

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL

HJ COLLECTABLES



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Jesslyn Vania

00000044029

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

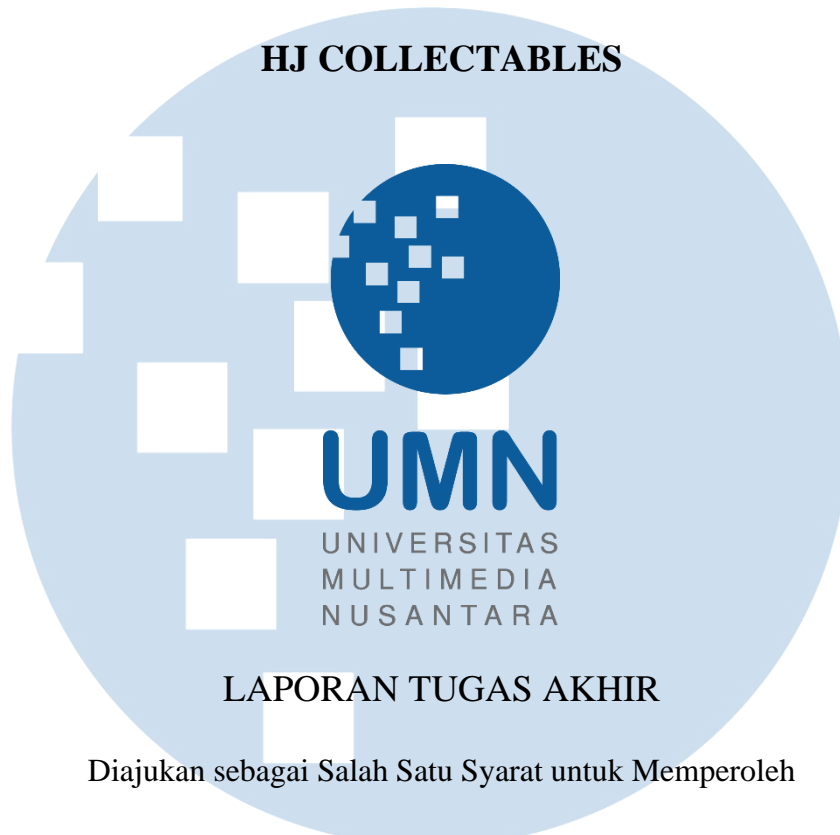
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL

HJ COLLECTABLES



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Jesslyn Vania

00000044029

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jesslyn Vania

Nomor Induk Mahasiswa : 00000044029

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL HJ COLLECTABLES

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 14 Mei 2024



(Jesslyn Vania)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL HJ COLLECTABLES

Oleh

Nama : Jesslyn Vania

NIM : 00000044029

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing



Dedy Arpan, S.Des., M.Ds.
0324018607/076482

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL HJ COLLECTABLES

Oleh

Nama : Jesslyn Vania
NIM : 00000044029
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 30 Mei 2024

Pukul 09.00 s.d 09.45 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang




M. Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/083672

Penguji



Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.
0312096805/023959

Pembimbing



Dedy Arpan, S.Des., M.Ds.
0324018607/076482

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Jesslyn Vania
NIM : 00000044029
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL HJ COLLECTABLES

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)**.

Tangerang, 20 Mei 2024


(Jesslyn Vania)

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

U
M
N
U
N
I
V
E
R
S
I
T
A
S
M
U
L
T
I
M
E
D
I
A
N
U
S
A
N
T
A
R
A

KATA PENGANTAR

HJ Collectables merupakan bisnis baru yang dirancang dari mata kuliah Magang Kewirausahaan yang mengikuti program Wirausaha Merdeka. Sebagai usaha *merchandise*, HJ Collectables memiliki kendala dalam identitas *brand*. Oleh karena itu, penulis ingin merancang ulang identitas visual *brand* agar usaha tidak salah dipersepsi, dapat dikenali dan dapat dipercaya untuk melakukan pembelian. Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberkati saya dalam proses perancangan tugas akhir ini. Saya ingin mengucapkan terima kasih atas saran maupun motivasi yang diberikan kepada saya dalam merancang tugas akhir ini dan saya harap tugas akhir ini bisa membantu pembaca untuk mendapatkan ilmu yang diperlukan.

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dedy Arpan, S.Des., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Heinrich Aditya, sebagai CEO dan pendiri yang telah memberi informasi mengenai bisnis HJ Collectables.
6. Jeremiah Haposan, sebagai narasumber yang bekerja di bidang branding yang memberikan informasi mengenai identitas visual.
7. Monica Widjajana, sebagai narasumber yang bekerja di bidang desain yang memberikan informasi mengenai identitas visual.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

9. Teman-teman saya yang telah memberikan banyak dukungan moral sehingga dapat memotivasi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan dapat membantu HJ Collectables untuk menyebarkan usahanya dan meningkatkan keuntungannya dalam menjalankan usaha.

Tangerang, 14 Mei 2024



(Jesslyn Vania)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL

HJ COLLECTABLES

(Jesslyn Vania)

ABSTRAK

HJ Collectables merupakan brand yang menjual berbagai jenis *merchandise* dari acara hiburan (Anime/Manga/Vtuber/K-Pop/Game) yang sudah hadir hingga saat ini maupun masa yang akan datang dengan menggunakan gaya desain dari para artis sendiri. HJ Collectables ini merupakan usaha baru yang dikembangkan melalui mata kuliah Magang Kewirausahaan yang menjalankan program Wirausaha Merdeka. Program tersebut mengajarkan penulis dalam menjalani sebuah usaha dimana melakukan pembentukan ide bisnis hingga sampai *business plan*. Sebagai salah satu usaha yang menjual *merchandise*, HJ Collectables memiliki permasalahan dalam identitas visual yang miliknya. Berdasarkan data yang didapatkan dari metode kualitatif dan kuantitatif, HJ Collectables belum memiliki visual yang kuat dan belum menggambarkan bidang usahanya sehingga kurang dikenal oleh target audiens. Maka dari itu, penulis akan melakukan perancangan ulang identitas visual HJ Collectables untuk meningkatkan *awareness* dan kepercayaan mereka untuk membeli produk yang dijual. Penulis akan menggunakan metode desain Alina Wheeler dari buku *Designing Brand Identity* dalam proses perancangan desain dan media-media yang akan digunakan.

Kata kunci: Perancangan Ulang, Identitas Visual, HJ Collectables

U M W I N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

REDESIGN THE VISUAL IDENTITY OF HJ COLLECTABLES

(Jesslyn Vania)

ABSTRACT (English)

HJ Collectables is a business that sells various types of merchandise related to entertainment programs (Anime/Manga/Vtuber/K-Pop/Game) that have been present up to now and in the future using the design styles of the artists themselves. This new business is developed through the Entrepreneurship Internship course, which runs the Wirausaha Merdeka program. This program teaches the author how to run a business, from forming a business idea to a business plan. As a business that sells merchandise, HJ Collectables has problems with its visual identity. Based on data obtained from qualitative and quantitative methods, HJ Collectables does not have strong visuals and does not visualize the business field so it is not well known by the target audience. Therefore, the author will redesign the visual identity of HJ Collectables to increase their awareness and trust in buying the products. The author will use Alina Wheeler's design method from the book Designing Brand Identity in the design planning process and the media that will be used.

Keywords: *redesign, visual identity, HJ Collectables*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Desain Komunikasi Visual	5
2.1.1 Elemen Desain	5
2.1.2 Prinsip Desain	14
2.1.3 Tipografi	18
2.1.4 <i>Grid</i>	22
2.1.5 Fotografi	24
2.2 <i>Brand</i>	25
2.1.1 <i>Brand Identity</i>	25
2.1.2 <i>Branding</i>	31
2.1.3 <i>Brand Strategy</i>	32
2.1.4 <i>Brand Positioning</i>	32
2.1.5 <i>Brand Architecture</i>	33
2.1.6 <i>Graphic Standard Manual</i>	33

2.3	Tentang HJ Collectables.....	35
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	38
3.1	Metodologi Penelitian.....	38
3.1.1	Metode Kualitatif.....	38
3.1.2	Metode Kuantitatif	60
3.2	Metodologi Perancangan	66
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	68
4.1	Strategi Perancangan	68
4.1.1	<i>Conducting Research</i>	68
4.1.2	<i>Clarifying Strategy</i>	69
4.1.3	<i>Designing Identity</i>	73
4.1.4	<i>Creating Touchpoint</i>	80
4.1.5	<i>Managing Assets</i>	91
4.2	Analisis Perancangan	92
4.2.1	Analisis Logo	92
4.2.2	Analisis Warna.....	94
4.2.3	Analisis <i>Typeface</i>	95
4.2.4	Analisis <i>Supergraphic</i>	96
4.2.5	Analisis <i>Stationery</i>	97
4.2.6	Analisis <i>Signage</i>	100
4.2.7	Analisis <i>Uniform</i>	100
4.2.8	Analisis <i>Advertising</i>	101
4.2.9	Analisis <i>Ephemera</i>	104
4.2.10	Analisis <i>Packaging</i>	105
4.2.11	Analisis <i>Graphic Standard Manual</i>	106
4.2.12	Analisis <i>Beta Test</i>	108
4.3	<i>Budgeting</i>	112
BAB V	PENUTUP.....	114
5.1	Simpulan.....	114
5.2	Saran.....	115
DAFTAR PUSTAKA		xiii
LAMPIRAN.....		xv

