



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 IDENTITAS VISUAL

TEBAL FURNICRAFT

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Michelle Ayesa

NIM : 11120210082

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 : Michelle Ayesa
NIM : 11120210082
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain
Universitas Multimedia Nusantara
Judul Tugas Akhir :

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL

TEBAL FURNICRAFT

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, 29 Juni 2015

Michelle Ayesa



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL

TEBAL FURNICRAFT

Oleh

Nama : Michelle Ayesa

NIM : 11120210082

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 29 Juni 2015

Pembimbing

Iqbal Maimun Umar, S.Sn., M.Ds.

Pengaji

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

Ketua Sidang

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

Ketua Program Studi

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan bantuan dan rahmatNya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Identitas Visual Tebal Furnicraft”.

Furniture sudah menjadi bagian dari gaya hidup manusia dan tidak terpisahkan dari kehidupan. Di tengah persaingan pasar yang kian tinggi dan banyaknya produk-produk furniture baru bermunculan dengan berbagai merek yang bervariasi, bukan hal mudah bagi Tebal Furnicraft untuk dikenal oleh masyarakat luas. Dalam kasus ini, Tebal Furnicraft hadir sebagai pembuat furniture kayu dengan bahan berkualitas tinggi dan desain yang berkelas. Untuk menyatakan diri sebagai perusahaan berkualitas dan berkelas, diperlukan identitas visual yang mendukung pernyataan itu. Hal tersebut yang mendasari penulis membuat tugas akhir ini.

Selama menjalani pembuatan tugas akhir ini, penulis mendapatkan pengalaman yang sangat berharga. Penulis belajar memahami suatu masalah secara detil. Penulis berharap agar pembaca dapat menggunakan laporan tugas akhir penulis ini sebagai acuan, panduan, serta pedoman, yang dapat membantu pembaca dalam pembuatan tugas akhir, maupun keperluan lain.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam pembuatan tugas akhir ini, baik yang secara langsung maupun tidak langsung turut membantu penulis menyelesaikan tugas akhir ini. Ucapan terima kasih ini saya sampaikan khususnya kepada:

1. Bapak Desi Dwi Kristanto, selaku ketua program studi desain komunikasi visual di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Iqbal Oemar, selaku dosen pembimbing.
3. Bapak Yusuf Faisal dan keluarga, selaku pendiri Tebal Furnicraft, yang telah mengizinkan penulis menjadikan Tebal Furnicraft sebagai objek penelitian tugas akhir penulis.
4. Bapak Yeppy dan Ibu Fenty Elvita, selaku orang tua yang selalu mendukung dan membantu penulis selama pembuatan laporan magang ini.
5. Teman dan Sahabat penulis, Cathy Irawati, Krisalita Alfa, Vincentia Mayori yang sudah menemani dan membantu membuat laporan tugas akhir ini.
6. Idraki Zakira, sebagai pendamping setia yang selalu mendukung, mendoakan dan selalu memberikan semangat bagi penulis.

Tangerang, 29 Juni 2015

Michelle Ayesa



ABSTRAKSI

Tebal Furnicraft adalah salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang pembuatan mebel kayu. Perusahaan ini merupakan produsen dan juga *supplier* yang berbasis di Tangerang. Mabel yang dihasilkan oleh Tebal Furnicraft memiliki kualitas ekspor dengan ciri khas desain yang klasik dan unik.

Logo sebuah perusahaan merupakan kesan pertama yang akan dilihat oleh konsumen, serta representasi dari perusahaan tersebut. Citra yang tidak berhasil disampaikan dan memperluas pangsa pasar yang dilakukan oleh Tebal Furnicraft harus diiringi dengan perubahan identitas visual, agar citra yang ingin ditampilkan tersampaikan. Hal inilah yang melatar belakangi penulis mengangkat topik perancangan identitas visual Tebal Furnicraft.

Kata kunci : identitas visual, *brand*, Tebal Furnicraft, logo, GSM



DAFTAR ISI

| | |
|--|------------|
| LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT | I |
| HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR..... | III |
| KATA PENGANTAR..... | IV |
| ABSTRAKSI..... | VI |
| DAFTAR ISI..... | VII |
| DAFTAR GAMBAR..... | X |
| DAFTAR LAMPIRAN | XII |
| 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 |
| 1.6. Metode Pengumpulan Data..... | 4 |
| 1.7. Metode Perancangan | 5 |
| 1.8. Skematika Perancangan | 7 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 8 |
| 2.1. Identitas Visual..... | 8 |
| 2.1.1. Definisi Identitas Visual..... | 8 |
| 2.1.2. Sejarah Identitas Visual..... | 9 |

| | | |
|--|---|-----------|
| 2.2. | Logo | 11 |
| 2.2.1. | Kategori Logo | 12 |
| 2.2.2. | Prinsip Desain Logo..... | 13 |
| 2.3. | Gestalt | 14 |
| 2.4. | Warna | 15 |
| 2.5. | Tipografi..... | 18 |
| 2.6. | Semiotika..... | 21 |
| 2.7. | Buku Panduan Identitas (<i>Graphic Standart Manual</i>) | 22 |
| BAB III ANALISIS DATA PENELITIAN..... | | 26 |
| 3.1. | Gambaran Umum Penelitian | 26 |
| 3.2. | Wawancara Pemilik Tebal Furnicraft | 26 |
| 3.2.1. | Profil Tebal Furnicraft..... | 27 |
| 3.2.2. | Visi dan Misi | 29 |
| 3.2.3. | Fasilitas | 30 |
| 3.2.4. | Karakteristik Konsumen Tebal Furnicraft | 31 |
| 3.2.5. | Analisa SWOT dan 4P Marketing Tebal Furnicraft | 33 |
| 3.2.6. | Kuisisioner | 35 |
| 3.2.7. | Wawancara Pelanggan Tebal Furnicraft | 37 |
| 3.3. | Kompetitor Tebal Furnicraft | 37 |
| 3.4. | <i>Mind Map</i> | 41 |
| BAB IV ANALISIS | | 42 |
| 4.1. | Analisis Perancangan | 42 |

| | |
|--|------------|
| 4.2. Strategi Perancangan | 48 |
| 4.2.1. <i>Tagline</i> | 48 |
| 4.3. Logo | 50 |
| 4.3.1. Analisa Bentuk | 50 |
| 4.3.2. Analisis Typeface | 51 |
| 4.3.3. Analisis Warna | 55 |
| 4.4. Analisis Pedoman Identitas Visual | 56 |
| 4.5. Analisis Aplikasi | 60 |
| 4.5.1. Stationery | 60 |
| 4.5.2. Promotional System | 62 |
| 4.5.3. Uniform System | 63 |
| 4.5.4. Signboard | 65 |
| 4.5.5. Vehicle System | 65 |
| 4.5.6. Souvenir | 66 |
| BAB V PENUTUP | 69 |
| 5.1. Kesimpulan | 69 |
| 5.2. Saran | 70 |
| DAFTAR PUSTAKA | XIV |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 3.1. Wawancara Pemilik..... | 27 |
| Gambar 3.2. Logo Tebal Furnicraft..... | 28 |
| Gambar 3.3. Tempat Produksi Tebal Furnicraft..... | 29 |
| Gambar 3.4. Mood Board Konsumen..... | 32 |
| Gambar 3.5. Kuisioner 1..... | 35 |
| Gambar 3.6. Kuisioner 2..... | 36 |
| Gambar 3.7. Kuisioner 3..... | 36 |
| Gambar 3.8. Toko Jepara Kreasi Furniture Cabang Tangerang..... | 39 |
| Gambar 3.9 Meja Set JK Furniture..... | 39 |
| Gambar 3.10. Kursi Balok Akar JK Furniture..... | 40 |
| Gambar 3.11. Mood Board Logo Kompetitor..... | 40 |
| Gambar 3.12. Mind Map Tebal Furnicraft..... | 41 |
| Gambar 4.1. <i>Brainstorming</i> Tebal Furnicraft..... | 42 |
| Gambar 4.2. Sketsa Logo 1..... | 44 |
| Gambar 4.3. Sketsa Logo 2..... | 45 |
| Gambar 4.4. Sketsa Logo 3..... | 46 |
| Gambar 4.5. Sketsa digital 1..... | 47 |
| Gambar 4.6. Sketsa digital 2..... | 47 |
| Gambar 4.7. Sketsa digital 3..... | 48 |
| Gambar 4.8. Logo Tebal Furnicraft..... | 50 |
| Gambar 4.9. <i>Typeface Upbolters</i> Font..... | 52 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.10. <i>Typeface Futurist Fw Font</i> | 52 |
| Gambar 4.11. <i>Typeface Avenir Black Font</i> | 53 |
| Gambar 4.12. <i>Typeface Avenir Book Font</i> | 53 |
| Gambar 4.13. Warna Coklat..... | 54 |
| Gambar 4.14. Warna Krem..... | 54 |
| Gambar 4.15. Ruang Kosong Minimum..... | 55 |
| Gambar 4.16. Proporsi Logo..... | 56 |
| Gambar 4.17. Aturan Tipografi..... | 56 |
| Gambar 4.18. Aturan Warna Logo..... | 57 |
| Gambar 4.19. Alternatif Latar Logo..... | 57 |
| Gambar 4.20. Aturan <i>Supergraphic</i> | 58 |
| Gambar 4.21. <i>Supergraphic</i> Tebal Furnicraft..... | 58 |
| Gambar 4.22. Kop Surat..... | 59 |
| Gambar 4.23. Kartu Nama..... | 60 |
| Gambar 4.24. Amplop..... | 61 |
| Gambar 4.25. <i>Flyer</i> | 62 |
| Gambar 4.26. Seragam Kerja Buruh..... | 63 |
| Gambar 4.27. Seragam Kerja Karyawan..... | 63 |
| Gambar 4.28. <i>Sign Board</i> | 64 |
| Gambar 4.29. Kendaraan Pengangkut Barang..... | 65 |
| Gambar 4.30. Souvenir 1..... | 66 |
| Gambar 4.31. Souvenir 2..... | 66 |
| Gambar 4.32. Souvenir 3..... | 67 |

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: SURVEY XIV



UMN