



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.

REDESIGN LOGO UCIFEST

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Stefanie Gunawan

NIM : 11120210011

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2015

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Stefanie Gunawan

NIM : 11120210011

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir/Skripsi:

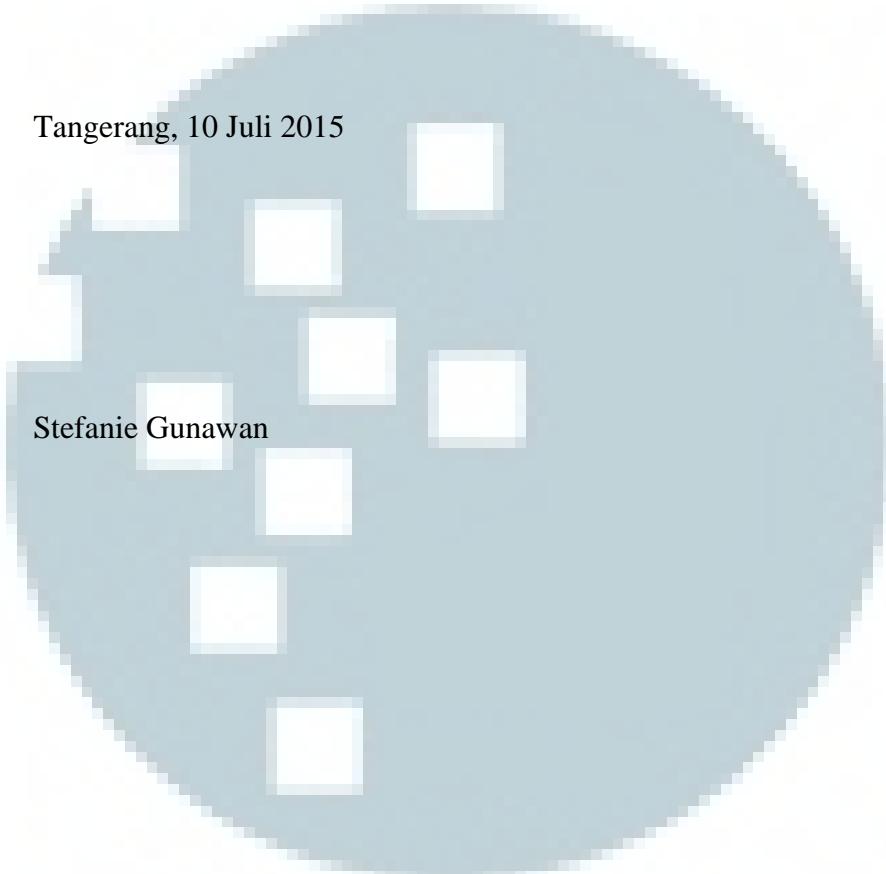
REDESIGN LOGO UCIFEST

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.



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

REDESIGN LOGO UCIFEST

Oleh :

Nama Mahasiswa : Stefanie Gunawan

NIM : 11120210011

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 10 Juli 2015

Pembimbing I

Yuli Asmanto, M.Sn.

Pengaji

Ketua Sidang

Ratna Cahaya Rina Wirawan

Putri, S.Sos., M.Ds.

Zamzami Almakki, S.Pd.,

M.Ds.

Ketua Program Studi

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

KATA PENGANTAR

Pada pembuatan karya tugas akhir ini, penulis berharap bahwa ilmu desain yang telah dipelajari bisa memberi dukungan dalam bentuk desain logo untuk sebuah acara besar di UMN yakni UCIFEST.

Negara Indonesia salah satu negara dengan beribu ragam budaya. Indonesia memiliki potensi untuk menjadi negara kreatif. Kreatifitas dapat disalurkan dalam berbagai media tertentu yang selalu akan bertambah banyak dari jaman ke jaman, salah satunya adalah film. Pada esensinya akan lebih lengkap jika film tersebut ditonton, maka dari itu dibutuhkan wadah komunitas untuk dapat menyalurkan aspirasi kalangan umum, salah satunya adalah UCIFEST supaya lebih semangat dalam berkarya dan masyarakat dapat menikmati film pendek.

Penulis mengucapkan ucapan terima kasih kepada orang-orang yang membantu penyelesaian Tugas Akhir ini.

1. Bapak Yuli Asmanto, M.Sn. sebagai Dosen Pembimbing,
2. Bapak Desi Dwi Kristanto, S.Sn., M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual,
3. Ibu Ina Listyani Riyanto, S.Pd., M.A., selaku Pendiri acara UCIFEST,
4. Bapak Makbul Mubarak, S.IP., M.A., selaku Visioner dari acara UCIFEST,
5. Alexander Tommy,
6. Janet Angela,
7. Aril Rulif,
8. Aland,

9. Franz Nainggolan,
10. UMN Cinema Festival,
11. Keluarga dekat penulis,
12. Seluruh teman-teman penulis di civitas Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 10 Juli 2015

Stefanie Gunawan



ABSTRAKSI

UCIFEST adalah sebuah acara yang bertujuan untuk memotivasi siswa SMA dan mahasiswa UMN untuk membuat karya film pendek. Acara ini sebagai bentuk untuk memotivasi para sineas muda untuk berkarya. Acara UCIFEST sendiri berbasis pada elemen digital, namun pada logo menggunakan film pita analog yang sudah jarang digunakan dan penggunaan film pita analog biasanya untuk film berbasis dana besar dan butuh profesionalitas yang tinggi, padahal UCIFEST lebih dikhususkan untuk anak SMA yang masih belajar dan sangat akrab dengan teknologi yang menawarkan kemudahan.

Acara UCIFEST ini memiliki visi misi yang besar namun visi misi dari UCIFEST belum tercermin pada logo UCIFEST ini. Saat ini dimata masyarakat UCIFEST masih belum dikenal sebagai acara kompetisi film pendek yang terbuka untuk umum.

Penulis membatasi tugas akhir ini dengan pembuatan logo UCIFEST dan *Graphic Standard Manual* sebagai panduan dalam penggunaan logo, serta beberapa media aplikasi yang dibuat dengan contoh pengaplikasiannya seperti pada *stasionary*, acara, *merchandise*, media promosi, dan *enviroment*. Pembuatan logo UCIFEST melibatkan riset, seperti data kualitatif serta penggolongan segementasi yang kemudian menjadi suatu acuan untuk membuat ide dasar visual UCIFEST.

Kata kunci: Logo, Digital, Film Pendek, *Graphic Standard Manual*, UCIFEST.



ABSTRACT

UCIFEST is an event that aims to motivate high school students and college students UMN to make a short film. This event as a form to motivate young filmmakers to make Short Film. UCIFEST own events based on digital elements, but the logo using analog tape films that are rarely used and the use of analog tape films for movie-based funds typically large and need high professionalism, whereas UCIFEST more devoted to high school kids who masi learn and are very familiar with technologically that offers convenience.

UCIFEST event has a great mission vision but the vision and mission of UCIFEST has not been reflected in this UCIFEST logo . By argument of society UCIFEST still not known as a short film competition events are open to the public .

Authors restrict this thesis with UCIFEST logo creation and Graphic Standards Manual as a guide in the use of the logo, as well as multiple media applications made with the example of its application as in stationary, events, merchandise, promotional media, and the enviroment. UCIFEST logo creation involves research, such as qualitative data segmentation and classification which then becomes a benchmark for making visual basic idea UCIFEST.

Keywords: Logo, Digital, Short Movie, Graphic Standart Manual, UCIFEST .



DAFTAR ISI

REDESIGN LOGO UCIFEST.....	i
Laporan Tugas Akhir	i
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAKSI	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Perancangan	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir	3
1.6. Metode Pengumpulan Data	4
1.6.1. Data Primer	4
1.6.1.1 Interview	4
1.6.1.2 Observasi Lapangan	4
1.6.1.3 Survey	5
1.6.2. Data Sekunder	5

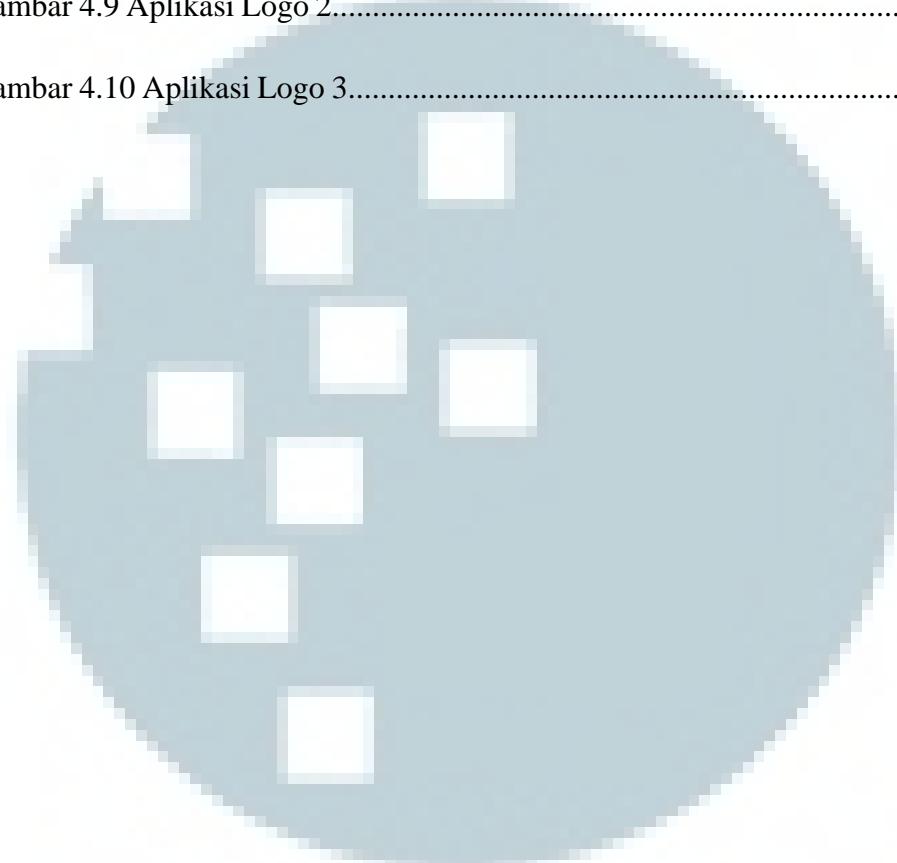
1.6.2.1	Buku Cetak	5
1.6.2.2	Internet	5
1.7.	Metode Perancangan	6
1.7.1.	Identifikasi Masalah	6
1.7.2.	Konseptualisasi	6
1.8.	Skematika Perancangan	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....		9
2.1.	Desain Komunikasi Visual	9
2.1.1.	Teori Umum	9
2.1.2.	Elemen Desain	9
2.2.	Branding	12
2.2.1.	Brand Proses	12
2.2.2.	Redesain branding dan logo	14
2.2.3.	Indentitas Visual	15
2.2.4.	Logo	16
2.2.5.	Tipografi.....	20
2.3.	Komunikasi.....	21
2.3.1.	Teori Umum	21
2.4.	Event.....	23
2.5.	Short Film	24
BAB III ANALISIS PENELITIAN		26
3.1.	Data Penelitian	26
3.1.1.	UCIFEST	26

3.1.2.	Logo UCIFEST	27
3.1.3.	Wawancara.....	29
3.1.4.	Tanggapan Kuisioner	30
3.1.5.	SWOT	37
3.1.6.	Segmentasi	38
3.2.	Mind Mapping.....	39
3.3.	Konsep Kreatif	40
BAB IV ANALISIS		41
4.1.	Pengembangan Konsep.....	41
4.1.1.	<i>Brainstorming</i>	41
4.1.2.	Sketsa Proses	42
4.2.	Analisis Logo	44
4.2.1.	Bentuk	44
4.2.2.	Warna	45
4.2.3.	Typography	45
4.3.	Media Plan	46
BAB V PENUTUP.....		50
5.1.	Kesimpulan	50
5.2.	Saran	51
Daftar Pustaka		xv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Typografis</i>	16
Gambar 2.2 <i>Initial Letter Logo</i>	17
Gambar 2.3 <i>Pictorial Name Logo</i>	17
Gambar 2.4 <i>Associative Logo</i>	18
Gambar 2.5 <i>Pictorial Name Logo</i>	19
Gambar 2.6 <i>Abstract Logo</i>	19
Gambar 3.1 Logo UCIFEST	27
Gambar 3.2 data penelitian poster	28
Gambar 3.3 data penelitian situs	29
Gambar 3.4 UCIFEST facebook	31
Gambar 3.5 Diagram 1.....	32
Gambar 3.6 Diagram 2.....	33
Gambar 3.7 Diagram 3.....	34
Gambar 3.8 Diagram 4.....	35
Gambar 3.9 Diagram 6.....	36
Gambar 3.10 Diagram 7.....	36
Gambar 3.11 <i>Mind Mapping</i>	40
Gambar 4.1 Proses <i>Morphological</i>	42
Gambar 4.2 Proses sketsa.....	43
Gambar 4.3 Logo UCIFEST	44
Gambar 4.4 Proses.....	45
Gambar 4.5 Warna.....	45

Gambar 4.6 Futura LT.....	46
Gambar 4.8 Aplikasi Logo.....	47
Gambar 4.9 Aplikasi Logo 2.....	48
Gambar 4.10 Aplikasi Logo 3.....	49



UMN

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KUISIONER.....	XVII
LAMPIRAN B: SKETSA PERANCANGAN.....	XIX
LAMPIRAN C: <i>MIND MAPPING</i>.....	XXIII
LAMPIRAN D: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN	XXIV

UMN



UMN