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Data Peserta FGD	49
Tabel 3.2 Tabel SWOT	56
Tabel 4.1 Tabel <i>Brand Mantra</i>	70
Tabel 4.2 Tabel <i>Brand Brief</i>	72
Tabel 4.3 Tabel Responden Desain Identitas	109
Tabel 4.4 Tabel Responden <i>Media Applications</i>	110
Tabel 4.5 Tabel Responden GSM	111
Tabel 4.6 Tabel <i>Budgeting</i>	112



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Garis	6
Gambar 2.2 Bentuk Abstrak.....	6
Gambar 2.3 RGB dan CMYK.....	8
Gambar 2.4 <i>Dominant, Subordinate, and Accent</i>	9
Gambar 2.5 <i>Meaning-based Method</i>	9
Gambar 2.6 <i>Repetition</i>	10
Gambar 2.7 <i>Progressive</i>	10
Gambar 2.8 <i>One-Color Palettes</i>	10
Gambar 2.9 <i>Two-Color Palettes</i>	11
Gambar 2.10 <i>Warm and Cool Colors</i>	11
Gambar 2.11 <i>Light and Dark Colors</i>	12
Gambar 2.12 <i>Bright and Pale Colors</i>	12
Gambar 2.13 <i>Hot and Cold Colors</i>	13
Gambar 2.14 <i>Neutrals</i>	13
Gambar 2.15 <i>Embossing Texture</i>	14
Gambar 2.16 <i>Balance</i>	15
Gambar 2.17 <i>Hierarchy</i>	15
Gambar 2.18 <i>Emphasis</i>	16
Gambar 2.19 <i>Rhythm</i>	16
Gambar 2.20 <i>Unity</i>	17
Gambar 2.21 <i>Type Measurement</i>	18
Gambar 2.22 <i>Type Anatomy</i>	19
Gambar 2.23 <i>Old Style</i>	19
Gambar 2.24 <i>Transitional</i>	20
Gambar 2.25 <i>Modern</i>	20
Gambar 2.26 <i>Slab Serif</i>	20
Gambar 2.27 <i>Sans Serif</i>	21
Gambar 2.28 <i>Blackletter</i>	21
Gambar 2.29 <i>Script</i>	21
Gambar 2.30 <i>Display</i>	22
Gambar 2.31 <i>Single Column Grid</i>	23
Gambar 2.32 <i>Multicolumn Grid</i>	23
Gambar 2.33 <i>Modular Grid</i>	24
Gambar 2.34 <i>Fotografi</i>	25
Gambar 2.35 <i>Wordmarks</i>	27
Gambar 2.36 <i>Letterforms</i>	28
Gambar 2.37 <i>Pictorial Marks</i>	28
Gambar 2.38 <i>Abstract Marks</i>	28
Gambar 2.39 <i>Emblems</i>	29
Gambar 2.40 <i>Dynamic Marks</i>	29
Gambar 2.41 <i>Imperative</i>	30

Gambar 2.42 <i>Descriptive</i>	30
Gambar 2.43 <i>Superlative</i>	31
Gambar 2.44 <i>Provocative</i>	31
Gambar 2.45 <i>Specific</i>	31
Gambar 2.46 <i>Booth AFA</i>	36
Gambar 2.47 <i>Booth Prototype Day</i>	37
Gambar 3.1 Wawancara dengan Heinrich Aditya.....	39
Gambar 3.2 Wawancara dengan Jeremiah Haposan	43
Gambar 3.3 Wawancara dengan Monica Widjajana.....	45
Gambar 3.4 Observasi Media Online.....	48
Gambar 3.5 Observasi Media Cetak	48
Gambar 3.6 <i>Focus Group Discussion</i>	50
Gambar 3.7 Logo Vitamiinshi	53
Gambar 3.8 Shopee Vitamiinshi	53
Gambar 3.9 Instagram Vitamiinshi	54
Gambar 3.10 Logo Mokka Merch.....	54
Gambar 3.11 Shopee Mokka Merch	55
Gambar 3.12 Instagram Mokka Merch	55
Gambar 3.13 Logo Lunar Toy Store	58
Gambar 3.14 Logo Nans Kitchen.....	59
Gambar 3.15 Data Usia Responden	61
Gambar 3.16 Data Kesadaran Bisnis	61
Gambar 3.17 Data Pengetahuan Bisnis.....	61
Gambar 3.18 Data Persepsi Responden	62
Gambar 3.19 Data Ketertarikan	62
Gambar 3.20 Data Pandangan Logo	63
Gambar 3.21 Data Pandangan Elemen Logo	63
Gambar 3.22 Data Desain <i>Homepage</i>	64
Gambar 3.23 Data Kecocokan Citra	64
Gambar 3.24 Data Kepentingan Identitas Visual.....	65
Gambar 3.25 Data Persetujuan Perancangan Ulang	65
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i>	69
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i>	73
Gambar 4.3 Referensi dan Sketsa Logo.....	74
Gambar 4.4 Digitalisasi Desain Logo	75
Gambar 4.5 Warna	76
Gambar 4.6 <i>Typeface</i> Odin Rounded.....	77
Gambar 4.7 <i>Typeface</i> Komika Title.....	77
Gambar 4.8 <i>Typeface</i> Lexend	78
Gambar 4.9 Referensi Supergrafis	78
Gambar 4.10 Supergrafis	79
Gambar 4.11 Supergrafis Karakter	79
Gambar 4.12 Perancangan <i>Business Card</i>	80

Gambar 4.13 Perancangan <i>Letterhead</i>	81
Gambar 4.14 Perancangan <i>Envelope</i>	82
Gambar 4.15 Perancangan <i>Stamp</i>	82
Gambar 4.16 Perancangan <i>Signage</i>	83
Gambar 4.17 Perancangan <i>T-Shirt</i>	84
Gambar 4.18 Perancangan <i>ID Card</i>	84
Gambar 4.19 Perancangan <i>Lanyard</i>	85
Gambar 4.20 Perancangan Poster	85
Gambar 4.21 Perancangan <i>X-Banner</i>	86
Gambar 4.22 Perancangan Instagram <i>Feeds</i>	87
Gambar 4.23 Perancangan Instagram <i>Story</i>	87
Gambar 4.24 Perancangan Facebook	88
Gambar 4.25 Perancangan <i>Sticker</i>	89
Gambar 4.26 Perancangan <i>Totebag</i>	89
Gambar 4.27 Perancangan <i>Voucher</i>	90
Gambar 4.28 Perancangan <i>Paperbag</i>	90
Gambar 4.29 Perancangan Label Stiker	91
Gambar 4.30 Tampilan <i>Grid</i> GSM	91
Gambar 4.31 Tampilan GSM	92
Gambar 4.32 Bentuk Logo HJ Collectables	93
Gambar 4.33 <i>Clear Space Area</i>	94
Gambar 4.34 Ukuran Minimum Logo	94
Gambar 4.35 Analisis Warna	95
Gambar 4.36 Analisis <i>Typeface</i>	96
Gambar 4.37 Analisis <i>Supergraphic</i>	97
Gambar 4.38 Analisis <i>Business Card</i>	98
Gambar 4.39 Analisis <i>Letterhead</i>	98
Gambar 4.40 Analisis <i>Envelope</i>	99
Gambar 4.41 Analisis <i>Stamp</i>	99
Gambar 4.42 Analisis <i>Signage</i>	100
Gambar 4.43 Analisis <i>T-Shirt</i>	101
Gambar 4.44 Analisis <i>ID Card</i> dan <i>Lanyard</i>	101
Gambar 4.45 Analisis Media Cetak <i>Advertising</i>	102
Gambar 4.46 Analisis Instagram <i>Feeds</i>	103
Gambar 4.47 Analisis Instagram <i>Story</i>	103
Gambar 4.48 Analisis Facebook	104
Gambar 4.49 Analisis <i>Ephemera</i>	105
Gambar 4.50 Analisis <i>Paperbag</i>	106
Gambar 4.51 Analisis Label Stiker	106
Gambar 4.52 Analisis <i>Grid</i> GSM	107
Gambar 4.53 Analisis GSM	107
Gambar 4.54 Analisis Bab GSM	108

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar Bimbingan BAP	xv
Lampiran B Turnitin	xvii
Lampiran C Transkrip Wawancara 1	xxi
Lampiran D Transkrip Wawancara 2	xxv
Lampiran E Transkrip Wawancara 3	xxviii
Lampiran F Transkrip FGD	xxxii
Lampiran G Hasil Kuesioner	xxxix
Lampiran H Bimbingan Dosen Pembimbing	xlvi
Lampiran I Bimbingan Spesialis	xlix
Lampiran J <i>Beta Test</i>	l

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA