Gambar 4.37 Potongan <i>Teaser</i> Brilianto (2).....	71

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

tabel 4.1 Tabel <i>Media Plan</i>	72
Tabel 4.2 Tabel Budgeting	72

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: LEMBAR BIMBINGAN	XXI
LAMPIRAN B: KUISIONER.....	XXV
LAMPIRAN C: MINDMAPPING	XXX
LAMPIRAN D: SKETSA PERANCANGAN LOGO	XXXI
LAMPIRAN E: PERTANYAAN WAWANCARA DENGAN OWNER.....	XXXII

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA