



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.

REBRANDING SEMIR SEPATU FEI NIAO MELALUI

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL

Tugas Akhir

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



Nama : Muliani Yoeko
NIM : 14120210488
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 : Muliani Yoeko
NIM : 14120210488
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain
Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

***REBRANDING SEMIR SEPATU FEI NIAO MELALUI
PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL***

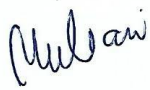
dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

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, 3 Juli 2018



Muliani Yoeko

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

**REBRANDING SEMIR SEPATU FEI NIAO MELALUI
PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL**

Oleh

Nama : Muliani Yoeko

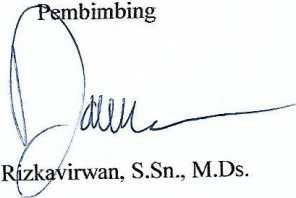
NIM : 14120210488

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

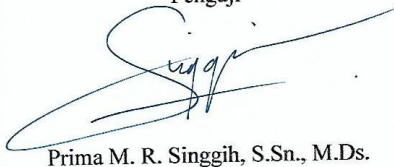
Tangerang, 16 Juli 2018

Pembimbing



Darfi Rizkavirwan, S.Sn., M.Ds.

Penguji



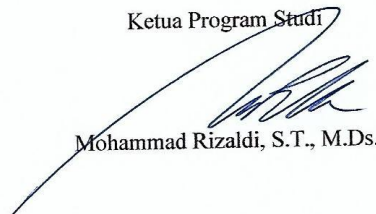
Prima M. R. Singgih, S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang



Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi



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

iv

KATA PENGANTAR

Pengambilan topik *REBRANDING SEMIR SEPATU FEI NIAO MELALUI PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL* dibahas oleh penulis karena adanya masalah pada desain kemasannya yang sama sekali tidak menggunakan bahasa indonesia, melainkan bahasa mandarin dan bahasa inggris.

Topik ini bermanfaat bagi pembaca yang memiliki usaha dengan mereknya yang sudah “aging”. Dikarenakan dapat menambah informasi mengapa diperlukan adanya *rebranding* terhadap usaha yang dilakukan, dalam hal ini adalah Fei Niao, serta langkah-langkah apa saja yang dibutuhkan dalam melakukan *rebranding*.

Penulis belajar banyak hal mengenai *branding* dan desain, apa saja yang dibutuhkan untuk melakukan *rebranding*, bagaimana membuat logo yang baik, memilih nama *brand*, memilih tipografi yang cocok untuk identitas visual, serta warna yang tepat agar sesuai dengan target pasar.

Dalam pengerjaan tugas akhir ini, penulis dibantu oleh banyak orang di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds., selaku Kaprodi DKV, dosen seminar, serta dosen spesialis penulis yang telah memberikan banyak arahan dalam berpresentasi dan pengerjaan tugas akhir.
2. Darfi Rizkavirwan, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan saran dalam penulisan serta pengerjaan tugas akhir.

3. Daniel selaku *Business Development Manager* dan narasumber dalam wawancara untuk produk Fei Niao.
4. Teman dekat penulis yang banyak memberikan saran serta dukungan.
5. Ayah, Ibu, dan Kakak penulis yang selalu memperhatikan setiap proses tugas akhir penulis, dan tidak lupa memberikan dukungan dan motivasi yang tidak ada habisnya.

Tangerang, 5 Juli 2018



Muliani Yoeko

ABSTRAKSI

Semir sepatu Fei Niao adalah semir sepatu yang memiliki potensi untuk bersaing dengan kompetitornya di Indonesia. Dikarenakan Fei Niao memiliki kualitas yang baik serta harga yang sangat murah. Akan tetapi, potensi ini terhalang karena citra produk yang buruk dikarenakan oleh identitas visualnya tidak sama dengan visi misi produk yang ingin disampaikan. Agar visi misi produk dapat terwujud dengan baik, maka diperlukan adanya *rebranding* agar meningkatkan *brand image* serta *brand awareness* di masyarakat. Strategi perancangan ini dapat dimulai dari profil produk Fei Niao. Hasil akhir dari perancangan rebranding ini diharapkan membuat Fei Niao semakin dikenal masyarakat atau menjadi pilihan utama di Indonesia.

Kata kunci: Fei Niao, semir, *rebranding*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Fei Niao shoe polish is a shoe polish that has the potential to compete with its competitors in Indonesia. It's because Fei Niao has good quality and affordable price. However, this potential is hindered because of poor product image caused by the visual identity is not the same as the vision of the product mission to be conveyed. In order for the mission of the product can be conveyed properly, it is necessary to increase brand image and brand awareness in the community. This design strategy can be started from the Fei Niao product profile. The final result of this rebranding design is expected to make Fei Niao better known to the public or become the main choice in Indonesia.

Keywords: Fei Niao, polish, rebranding

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

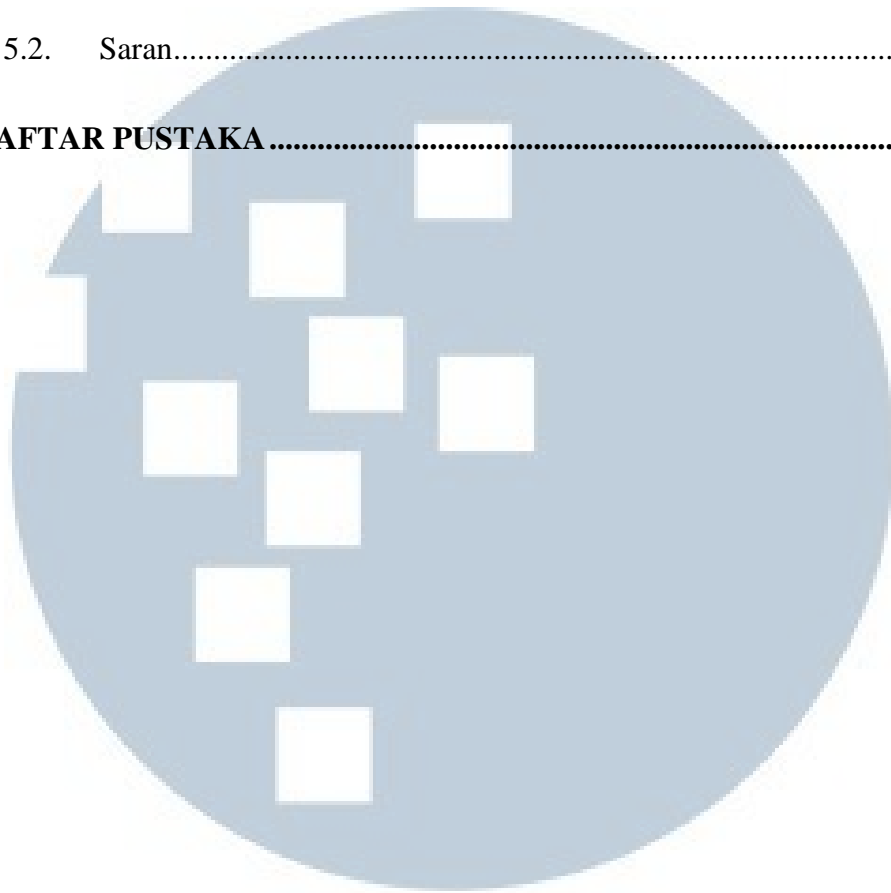
DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR ... ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.	
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI.....	VII
<i>ABSTRACT</i>	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	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. <i>Brand</i>	5
2.1.1. Fungsi <i>Brand</i>	6

2.1.2.	<i>Brand Awareness</i>	7
2.1.3.	<i>Brand Image</i>	8
2.1.4.	<i>Brand Positioning</i>	9
2.1.5.	<i>Brand Name</i>	10
2.1.6.	<i>Rebranding</i>	14
2.2.	Identitas Visual	15
2.2.1.	Bentuk	15
2.2.2.	Logo	16
2.2.3.	Fungsi Logo	18
2.2.4.	Jenis-jenis Logo	19
2.2.5.	Tipografi	22
2.3.	<i>Layout</i>	23
2.3.1.	<i>Grid</i>	23
2.4.	Warna	24
2.4.1.	<i>Color Wheel</i>	25
2.4.2.	Psikologi Warna	28
2.5.	<i>Graphic Standard Manual (GSM)</i>	33
BAB III METODOLOGI		34
3.1.	Metodologi Pengumpulan Data	34
3.1.1.	Profil Produk Fei Niao	34
3.1.2.	Wawancara	35
3.1.3.	Kuesioner	38
3.1.4.	Analisis Kompetitor	43

3.1.5.	Analisis SWOT	47
3.1.6.	Analisis STP	48
3.1.7.	Segmentasi	48
3.1.8.	<i>Targeting</i>	49
3.1.9.	<i>Positioning</i>	49
3.2.	Metodologi Perancangan.....	49
BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS		52
4.1.	Perancangan	52
4.1.1.	Perancangan <i>Mindmap</i>	52
4.1.2.	Perancangan <i>Brainstorm</i>	53
4.1.3.	Perancangan <i>Moodboard</i>	54
4.1.4.	Perancangan Logo	57
4.1.5.	<i>Graphic Standard Manual (GSM)</i>	74
4.1.6.	Aplikasi Desain	79
4.2.	Analisis.....	90
4.2.1.	<i>Brand Name</i>	90
4.2.2.	Logo	91
4.2.3.	Tipografi.....	92
4.2.4.	Warna	94
4.2.5.	<i>Budgeting</i>	96
BAB V PENUTUP		97
5.1.	Kesimpulan	97

5.2. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA.....	XIV



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Sequence of Cognition</i>	8
Gambar 2.2. Perbedaan <i>shape</i> dan <i>form</i>	15
Gambar 2.3. Contoh logo metafora.....	17
Gambar 2.4. Logo Amazon.....	19
Gambar 2.5. Contoh <i>logotype</i>	20
Gambar 2.6. Contoh <i>iconic logo</i>	20
Gambar 2.7. Contoh <i>graphic logo</i>	21
Gambar 2.8. Contoh <i>illustrative logo</i>	22
Gambar 2.9. Perbedaan <i>serif</i> dan <i>sans serif</i>	23
Gambar 2.10. Warna <i>additive</i> dan <i>subtractive</i>	24
Gambar 2.11. Warna primer.....	25
Gambar 2.12. Warna sekunder.....	26
Gambar 2.13. Warna tersier	26
Gambar 2.14. Warna komplementer	27
Gambar 2.15. Warna analogus	27
Gambar 2.16. Warna putih.....	28
Gambar 2.17. Warna hitam	29
Gambar 2.18. Warna merah	29
Gambar 2.19. Warna kuning	30
Gambar 2.20. Warna hijau	30
Gambar 2.21. Warna biru.....	31
Gambar 2.22. Warna <i>orange</i>	31

