



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
INDONESIAN HUMANITY FOUNDATION

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Glory Amadea Swabawa
NIM : 13120210111
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2017

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Glory Amadea Swabawa

NIM : 13120210111

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL *INDONESIAN HUMANITY FOUNDATION*

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, 4 Juni 2017

Glory Amadea Swabawa



UMMN

The logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is a large, light blue circle containing a stylized white building with several square windows. Below the circle, the letters 'UMMN' are written in a bold, light blue, sans-serif font.

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL *INDONESIAN HUMANITY FOUNDATION*

Oleh

Nama : Glory Amadea Swabawa

NIM : 13120210111

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 4 Juli 2017

Pembimbing

Lalitya Talitha Pinasthika, S.Ds., M.Ds.

Penguji

Ketua Sidang

(NAMA DAN GELAR DOSEN)

Darfi Rizkavirwan, S.Sn., M.Ds.

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

Ketua Program Studi

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

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas kebaikan dan penyertaannya, penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan tugas akhir di jenjang perkuliahan yang penulis tempuh di Universitas Multimedia Nusantara Fakultas Seni dan Desain. Tugas Akhir yang dikerjakan dan diselesaikan oleh penulis merupakan syarat untuk menyelesaikan program studi dengan gelar Strata 1 (S1) Desain Komunikasi Visual. Tugas Akhir merupakan wadah dan sarana bagi mahasiswa yang menempuh studi untuk menggali potensi diri dari ilmu yang sudah didapatkan selama 4 tahun menjalani masa perkuliahan atau proses studi. Melalui tugas akhir, mahasiswa diuji kemampuannya dalam memecahkan masalah yang ada melalui desain grafis sehingga fungsi dari desain grafis dapat tersampaikan. Selain itu, mahasiswa desain grafis juga diuji untuk bekerja kreatif dalam menerapkan konsep masalah.

Penulis mengangkat topik perancangan identitas visual bagi sebuah organisasi sosial atau yayasan sosial bernama *Indonesian Humanity Foundation*, dimana organisasi yang sudah berbadan hukum ini belum memiliki identitas visual. Penulis tertarik mengangkat topik ini karena penulis melihat keunikan yang ada dalam setiap organisasi sosial di Indonesia yang bekerja bukan untuk kepentingan pribadi namun membantu menunjang kehidupan masyarakat dengan berbagai cara yang unik. Melalui identitas visual, maka citra sebuah organisasi dapat tersampaikan dan dapat dibedakan dengan organisasi yang lain. Semakin dikenal, maka kepentingannya dapat dirasakan oleh masyarakat luas secara nyata

dan bagi organisasinya sendiri, mereka dapat terus berkontribusi di masyarakat, berdiri untuk jangka waktu yang lama dan melebarkan sayapnya.

Topik yang diangkat oleh penulis melalui proses pengerjaan yang panjang. Dimulai dengan pencarian data dan penelitian serta analisis mendalam mengenai masalah yang ada. Proses penelitian masalah merupakan hal yang sangat penting sebelum melakukan sebuah perancangan karena perancangan yang dilakukan bukan semata-mata hanya merancang sesuatu yang disukai tanpa ada latar belakang masalah, namun datang dari sebuah masalah yang secara nyata ada, sehingga ilmu desain grafis sebagai pemecah masalah dapat teraplikasi dan berguna sebagai solusi masalah. Penulis berharap, tugas akhir yang dilaksanakan oleh penulis dapat memecahkan masalah yang ada dan dapat menjadi sebuah media pembelajaran bagi mahasiswa/i yang nantinya akan menghadapi tugas akhir di kemudian hari.

Penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik karena dan atas dukungan dan bantuan dari banyak pihak. Oleh sebab itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah bersedia membantu penulis menyelesaikan tugas akhir ini, kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan hikmat dan penyertaanNya sehingga Penulis dapat menyelesaikan proses pengerjaan tugas akhir.
2. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara yang

telah memberikan arahan mengenai kurikulum Tugas Akhir bagi mahasiswa/i Desain Komunikasi Visual.

3. Lalitya Talitha Pinasthika, S.Sn, M.Ds, selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah memberikan nasihat dan membimbing Penulis dalam proses penyusunan laporan dan pelaksanaan tugas akhir hingga selesai serta mau meluangkan waktunya untuk berdiskusi dengan penulis.
4. Dominggus Laturiuw dan keluarga, selaku *founder* dari *Indonesian Humanity Foundation*, yang sudah bersedia meluangkan waktunya untuk berbagi cerita dengan penulis dan mempercayakan penulis untuk membuat identitas visual bagi organisasi sosialnya.
5. Orang tua dan keluarga yang selalu mendukung Penulis selama proses pengerjaan tugas akhir, memberikan nasihat, motivasi dan selalu mendoakan hingga proses penyusunan laporan dan pelaksanaan tugas akhir selesai.
6. Teman-teman penulis yang selalu ada untuk membantu dan mendukung penulis, Klarissa Liviana, Kelsey Kiantoro, Novita Christina Handoko, Adeline Yovita, Lidwina Win Hadi, Gabriella Lotus Buntaro, dan teman-teman lainnya.
7. Teman-teman seperbimbingan yang sudah bertukar pendapat dengan penulis dan memberikan masukan yang baik dalam proses pembuatan tugas akhir penulis, Klarissa Liviana, Yohanes Austin Panjaitan, William Surya, Hanintya Nindita, dan Lovin Nathaniel.

8. Teman-teman Pertemanan Sehat Tangsel, Keia Laturiuw, Moses Natadirja, dan Jeremiah Sormin, serta Angela Atkins dan Ben Latuihamallo, yang selalu mendukung dan mendoakan penulis.
9. Seluruh responden yang bersedia mengisi kuesioner sebagai survei yang dilakukan oleh penulis.
10. Teman – teman jurusan Desain Grafis Universitas Multimedia Nusantara yang telah membantu penulis dan telah memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan laporan an pelaksanaan tugas akhir.
11. Pihak dan kerabat yang telah membantu Penulis dalam penyusunan laporan tugas akhir ini.

Tangerang, 4 Juni 2017

Glory Amadea Swabawa

UMMN

ABSTRAKSI

IHF atau *Indonesian Humanity Foundation* merupakan sebuah organisasi sosial NGO berbadan hukum yang bergerak di bidang kemanusiaan dan kebudayaan dengan fokus pelayanan kepada masyarakat pelosok Indonesia dengan memberikan bantuan berupa pengajaran *hardskill* seperti mengolah sumber daya alam untuk dijadikan matapencarian. IHF belum pernah memiliki identitas visual sehingga masalah yang dihadapi oleh IHF adalah masyarakat tidak sadar akan eksistensinya sebagai salah satu organisasi sosial NGO di Indonesia terbukti dengan rendahnya partisipasi dan donatur yang dimiliki oleh IHF padahal bidang pelayanan yang diberikan oleh IHF memiliki keunikannya sendiri. Identitas visual berfungsi sebagai wajah sebuah entitas, tanda pengenal agar dapat dibedakan dengan organisasi lain untuk mengangkat citra organisasi. Solusi yang penulis angkat adalah membuat perancangan identitas visual logo dan elemen-elemen grafis yang dapat menjadi ciri khas IHF. Metode penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah metode kualitatif dimana penulis melakukan wawancara mendalam dengan *founder* IHF, observasi, dan studi eksisting. Proses perancangan identitas visual melalui tahap riset, analisa, *brainstorming*, konsep, sketsa dan digital, sampai kepada pembuatan pedoman sistem identitas visual.

Kata kunci: Organisasi, NGO, Identitas Visual, Logo, Elemen Grafis

ABSTRACT

IHF is an incorporated social non-governmental organization that specializes in humanitarian and culture aspects, with the focus of serving the people of remote are of Indonesia by aiding them hard skills, such as developing the natural resources to support their living. IHF has never had an official visual identity. The absence of a visual identity creates a difficulty for people to be aware of IHF's existence as one of a social non-governmental organization in Indonesia. The minimum number of donators is one significant indicators of the visual identity absence, despite IHF's uniqueness of services. Visual identity holds a role as the face and recognition of an entity, so that IHF can be distinct in its area and to lift IHF's image. The solution to this problem is to design a visual identity by creating a logo and graphical elements that can be the signature of IHF. The research method used in this final project is a qualitative, in which requireexclusive interview with IHF's founder, direct observation, and exsisting research. The visual identity design process goes through the stages of research, analysis, brainstorming, concepting, sketching, digital process, and the creation of a guide to visual identity's system.

Keywords: Organizations, NGOs, Visual Identity, Logo, Graphic Element

U M N

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAKSI.....	viii
ABSTRACT	ix
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	5
1.5. Manfaat Perancangan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Organisasi	6
2.1.1. Jenis – jenis Organisasi.....	6
2.2. Non-Governmental Organizations (NGO).....	8
2.2.1. Kategori Non-Governmental Organizations.....	8
2.3. Identitas Organisasi dan Identitas Sosial	9
2.4. Branding.....	11

2.4.1. Brand Image (Citra Merk)	11
2.4.2. Tujuan Branding	12
2.5. Brand Identity / Identitas	13
2.5.1. Identitas yang Ideal	13
2.6. Identitas Visual	15
2.6.1. Tujuan Identitas Visual	16
2.6.2. Logo	17
2.7. Elemen Identitas Visual	21
2.7.1. Bentuk	21
2.7.2. Warna	22
2.7.3. Tipografi	28
2.8. Graphic Standard Manual (GSM)	32
2.9. Prinsip Desain	34
2.9.1. Prinsip Dasar Desain	34
2.9.2. Teori Gestalt (Persepsi Visual)	36
BAB III METODOLOGI	40
3.1. Metodologi Pengumpulan Data	40
3.1.1. Penelitian Pendahuluan (Kuesioner)	42
3.1.2. Wawancara (in-depth interview)	47
3.1.3. Observasi	56
3.1.4. Studi Pustaka	57
3.1.5. Studi Eksisting	57
3.2. Metodologi Perancangan	61

BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS	64
4.1. Perancangan	64
4.2. Analisis	66
4.2.1. Bentuk Logo	66
4.2.2. Warna	75
4.2.3. Tipografi	77
4.2.4. Supergrafis	80
4.2.5. Graphic Standard Manual / Visual Identity Guideline	84
4.3. Budgeting	88
BAB V PENUTUP	90
5.1. Kesimpulan	90
5.2. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	xv

UMMN

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I: DOKUMENTASI IHF.....	XVII
----------------------------------	------



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Wordmarks (Google dan SONY)	18
Gambar 2.2. Logo Letterforms (IBM dan Unilever).....	19
Gambar 2.3. Logo Emblem (BMW dan Harley Davidson)	19
Gambar 2.4. Logo Pictorial Marks (Apple dan Shell)	20
Gambar 2.5. Logo Symbolic Marks (Nike dan Mitsubishi).....	20
Gambar 2.6. <i>Color Hue (Warm & Cool Color)</i>	22
Gambar 2.7. Tingkatan Warna	23
Gambar 2.8. Merah	24
Gambar 2.9. Kuning	25
Gambar 2.10. Biru	25
Gambar 2.11. Hijau	26
Gambar 2.12. Ungu	26
Gambar 2.13. Jingga	27
Gambar 2.14. Typeface Garamond	29
Gambar 2.15. Typeface Baskerville	29
Gambar 2.16. Typeface Bodoni	30
Gambar 2.17. Typeface American Typewriter	30
Gambar 2.18. Typeface Helvetica	30
Gambar 2.19. Typeface Rotunda	31
Gambar 2.20. Typeface Brush Script	31
Gambar 2.21. Typeface Stencil	32

Gambar 2.22. Logo Universitas Manchester.....	37
Gambar 2.23. Logo Pillow Cake.....	37
Gambar 2.24. Logo WWF.....	38
Gambar 2.25. Logo Universitas Stony Brook.....	38
Gambar 2.26. Logo NBC dan Logo HACI.....	39
Gambar 3.1. Diagram Khalayak.....	43
Gambar 3.2. Diagram 1.....	44
Gambar 3.3. Diagram 2.....	45
Gambar 3.4. Diagram 3.....	45
Gambar 3.5. Wawancara Penulis dengan <i>Founder</i> IHF pada 15 Februari 2017 ..	47
Gambar 3.6. Pelayanan ke Badui.....	51
Gambar 3.7. Mengajar Anak-Anak di Badui Luar.....	52
Gambar 3.8. Proposal Acara.....	54
Gambar 3.9. Brosur IHF.....	54
Gambar 3.10. Observasi ke Kantor IHF.....	56
Gambar 3.11. Logo Wahana Visi Indonesia.....	58
Gambar 3.12. Logo Yayasan Cinta Anak Bangsa.....	59
Gambar 4.1. <i>Mindmapping</i> Data.....	65
Gambar 4.2. <i>Brainstorming</i>	68
Gambar 4.3. Sketsa Logo.....	69
Gambar 4.4. Objek <i>Keywords</i>	69

Gambar 4.5. Alternatif Logo Digital.....	71
Gambar 4.6. Alternatif Logo Digital.....	71
Gambar 4.7. Alternatif Logo Digital.....	72
Gambar 4.8. Logo Terpilih.....	72
Gambar 4.9. Konfigurasi Logo	73
Gambar 4.10. Filosofi Bentuk.....	73
Gambar 4.11. Logogram IHF.....	74
Gambar 4.12. Warna Merah IHF	76
Gambar 4.13. Warna Jingga IHF	76
Gambar 4.14. Warna Kuning IHF.....	77
Gambar 4.15. Font Helvetica Neue ST Ltd.....	78
Gambar 4.16. Font Open Sans	79
Gambar 4.17. Supergrafis Utama IHF	80
Gambar 4.18. Supergrafis Pendukung IJF	81
Gambar 4.19. Warna Supergrafis.....	81
Gambar 4.20. Komposisi Supergrafis	82
Gambar 4.21. Repetisi Supergrafis	83
Gambar 4.22. Peletakan Supergrafis.....	84
Gambar 4.23. Tentang IHF (GSM).....	85
Gambar 4.24. <i>Page Masterbrand</i>	86
Gambar 4.25. Aplikasi <i>Stationery</i>	87
Gambar 4.26. Aplikasi Media Komunikasi.....	87
Gambar 4.27. Aplikasi <i>Merchandise</i>	88