



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 IDENTITAS VISUAL TAILORKU

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Henry
NIM : 12120210085
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2017

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama: Henry

NIM: 12120210085

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Seni & Desain

Judul Tugas Akhir:

Perancangan Identitas Visual Tailorku

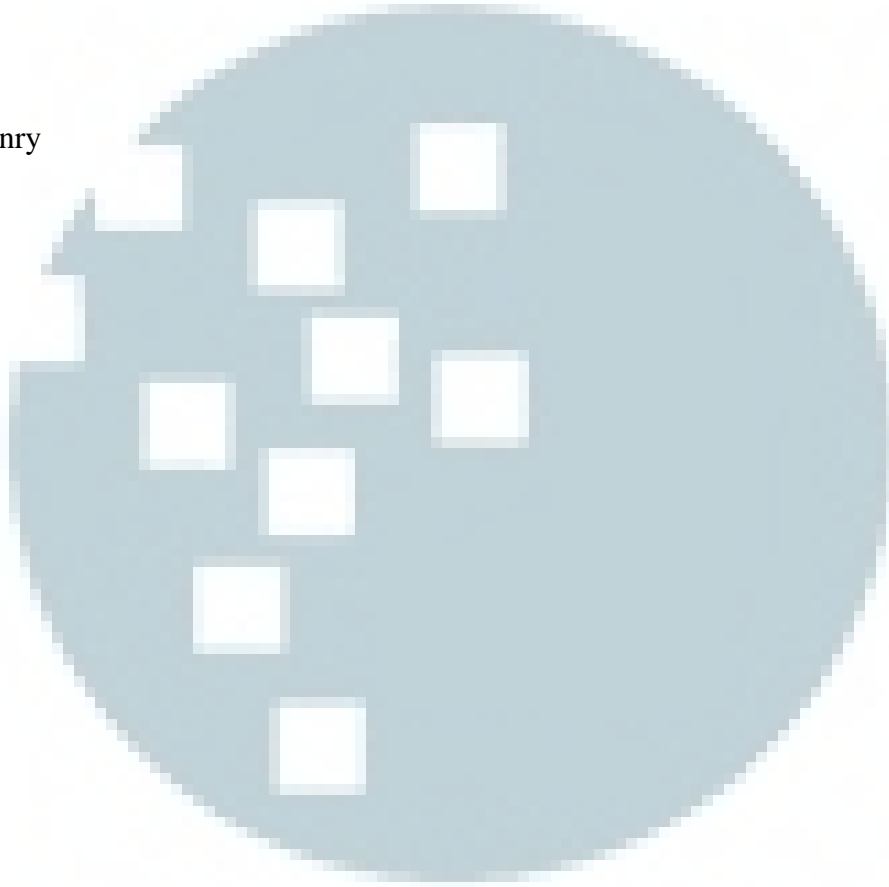
Dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

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, 11 Januari 2017

Henry



UMMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL TAILORKU

Oleh

Nama : Henry

NIM : 12120210085

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 17 Januari 2017

Pembimbing



Harifa Ali Albar Siregar S.Sn, M.Ds.

Penguji



Toufik Panji Wisesa S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang



Daru Paramayuga S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi



Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.



UMMN

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa bahwa oleh karena-Nya tugas akhir yang dilaksanakan oleh penulis dapat berjalan dengan lancar. Perancangan ini disusun penulis untuk mengatasi permasalahan yang ada pada bidang usaha penjahitan Tailorku yang penulis temukan melalui diskusi dengan pemilik, sebagai bahan bagi mahasiswa tingkat akhir menyelesaikan program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis berharap melalui Perancangan Identitas Visual Tailorku pembaca dapat mengetahui bagaimana proses-proses pengerjaan identitas visual dan bagaimana pendekatan-pendekatan dalam mencari ide kreatif untuk logo. Perancangan ini tentunya tidak dapat penulis selesaikan sendiri tanpa bantuan dan saran dari berbagai pihak, dan disini penulis ingin berterima kasih kepada :

1. Bapak Harifa Ali Albar Siregar sebagai pembimbing tugas akhir.
2. Orang tua serta keluarga penulis yang mensupport perancangan ini.
3. Bapak Frederick Gideon Kamang, Bapak Erwin Alfian, Bapak Ardyansyah, sebagai dosen yang memberikan masukan dan saran.
4. Amanda, William, Kevin, dan Wilhans, yang menemani, memberikan saran, dan masukan kepada penulis.
5. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T, M.Inf.Tech. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Penulis sadar bahwa laporan ini tidak luput dari kekurangan dalam penulisan, oleh karena itu penulis menerima saran dan kritik yang dapat membantu laporan ini menjadi lebih baik untuk kedepannya.

Tangerang, 11 Januari 2017

Henry



UMN

ABSTRAKSI

Tailorku adalah toko penjahit jas pria yang didirikan oleh Abdul Rosyid. Berbagai pilihan bahan jas mulai dari *Polyester*, wol, katun, sutra, dan campuran bahan yang dapat dipesan sesuai keinginan pelanggan seperti *semi-wool*, *semi-polyester* dan lain-lain, Tailorku juga menyediakan jasa ukur di tempat gratis se Jabodetabek, pengantaran jas, penerimaan jas untuk di vermak semuanya dapat dilakukan dirumah pelanggan dengan tidak dipungut biaya sepeserpun. Sejak 5 tahun lalu pemilik Tailorku menempatkan lebih dari 3 desain logo yang ia buat sendiri untuk usahanya, hingga sekarang Tailorku belum memiliki identitas visual yang pasti, sehingga tidak ada visual yang dapat diingat pelanggan dan membuat baik pelanggan maupun calon pelanggan kebingungan, juga nama Tailorku yang dinilai terlalu umum. Menanggapi permasalahan diatas penulis menyadari diperlukan adanya kepastian perancangan identitas visual untuk Tailorku sebagai usaha awal agar lebih dapat dikenal masyarakat Gading Serpong, dan juga untuk mengkomunikasikan produk jasa yang Tailorku tawarkan dalam bentuk logo yang akan dijelaskan lebih dalam di bagian GSM.

Kata Kunci: Penjahit jas, identitas visual, pakaian pria, Gading Serpong, logo

U M M N

ABSTRACT

Tailorku is a men's suit sartorial founded by Abdul Rosyid. A lot of diverse material started from Polyester, wool, cotton, silk, and mixed material that can be ordered as the costumer wishes like semi-wool, semi-polyester and so on, Tailorku also provides free on-site measuring in all Jabodetabek, delivery suits, coats reception for altering, everything can be done at home with no charge customers even a dime. Since five years ago the owner of Tailorku use more than 6 logo design that he has made his own for his efforts, until now Tailorku didn't have a visual identity for sure, no visual for customers to remember and made both customers and prospective customers confused, also the name of Tailorku is considered too general. Responding to the problems above, the author realizes the necessary needs of making visual identity design for Tailorku as an early attempt to be more known to the people of Gading Serpong, and also to communicate the product and services that Tailorku offer in the form of a logo which will be explained more in the GSM.

Keywords: Suit tailor, visual identity, men's sartorial, Gading Serpong, logo

U M M N



UMN

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI	viii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
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.....	5
1.6. Metode Pengambilan Data	5
1.7. Metodologi Perancangan.....	7
1.8. Skematika Perancangan.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1. Brand	10
2.2. Proses Branding.....	11

2.3.	Brand Identity	12
2.4.	Logo.....	12
2.4.1.	Fungsi Logo	12
2.4.2.	Jenis-jenis Logo	13
2.5.	Desain Grafis	17
2.5.1.	Prinsip Dasar Elemen Desain.....	17
2.5.2.	Layout	25
2.5.3.	Grid	25
2.5.4.	Elemen Pada Halaman	26
2.6.	Tipografi	26
2.6.1.	Klasifikasi Jenis Tipografi	27
2.6.2.	Typeface.....	30
2.6.3.	Font	30
2.7.	GSM (Graphic Standard Manual)	30
2.8.	Segmentasi.....	31
2.8.1.	<i>Targeting</i>	32
2.8.2.	<i>Positioning</i>	32
BAB III HASIL PENELITIAN.....		33
3.1.	Data Penelitian Tailorku.....	33
3.2.	Data Lapangan.....	34

3.3.	Segmentasi, Positioning, dan Targeting Tailorku	36
3.4.	Wawancara Dengan Pemilik Tailorku.....	37
3.5.	Observasi Lapangan	39
3.6.	Refrensi Identitas Visual Usaha Sejenis.....	41
3.7.	Kuisisioner Masyarakat Tangerang Selatan.....	44
3.8.	Analisis <i>SWOT</i> Tailorku.....	56
3.9.	Brainstorming	58
3.10.	Mindmapping	59
BAB IV PERANCANGAN		61
4.1.	Pengembangan Konsep	61
4.2.	Brainstorming Fenomena	61
4.3.	Alternatif Perancangan	64
4.4.	Aplikasi Kreatif	64
4.5.	Budgeting	78
4.5.1.	<i>Master Plan</i>	78
4.5.2.	GSM (Graphic Standard Manual).....	78
4.5.3.	<i>Copyright</i> (Hak paten)	78
4.5.4.	Total Estimasi Biaya	78
BAB V PENUTUP.....		80
5.1.	Kesimpulan.....	80

5.2. Saran.....80

DAFTAR PUSTAKAxvii



UMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Apple.....	13
Gambar 2.2. Logo FedEx.....	15
Gambar 2.3. Logo Google.....	16
Gambar 2.4. Logo Twitter.....	15
Gambar 2.5. Logo Pepsi.....	16
Gambar 2.6. Logo Bentley.....	16
Gambar 2.7. Logo Minnesota Timberwolves.....	17
Gambar 2.8. Garis Aktual.....	18
Gambar 2.9. Garis Pengarahan.....	19
Gambar 2.10. Garis Psikis.....	20
Gambar 2.11. Tekstur	21
Gambar 2.12. Contoh <i>Hue</i>	22
Gambar 2.13. <i>Color Wheel</i>	23
Gambar 2.14. Contoh <i>Value</i> Pada Warna.....	24
Gambar 2.15. Contoh <i>Grid</i>	25
Gambar 2.16. Penggunaan Elemen Pada Halaman.....	26
Gambar 2.17. Font <i>Old English</i>	27
Gambar 2.18. <i>Trajannus Roman</i> Font.....	28
Gambar 2.19. <i>Gothic</i> Font.....	28
Gambar 2.20. <i>Buffet Script</i> Font.....	29
Gambar 2.21. Contoh Perancangan Typeface Modern.....	30
Gambar 3.1. Beberapa Logo Tailorku.....	35
Gambar 3.2. Tampak Dalam Toko Tailorku.....	35
Gambar 3.3. Bersama Pemilik Tailorku Abdul Rosyid.....	38

Gambar 3.4. Kenzo Tailor.....	39
Gambar 3.5. Faiz Tailor.....	41
Gambar 3.6. Feng Sin Tailor.....	42
Gambar 3.7. Logo Wong Hang.....	43
Gambar 3.8. Logo David Lance.....	44
Gambar 3.9. Kuisisioner 1.....	46
Gambar 3.10. Kuisisioner 2.....	47
Gambar 3.11. Kuisisioner 3.....	48
Gambar 3.12. Kuisisioner 4.....	48
Gambar 3.13. Kuisisioner 5.....	49
Gambar 3.14. Kuisisioner 6.....	50
Gambar 3.15. Kuisisioner 7.....	51
Gambar 3.16. Kuisisioner 8.....	52
Gambar 3.17. Kuisisioner 9.....	53
Gambar 3.18. Kuisisioner 10.....	54
Gambar 3.19. Kuisisioner 11.....	55
Gambar 3.20. Kuisisioner 12.....	56
Gambar 3.21. <i>Brainstorming</i>	58
Gambar 3.22. <i>Mindmapping</i>	59
Gambar 4.1. <i>Logomark</i> Almain.....	62
Gambar 4.2. <i>Wordmark</i> Almain.....	62
Gambar 4.3. <i>Typeface</i> Almain.....	63
Gambar 4.4. Warna Logo.....	63
Gambar 4.5. Alternatif Logo.....	64
Gambar 4.6. GSM 1.....	65
Gambar 4.7. GSM 2.....	65
Gambar 4.8. GSM 3.....	66
Gambar 4.9. GSM 4.....	66

Gambar 4.10. GSM 5.....	67
Gambar 4.11. GSM 6.....	67
Gambar 4.12. GSM 7.....	68
Gambar 4.13. GSM 8.....	68
Gambar 4.14. Logo Website.....	69
Gambar 4.15. <i>Shopping Bag</i>	70
Gambar 4.16. Logo Kerah Jas.....	70
Gambar 4.17. <i>Cover Jas</i>	71
Gambar 4.18. <i>Ballpoint</i>	71
Gambar 4.19. Amplop.....	72
Gambar 4.20. <i>Letterhead</i>	72
Gambar 4.21. <i>Bussiness Card</i>	73
Gambar 4.22. Nota Pembayaran.....	73
Gambar 4.23. <i>Hanger</i>	74
Gambar 4.24. Logo Utama Toko.....	74
Gambar 4.25. Mug.....	75
Gambar 4.26. Nota <i>Sizing</i>	75
Gambar 4.27. Pin.....	76
Gambar 4.28. <i>Signage</i>	76
Gambar 4.29. X-banner.....	77