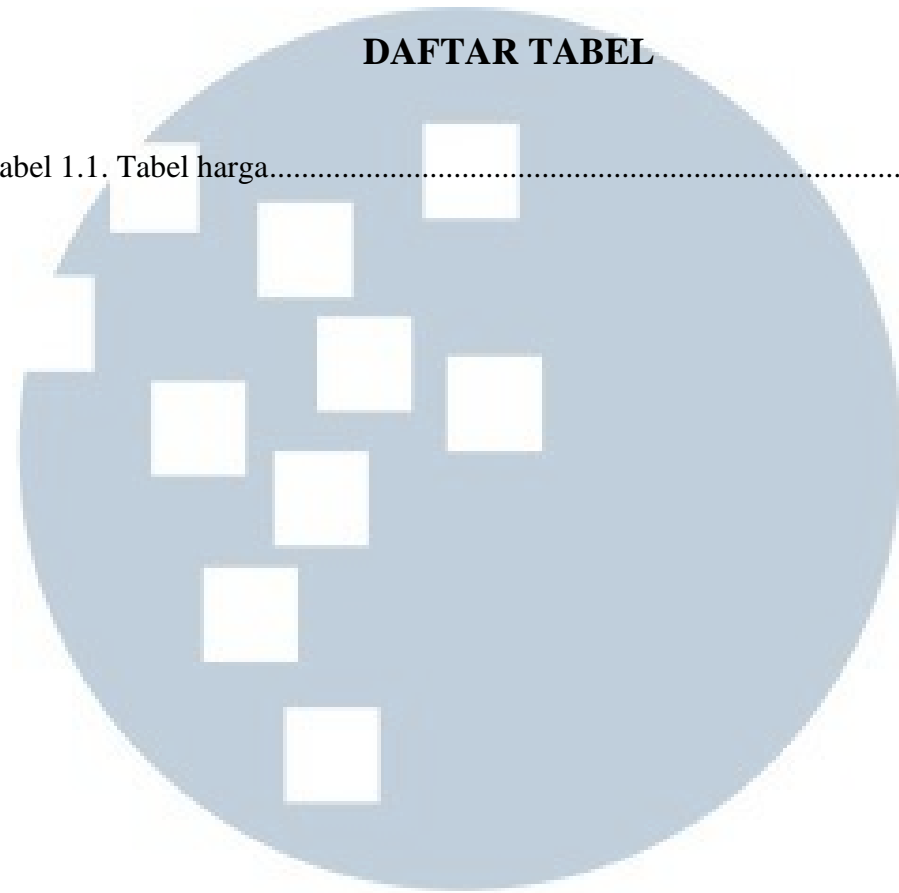
Gambar 2.23. Warna coklat.....	32
Gambar 2.24. Warna ungu	32
Gambar 2.25. Warna <i>pink</i>	32
Gambar 2.26. Warna abu-abu	33
Gambar 3.1. Logo Fei Niao.....	34
Gambar 3.2. Identitas visual pada kemasan Fei Niao	35
Gambar 3.3. Foto bersama Daniel, <i>Business Manager</i> PT Sanyu	36
Gambar 3.4. Rumus slovin.....	39
Gambar 3.5. Hasil kuesioner	39
Gambar 3.6. Hasil kuesioner.....	40
Gambar 3.7. Hasil kuesioner.....	41
Gambar 3.8. Hasil kuesioner.....	42
Gambar 3.9. Hasil kuesioner.....	43
Gambar 3.10. Identitas visual Kiwi pada kemasan	43
Gambar 3.11. Logo Kiwi	44
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i>	52
Gambar 4.2 <i>Brainstorm</i>	53
Gambar 4.3. <i>Moodboard</i> Griffin.....	55
Gambar 4.4. <i>Moodboard</i> tipografi	55
Gambar 4.5. <i>Moodboard</i> gaya desain	56
Gambar 4.6. <i>Moodboard</i> warna	56
Gambar 4.7. Sketsa manual 1.....	60
Gambar 4.9. Alternatif sketsa logogram 1	64

Gambar 4.10. Alternatif sketsa logogram 2	65
Gambar 4.11. alternatif sketsa logogram 3	65
Gambar 4.12. Alternatif sketsa logogram 4	66
Gambar 4.13. Logogram final.....	66
Gambar 4.14. Alternatif sketsa <i>logotype</i> 1.....	67
Gambar 4.15. Alternatif sketsa <i>logotype</i> 2	67
Gambar 4.16. Alternatif sketsa <i>logotype</i> 3.....	68
Gambar 4.17. Alternatif sketsa <i>logotype</i> 4.....	68
Gambar 4.18. <i>Logotype</i> final.....	69

UMMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Tabel harga.....	96
-----------------------------	----



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR..... XVI

LAMPIRAN B: DETAIL PERANCANGAN XIX



UMMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**