



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 IDENTITAS VISUAL

RUMAH TANAH BARU F. WIDAYANTO

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Nanda Cynthia Mahardhika

NIM : 14120210532

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 : Nanda Cynthia Mahardhika

NIM : 14120210532

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir :

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL RUMAH TANAH BARU

F.WIDAYANTO

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, 15 Januari 2018



Nanda Cynthia Mahardhika

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL
RUMAH TANAH BARU F. WIDAYANTO

Oleh

Nama : Nanda Cynthia Mahardhika

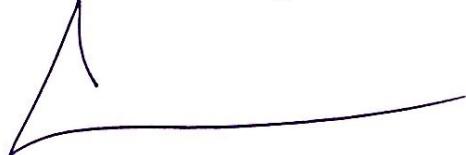
NIM : 14120210532

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

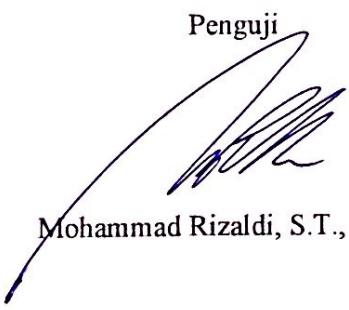
Tangerang, 24 Januari 2018

Pembimbing



Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds.

Pengaji



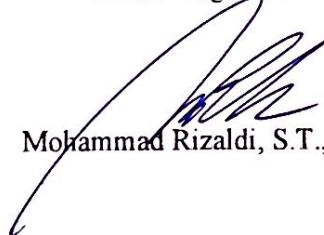
Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

Ketua Sidang



Ardyansyah, S.Si., M.M., M.Ds.

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas nikmat dan kesempatan yang diberikan sehingga saya berada di tahap ini dengan sehat jasmani dan rohani sehingga proses perancangan Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan lancar.

Penulisan Tugas Akhir ini diawali dengan latar belakang penulis yang berdomisili di daerah Depok, dan minat penulis terhadap kegiatan berwisata. Rumah Tanah Baru F. Widayanto memiliki potensi yang kuat untuk dikenali masyarakat sekitar yang akan menjadi calon wisatawan sehingga sangat disayangkan bahwa pada kenyataannya tempat wisata yang telah berdiri selama 20 tahun ini dilewatkan oleh wisatawan yang memiliki minat dalam wisata edukasi keramik.

Dalam proses penulisan perancangan ini penulis mendapat hambatan, kesulitan yang tidak mungkin dapat diatas tanpa bantuan beberapa pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Moh. Rizaldi S.T., M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara
2. Bapak Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds. selaku dosen pembimbing penulis, terima kasih atas saran, koreksi, pengetahuan, dan pengalaman yang diberikan
3. Bapak Apipudin selaku narasumber utama pada perancangan Tugas Akhir ini

4. Orangtua, keluarga, lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu

Tangerang, 17 Januari 2018



Nanda Cynthia Mahardhika

ABSTRAKSI

Rumah Tanah Baru F. Widayanto merupakan tempat wisata edukasi dengan media utama keramik yang dimiliki oleh seniman keramik terkenal yaitu F. Widayanto. Pemilik mempunyai tiga jenis usaha lainnya namun menggunakan identitas visual yang sama. Kekeliruan dalam mengidentifikasi identitas visual yang digunakan pada Rumah Tanah Baru F. Widayanto membuat wisatawan tidak mengetahui keberadaan tempat wisata. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode gabungan melalui teknik pengumpulan data observasi langsung, menyebarkan kuisioner *online*, wawancara secara *in dept interview*, dan dokumentasi. Kekeliruan tersebut dapat diatasi dengan suatu perancangan ulang Identitas Visual yang dapat merepresentasikan tempat wisata edukasi keramik. Metode perancangan ulang identitas visual menggunakan metode dari Alina Wheeler yaitu *research, clarifying strategy, designing identity, creating touchpoint, and implementation*. Perancangan yang dibuat berupa identitas visual yang memadukan *relax, traditional art, and edutainment* sebagai *brand mantra*. Aplikasi dari identitas visual yang baru diterapkan pada *office supplies, workshop supplies, guest house supplies, restaurant supplies, and ceramic shop supplies*. Perancangan ini pun menghasilkan *brand guidelines* untuk memberikan aturan dan konsistensi pada identitas visual yang telah dirancang.

Kata kunci: identitas visual, F. Widayanto, keramik



ABSTRACT

Rumah Tanah Baru F. Widayanto is an educational tourism site with main media use ceramic and owned by famous ceramic artist, F. Widayanto. The owner has three other types of businesses but uses the same visual identity. The mistake in identifying the visual identity used in Rumah Tanah Baru F. Widayanto makes the tourists do not know the existence of the tourist destination, result of the data are known by using data collection method through direct observation, spreading the questionnaire online, interview in dept interview, and documentation. The mistake can be overcome by a redesign of Visual Identity that can represent the tourist spot to the place so that many tourists with background likes the activity when the tour becomes interested to visit Rumah Tanah Baru F. Widayanto, using several stages in the design process that is research, clarifying strategy, designing identity, creating touchpoint, and implementation. The design will be created in new visual identity and brand guidelines.

Keywords: design, identity, visual, Rumah Tanah Baru F. Widayanto



DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT | II |
| KATA PENGANTAR..... | IV |
| ABSTRAKSI | VII |
| <i>ABSTRACT</i> | VIII |
| DAFTAR ISI | IX |
| DAFTAR GAMBAR..... | XII |
| DAFTAR TABEL | XV |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | XVI |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1. Latar Belakang | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 4 |
| 1.3. Batasan Masalah | 4 |
| 1.4. Tujuan Tugas Akhir | 6 |
| 1.5. Manfaat Tugas Akhir | 6 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 8 |
| 2.1. Identitas Visual | 8 |
| 2.1.1. Logo | 8 |
| 2.1.2. Warna | 11 |
| 2.1.3. Tipografi | 12 |

| | | |
|--|--|-----------|
| 2.1.4. | Elemen Gambar | 13 |
| 2.1.5. | Prinsip Desain | 13 |
| 2.2. | <i>Brand Architecture</i> | 14 |
| 2.2.1 | <i>Endorsed atau House blend</i> | 15 |
| BAB III METODOLOGI..... | | 16 |
| 3.1. | Metodologi Pengumpulan Data | 16 |
| 3.1.1. | Wawancara..... | 16 |
| 3.1.2. | Observasi Partisipasi..... | 22 |
| 3.1.3. | Kuesioner | 29 |
| 3.2. | Metodologi Perancangan | 38 |
| 3.2.1 | <i>Research</i> | 38 |
| 3.2.2 | <i>Clarifying Strategy</i> | 38 |
| 3.2.3 | <i>Designing Identity</i> | 39 |
| 3.2.4 | <i>Creating Touchpoint</i> | 39 |
| 3.2.5 | <i>Implementation</i> | 39 |
| BAB IV PERANCANGAN & ANALISIS | | 41 |
| 4.1. | Perancangan | 41 |
| 4.2. | Analisis | 45 |
| 4.2.1. | Perancangan Logo..... | 48 |
| 4.2.2. | Warna | 56 |
| 4.2.3. | Typography | 57 |
| 4.2.3. | Supergrafis | 58 |

| | | |
|----------------------------|-------------------------------|------------|
| 4.3 | Graphic Standard Manual | 61 |
| 4.4 | <i>Budgeting</i> | 66 |
| BAB V PENUTUP | | 67 |
| 5.1. | KESIMPULAN..... | 67 |
| 5.2. | SARAN | 68 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | | XIV |

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 3.1. Foto bersama Narasumber | 17 |
| Gambar 3.2. Logo F. Widayanto | 18 |
| Gambar 3.3. Interior Resto Rumah Tanah Baru F. Widayanto | 23 |
| Gambar 3.4. Penerapan Identitas Visual F. Widayanto pada Tanda Selamat Datang | 23 |
| Gambar 3.5. Penerapan gaya visual F. Widayanto pada <i>signage</i> | 24 |
| Gambar 3.6. Pengaplikasian elemen yang selalu digunakan di Rumah Tanah Baru F. Widayanto | 24 |
| Gambar 3.7. Pengaplikasian elemen yang selalu digunakan di Rumah Tanah Baru F. Widayanto | 25 |
| Gambar 3.8. Interior resto di Rumah Tanah Baru F. Widayanto - 1 | 26 |
| Gambar 3.9. Interior resto Rumah Tanah Baru F. Widayanto - 2 | 26 |
| Gambar 3.10. Pemandangan dari salah satu kamar di Rumah Tanah Baru F. Widayanto | 27 |
| Gambar 3.11. Kamar mandi <i>guest house</i> Rumah Tanah Baru F. Widayanto | 27 |
| Gambar 3.12. Interior <i>Living Room Guest House</i> Rumah Tanah Baru F. Widayanto | 28 |
| Gambar 3.13. Tampak luar Interior <i>guest house</i> Rumah Tanah Baru F. Widayanto | 28 |
| Gambar 3.14. Tampilan meja makan <i>guest house</i> Rumah Tanah Baru F. Widayanto | 29 |
| Gambar 4.1. Proses Perancangan..... | 42 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.2. <i>Mindmapping Brand Essence</i> | 43 |
| Gambar 4.3. <i>Mindmapping Brand Essence</i> | 43 |
| Gambar 4.4. <i>Mindmapping Brand Essence</i> | 44 |
| Gambar 4.5. <i>Logo F. Widayanto</i> | 49 |
| Gambar 4.6. Sketsa awal..... | 50 |
| Gambar 4.7. Sketsa bentuk | 50 |
| Gambar 4.8. Sketsa bentuk dinamis..... | 51 |
| Gambar 4.9. Sketsa awal <i>logomark</i> | 52 |
| Gambar 4.10. Sketsa awal <i>logomark digital</i> (1) | 52 |
| Gambar 4.11. Sketsa awal <i>logomark digital</i> (2) | 53 |
| Gambar 4.12. Sketsa akhir <i>logomark digital</i> | 53 |
| Gambar 4.13. Hasil akhir <i>logomark digital</i> | 54 |
| Gambar 4.14. Sketsa awal <i>logotype digital</i> | 54 |
| Gambar 4.15. <i>logotype Aubrey</i> | 55 |
| Gambar 4.16. <i>logotype Rumah Tanah Baru F. Widayanto</i> | 55 |
| Gambar 4.17. Identitas visual baru dari Rumah Tanah Baru F. Widayanto | 56 |
| Gambar 4.18. <i>Typography</i> | 57 |
| Gambar 4.19. <i>Typeface Avenir</i> | 58 |
| Gambar 4.20. Garis membentuk <i>star anise</i> | 58 |
| Gambar 4.21. Garis membentuk silang..... | 59 |
| Gambar 4.22. Garis pada sisi kanan dan kiri | 59 |
| Gambar 4.23. Ketentuan repetisi supergrafis..... | 60 |
| Gambar 4.24. Ketentuan repetisi supergrafis ke-2..... | 60 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.25. <i>Cover</i> pada GSM..... | 61 |
| Gambar 4.26. <i>Introduction</i> pada GSM | 62 |
| Gambar 4.27. Aturan pada GSM | 62 |
| Gambar 4.28. Logo & Konsep pada GSM..... | 63 |
| Gambar 4.29. <i>Clear space</i> | 63 |
| Gambar 4.30. <i>Office Supplies</i> | 64 |
| Gambar 4.31. <i>Guest House Supplies</i> | 64 |
| Gambar 4.32. <i>Ceramic Store & Gallery Supplies</i> | 64 |
| Gambar 4.33. <i>Workshop Supplies</i> | 65 |
| Gambar 4.34. <i>Restaurant Supplies</i> | 65 |



DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 3.1. Jumlah Populasi Berdasarkan Umur | 30 |
| Tabel 4.1. Jumlah Populasi Berdasarkan Umur | 66 |



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|---------------|
| LAMPIRAN A: DOKUMENTASI FOTO RUMAH TANAH BARU F. WIDAYANTO..... | XV |
| LAMPIRAN B: FOTO BERSAMA NARASUMBER STAF PENGELOLA RUAH TANAH BARU F. WIDAYANTO, APIPU DIN | XXI |
| LAMPIRAN C: DAFTAR PERTANYAAN DAN JAWABAN PADA WAWANCARA BERSAMA NARASUMBER, APIPU DIN | XXII |
| LAMPIRAN D: SCREENSHOT WAWANCARA DENGAN LINTANG SELAKU <i>BRAND MANAGEMENT</i> | XL |
| LAMPIRAN E: SCREENSHOT WAWANCARA DENGAN KARTIKA AYU KHARISMA SELAKU <i>HOST TRAVELER</i> | XLIII |
| LAMPIRAN F: DAFTAR PERTANYAAN DAN JAWABAN DENGAN SURIANTO RUSTAN SELAKU AHLI DI BIDANG IDENTITAS VISUAL | XLVI |
| LAMPIRAN G: FORM BIMBINGAN TUGAS AKHIR OLEH DOSEN PEMBIMBING & DOSEN SPESIALIS..... | XLVIII |

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA