



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* “*MEANS*” *MAKE*

NEW MEMORIES

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Junius
NIM : 14120210172
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 : Junius
NIM : 14120210172
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain
Universitas Multimedia Nusantara
Judul Tugas Akhir :

PERANCANGAN *REBRANDING* “*MEANS*” *MAKE NEW MEMORIES*

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, consisting of several loops and a final flourish.

Junius

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *REBRANDING* "MEANS" MAKE
*NEW MEMORIES***

Oleh

Nama : Junius

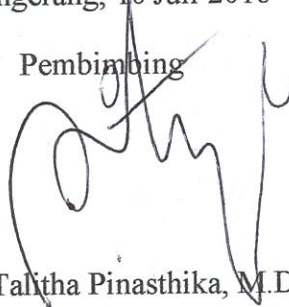
NIM : 14120210172

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

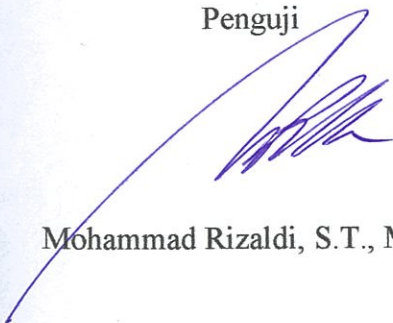
Tangerang, 10 Juli 2018

Pembimbing



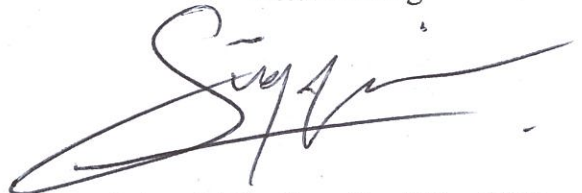
Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.

Penguji



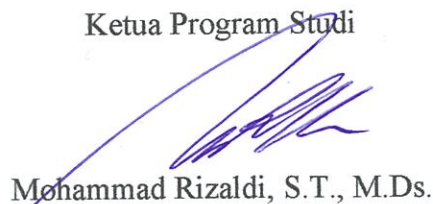
Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesempatan penulis untuk dapat menyelesaikan perancangan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan *Rebranding “MEANS” Make New Memories*.

Penulis mendapatkan pengalaman baru selama proses perancangan tugas akhir ini. Melakukan proses desain dengan baik dan teratur, bertemu dengan orang baru, mengetahui informasi tentang sebuah organisasi sosial, melihat apa saja kegiatan yang dilakukan dalam sebuah organisasi sosial. Penulis merasa senang dapat langsung terjun kedalam proses perancangan tugas akhir ini dengan baik.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada orang-orang yang membantu dan mendukung dalam perancangan tugas akhir sampai selesai. Ucapan ditujukan kepada:

1. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Bapak Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.
2. Dosen Pembimbing, Ibu Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
3. Kepada Bapak Erwanto selaku *founder* dari GEMAS.
4. Teman-teman penulis yang selalu membantu dan mendukung dalam proses penulisan Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebut nama nya satu-satu.
5. Keluarga penulis yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi bagi penulis.

Tangerang, 29 Juni 2018



Junius

ABSTRAKSI

Organisasi-organisasi yang bergerak di bidang sosial di Indonesia sangat banyak yang bermunculan. Jumlah yang sangat banyak ini membuat sebuah organisasi untuk memiliki sebuah logo dan identitas yang dapat menjadi pembeda dengan organisasi lainnya. MEANS adalah salah satunya, mereka adalah organisasi yang dulunya bernama GEMAS. Organisasi ini merupakan perpecahan dari organisasi GEMA Sadhana. Alasan untuk mengubah nama dikarenakan masyarakat yang sering mengira bahwa kedua organisasi ini sama, dan juga dengan melakukan perubahan segmentasi untuk membedakan GEMAS dengan organisasi lainnya.

Dikarenakan kemiripan nama dari perpecahan GEMA Sadhana dan juga adanya perubahan segmentasi membuat masyarakat salah paham dengan mengira kedua organisasi ini sama. Itu sebabnya dibutuhkan perancangan *rebranding* untuk GEMAS agar dapat menjadi tanda pengenal bagi mereka, dan membedakannya dengan organisasi lain.

Kata kunci: *branding*, identitas visual, organisasi sosial

ABSTRACT

Social organizations in Indonesia have been growing in numbers nowadays. As a result, a lot of organizations require logos and identities to differ themselves from one another. MEANS is one of the examples, once known as GEMAS, a branch organization of GEMA Sadhana. The needs to change their name was because the society misunderstood and thought that both organizations are alike, also they are making segmented changes to differ GEMAS from other organizations.

Because of the similarities in names with branch organization of GEMA Sadhana and also the occurrence of some segmented changes, society is driven into misunderstanding where both organizations are thought to be the same. Therefore, rebranding is required in order for GEMAS to obtain their own identity and distinguish itself from other organizations.

Keywords: branding, visual identity, social organization

U M M N

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.....	XII
DAFTAR TABEL	XVI
DAFTAR LAMPIRAN.....	XVII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1. Organisasi	4
2.1.1. Jenis-jenis organisasi	4
2.2. <i>Non-Governmental Organization</i>	5

2.2.1.	Kategori <i>Non-Governmental Organization</i>	6
2.3.	Identitas Organisasi dan Identitas Sosial	7
2.4.	<i>Branding</i>	7
2.4.1.	<i>Brand Image</i> (Citra Merek)	8
2.4.2.	Tujuan <i>Branding</i>	8
2.5.	<i>Brand Awareness</i>	9
2.6.	<i>Brand Identity</i>	9
2.6.1.	Logo	9
2.7.	Elemen Identitas Visual	12
2.7.1.	Bentuk	12
2.7.2.	Warna	15
2.7.3.	Tipografi	20
2.8.	<i>Graphic Standard Manual</i>	25
2.9.	<i>Grid</i>	25
2.10.	Prinsip Desain	27
BAB III METODOLOGI		30
3.1.	Metodologi Pengumpulan Data	30
3.1.3.	Studi Eksisting	40
3.2.	Metodologi Perancangan	43
BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS		45
4.1.	Perancangan	45
4.1.1.	Perancangan logo	46

4.1.2.	Warna	63
4.1.3.	Tipografi	66
4.1.4.	Supergrafis	67
4.2.	Analisis	68
4.2.1.	Analisis <i>Company Document</i>	68
4.2.2.	Analisis <i>Communication</i>	75
4.2.3.	Analisis <i>Merchandise</i>	77
4.2.	<i>Budgeting</i>	78
BAB V PENUTUP		79
5.1	Kesimpulan	79
5.2.	Saran	80
DAFTAR PUSTAKA.....		XIV
LAMPIRAN A: LEMBAR BIMBINGAN.....		XVI
LAMPIRAN B: LEMBAR BIMBINGAN		XVII
LAMPIRAN C: LEMBAR BIMBINGAN.....		XVIII
LAMPIRAN D: LEMBAR BIMBINGAN SPESIALIS		XIX

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo <i>wordmarks</i>	10
Gambar 2.2. Logo <i>letterforms</i>	10
Gambar 2.3. Logo <i>Pictorial Marks</i>	11
Gambar 2.4. Logo <i>Abstract</i>	11
Gambar 2.5. Logo <i>Emblems</i>	12
Gambar 2.6. <i>Geometric Shapes</i>	13
Gambar 2.7. <i>Organic Shapes</i>	13
Gambar 2.8. <i>Rectilinear Shapes</i>	13
Gambar 2.9. <i>Curvilinear Shapes</i>	14
Gambar 2.10. <i>Irregular Shapes</i>	14
Gambar 2.11. <i>Accidental Shapes</i>	14
Gambar 2.12. <i>Accidental Shapes</i>	15
Gambar 2.13. <i>Additive Color System</i>	16
Gambar 2.14. <i>Subtractive Color System</i>	16
Gambar 2.15. Merah	17
Gambar 2.16. Kuning	17
Gambar 2.17. Biru	18
Gambar 2.18. Hijau	18
Gambar 2.19. Ungu	19
Gambar 2.20. Oranye	19
Gambar 2.21. <i>Typeface Garamond</i>	21
Gambar 2.22. <i>Typeface Baskerville</i>	21

Gambar 2.23. <i>Typeface Bodoni</i>	22
Gambar 2.24. <i>Typeface American Typewriter</i>	22
Gambar 2.25. <i>Typeface Helvetica</i>	23
Gambar 2.26. <i>Typeface Rotunda</i>	23
Gambar 2.27. <i>Typeface Snell Roundhand Script</i>	24
Gambar 2.28. <i>Typeface Stencil Bold</i>	24
Gambar 2.29. <i>Single Column Grids</i>	25
Gambar 2.30. <i>Multi Column Grids</i>	26
Gambar 2.31. <i>Modular Grids</i>	26
Gambar 3.1. Diagram khalayak	31
Gambar 3.2. Diagram 1.....	32
Gambar 3.3. Diagram 2.....	33
Gambar 3.4. Diagram 3.....	33
Gambar 3.5. Wawancara Penulis dengan Pendiri GEMAS.....	34
Gambar 3.6. Kolateral Desain 1.....	37
Gambar 3.7. Kolateral Desain 2.....	38
Gambar 3.8. Bakti Sosial di Cimandala.....	38
Gambar 3.9. Piagam Partisipasi.....	39
Gambar 3.10. Ceria Bersama Anak Yatim Pintu Elok di Ocean Park.....	39
Gambar 3.11. Bakti Sosial di Jasinga	40
Gambar 3.12. Sumber dana kegiatan GEMAS	40
Gambar 3.13. Logo YCAB <i>Foundation</i>	41
Gambar 3.14. Logo Wahana Visi Indonesia.....	42

Gambar 4.1. Proposition	46
Gambar 4.2. Tone of Voices	49
Gambar 4.3. Moodboard	51
Gambar 4.4. Sketsa 1	53
Gambar 4.5. Sketsa 2	54
Gambar 4.6. Sketsa 3	54
Gambar 4.7. Sketsa 4	55
Gambar 4.8. Sketsa 5	55
Gambar 4.9. Sketsa 6	56
Gambar 4.10. Digitalisasi 1	57
Gambar 4.11. Digitalisasi 2	57
Gambar 4.12. emosi pada logo	58
Gambar 4.13. Refrensi penulisan nama pada logo	59
Gambar 4.14. Logo yang dipilih	59
Gambar 4.15. Percobaan Logo 1	60
Gambar 4.16. Percobaan Logo 2	630
Gambar 4.17. Percobaan Akhir	641
Gambar 4.18. Pantone EF5060	643
Gambar 4.19. Pantone F3A13D	64
Gambar 4.20. Pantone FED54C	674
Gambar 4.21. Pantone 6DC288	65
Gambar 4.22. Pantone 3985C6	65
Gambar 4.23. <i>Typeface</i> Kingthings Clarity	66

Gambar 4.24. Sketsa Digital <i>Supergraphic</i>	67
Gambar 4.25. Logo <i>MEANS</i>	68
Gambar 4.26. Pewarnaan Logo <i>MEANS</i>	69
Gambar 4.27. <i>Clear Space</i> Logo <i>MEANS</i>	70
Gambar 4.28. <i>Scaling</i> Logo <i>MEANS</i>	70
Gambar 4.29. <i>Incorrect Usages</i> Logo <i>MEANS</i>	71
Gambar 4.30. <i>Business Card</i>	72
Gambar 4.31. <i>Envelope</i>	73
Gambar 4.32. <i>Letterhead</i>	74
Gambar 4.33. <i>Folder Cover</i> Depan	75
Gambar 4.34. Perancangan Spanduk 1	76
Gambar 4.35. Perancangan Spanduk 2	76
Gambar 4.36. <i>Totebag</i>	77

U M M N

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. *Budgeting*.....78



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: Lembar Bimbingan	XVI
LAMPIRAN B: Lembar Bimbingan	XVII
LAMPIRAN C: Lembar Bimbingan	XVIII
LAMPIRAN D: Lembar Bimbingan Spesialis	XIX



UMN