



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 *BRAND IDENTITY CLOTHING LINE*

3MONGKIS

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Winson Suryadi
NIM : 13120210223
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 : Winson Suryadi

NIM : 13120210223

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir/Skripsi:

PERANCANGAN *BRAND IDENTITY CLOTHING LINE*

3MONGKIS

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, 7 Juni 2017

Winson Suryadi



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *BRAND IDENTITY CLOTHING LINE*

3MONGKIS

Oleh

Nama : Winson Suryadi

NIM : 13120210223

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 16 Juni 2017

Pembimbing

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

Penguji

Ketua Sidang

NAMA DAN GELAR ILMU SENI

Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.

Nadia Mahatmi, M.Ds.

Ketua Program Studi

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

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

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis utarakan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir bertajuk “Perancangan *Brand Identity Clothing Line 3Mongkis*,” sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Ds.) dan merampungkan seluruh program pembelajaran yang penulis tempuh di Universitas Multimedia Nusantara.

Terlaksananya seluruh rangkaian Tugas Akhir ini dengan baik tentu tidak terlepas dari bantuan serta doa dari orang-orang yang turut terlibat dalam proses perancangan Tugas Akhir ini. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung, membimbing, dan memberikan doa serta restunya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada yang terhormat:

1. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
2. Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang selalu memberikan waktunya untuk membimbing, memberi arahan, masukan, serta kritik yang membangun sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Hetty Awi selaku narasumber yang telah bersedia mengizinkan penulis untuk menggunakan *brand 3mongkis* sebagai topik Tugas Akhir.
4. Kedua orang tua dan adik yang selalu memberi dukungan dan semangat kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir.

5. Rekan serta sahabat yang terus memberikan dukungan untuk penulis:
Alvin Adimulia, Clarissa Prana, Amanda Winarko, Joshua Sudhiman,
Cindy Octaviany, Indriani Viona, Faustine Ester, Kevin Gunadjaja
Stefanny, Christian Electra, Cindy Rostandy, Novyanti Santoso, William
Surya Cewputra, Mia Permata, Ronal Tandyria, dan Cyntia Lopita.
6. Rekan seperjuangan kelompok Tugas Akhir “Lulus 100%”: Julio
Fernandes, Amanda Grady, Cheryl Imelda, Nibras Dhia, Elisa Pricilla,
Gishella, Grace Adelia, Jessica Ganda, Jessica Aprilia, Josephine Natasha.
7. Rekan-rekan dan pihak lainnya yang selalu mendukung dan membantu
penulis, namun tidak dapat disebutkan satu persatu.

Tangerang, 7 Juni 2017

Winson Suryadi

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAKSI

Fashion selalu berkembang dan menuntut para produsen untuk lebih berkualitas. Hal ini menyebabkan banyaknya toko *fashion* yang muncul di Indonesia. Untuk menjaga eksistensi sebuah toko pakaian, maka sebuah toko tersebut harus memiliki identitas yang cukup kuat. Namun, *clothing line* 3mongkis memiliki identitas visual yang kurang kuat dibandingkan dengan pesaingnya yang memiliki ciri khas tersendiri. Oleh karena itu penulis merancang ulang identitas visual 3mongkis. Perancangan dimulai dari riset melalui observasi toko-toko serta *booth* milik 3mongkis untuk mengetahui permasalahan yang dimiliki 3mongkis, lalu penulis mengolah data untuk menjadi acuan dalam perancangan visual. Penulis melakukan proses *mind mapping* untuk mendapatkan kata kunci untuk merancang identitas visual dalam bentuk logo, lalu penulis melakukan *brainstorming* untuk menemukan ide logo. Hasil dari perancangan ini adalah sebuah logo untuk *clothing line* 3mongkis dan *graphic standard manual* yang mengatur tata cara penggunaan logo. GSM juga berisi pengaplikasian logo pada media media seperti poster, kop surat, label nama, *hanger*, *sign* toko.

Kata kunci : 3mongkis, identitas, *fashion*

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Fashion is always evolving and demanding the producers to be more qualified. This led to the many fashion stores that appear in Indonesia. To maintain the existence of a clothing store, then a store must have a strong enough identity. However, the clothing line 3mongkis has a less powerful visual identity compared to its competitors that have its own characteristics. Therefore the author redesigned the visual identity of 3mongkis. The design starts from the research through the observation of shops and booths owned 3mongkis to find out the problems owned 3mongkis, then the authors process data to be a reference in the visual design. The author does mind mapping process to get the keywords to design the visual identity in the form of logo, then the author to brainstorm to find the logo idea. The result of this design is a logo for clothing line 3mongkis and standard manual graphic that governs the use of the logo. GSM also contains the application of logos on media media such as posters, letterhead, name labels, hanger, store sign.

Keywords: 3mongkis, identity, fashion

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VII
<i>ABSTRACT</i>	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL.....	XVI
DAFTAR LAMPIRAN	XVII
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
1.5.1. Manfaat Tugas Akhir bagi Masyarakat.....	4
1.5.2. Manfaat Tugas Akhir bagi Penulis.....	4
1.5.3. Manfaat Tugas Akhir bagi Kampus.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6

2.1.	Brand	6
2.1.1.	Brand Awereness	6
2.1.2.	Brand Elements	7
2.2.	Identitas Visual	8
2.2.1.	Logo	10
2.2.2.	Graphic Standard Manual	14
2.3.	Prinsip Desain	15
2.3.1.	Warna	15
2.3.2.	Layout	18
2.3.3.	Tipografi	23
2.3.4.	Fotografi	25
2.4.	Fashion	31
2.4.1.	Pakaian Wanita	32
2.4.2.	Produsen Pakaian	32
2.5.	SWOT	33
BAB III	METODOLOGI	35
3.1.	Metodologi Pengumpulan Data	35
3.1.1.	Wawancara	35
3.1.2.	Observasi	39
3.1.3.	Kuesioner	55
3.2.	Metodologi Perancangan	56
BAB IV	PERANCANGAN DAN ANALISIS	58

4.1. Perancangan	58
4.1.1. Konsep Perancangan	58
4.1.2. <i>Mind Mapping</i>	59
4.1.3. <i>Brainstorming</i>	60
4.1.4. Perancangan Logo	60
4.1.5. Perancangan Graphic Standard Manual	68
4.2. Analisis	73
4.2.1. Analisa Logo	73
4.2.2. Analisa Graphic Standard Manual	74
4.3. <i>Budgeting</i>	93
BAB V PENUTUP	94
5.1. Kesimpulan	94
5.2. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	XIV

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. contoh logotype	10
Gambar 2.2. contoh <i>lettermark</i>	11
Gambar 2.3. Contoh <i>Pictorial Symbol</i> Apple	11
Gambar 2.4. Contoh <i>Abstract Symbol</i> Pepsi	12
Gambar 2.5. Contoh <i>Nonrepresentational Symbol</i> AT&T	12
Gambar 2.6. Contoh <i>Character Icon</i> Planter's Mr. Peanut.....	13
Gambar 2.7. Contoh <i>Combination Mark</i> Lacoste	13
Gambar 2.8. Contoh <i>Emblem</i> Harley Davidson.....	14
Gambar 2.9. Diagram <i>hue</i>	16
Gambar 2.10. Diagram <i>value</i> warna	18
Gambar 2.11. <i>Two-column grid</i>	22
Gambar 2.12. <i>Modular grid</i>	23
Gambar 2.13 <i>Font</i> serif	24
Gambar 2.14. <i>Font</i> Sans Serif	25
Gambar 2.15. Temperatur warna dalam fotografi.....	27
Gambar 2.16. Fotografi <i>fashion</i>	28
Gambar 2.17. Contoh peralatan studio.....	29
Gambar 2.18. Contoh <i>angle full frontal</i>	30
Gambar 2.19. Contoh <i>side angle</i>	31
Gambar 3.1. Logo 3mongkis.....	36
Gambar 3.2. produk 3mongkis.....	37

Gambar 3.3. Booth 3mongkis di HYPE PIK	38
Gambar 3.4. <i>Chocochips boutique</i>	40
Gambar 3.5. <i>Chocochips boutique</i>	41
Gambar 3.6. Yuan <i>Clothing</i>	42
Gambar 3.7. 3Mongkis.....	43
Gambar 3.8. Lokasi booth 3Mongkis dari luar pameran di Kota Kasablanka	46
Gambar 3.9. Lokasi booth 3Mongkis pameran di Kota Kasablanka	47
Gambar 3.10. Instagram <i>Chocochips Boutique</i>	48
Gambar 3.11. Instagram Yuan <i>Clothing</i>	49
Gambar 3.12. Instagram Yuan <i>Clothing</i>	50
Gambar 3.13. Facebook <i>Chocochips</i>	51
Gambar 3.14. Facebook 3Mongkis	52
Gambar 3.15. Facebook Yuan <i>Clothing</i>	53
Gambar 3.16. Website 3Mongkis.....	54
Gambar 3.17. Website Chocochips.....	54
Gambar 3.18. Website Yuan <i>Clothing</i>	55
Gambar 3.19. Hasil Kuisisioner 1.....	56
Gambar 3.20. Hasil Kuisisioner 2.....	56
Gambar 4.1. <i>mind mapping</i>	59
Gambar 4.2. <i>brainstorming</i> bentuk logo.....	60
Gambar 4.3. sketsa ikon.....	61
Gambar 4.4. sketsa logo.....	62
Gambar 4.5. alternative logo.....	63

Gambar 4.6. logogram b&w.....	64
Gambar 4.7. <i>Font futura</i>	64
Gambar 4.8. Liberation Serif.....	65
Gambar 4.9. <i>logotype</i>	66
Gambar 4.10. Logo final b&w.....	66
Gambar 4.11. Logo vertikal b&w.....	67
Gambar 4.12. Logo warna final.....	68
Gambar 4.13. Bagian pertama gsm.....	69
Gambar 4.14. Bagian identitas visual.....	70
Gambar 4.15. fotografi <i>fashion</i>	71
Gambar 4.16. fotografi <i>fashion</i>	71
Gambar 4.17. bagian aplikasi logo.....	72
Gambar 4.18. Logo 3mongkis.....	74
Gambar 4.19. <i>Brand guidelines</i>	75
Gambar 4.20. daftar isi.....	75
Gambar 4.21. Bab 1.....	76
Gambar 4.22. Isi bab 1.....	77
Gambar 4.23. Isi bab 1.....	77
Gambar 4.24. Bab 2.....	78
Gambar 4.25. Bab 2.....	79
Gambar 4.26. Bab 2.....	79
Gambar 4.27. bab 2.....	80
Gambar 4.28. bab 2.....	81

Gambar 4.29. Bab 2	82
Gambar 4.30. Bab 2	83
Gambar 4.31. Bab 3	84
Gambar 4.32. Bab 3	84
Gambar 4.33. bab 3	86
Gambar 4.34. bab 4	87
Gambar 4.35. Bab 4	87
Gambar 4.36. Bab 4	88
Gambar 4.37. Bab 4	88
Gambar 4.38. Bab 5	89
Gambar 4.39. Bab 6	90
Gambar 4.40. Bab 6	90
Gambar 4.41. Bab 6	91
Gambar 4.42. Bab 6	91
Gambar 4.43. Bab 6	92
Gambar 4.44. bab7	92
Gambar 4.45. Bab 7	93

UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. SWOT 3Mongkis.....	39
Tabel 3.2. SWOT Yuan Clothing	39
Tabel 3.3. SWOT <i>Chocochips</i>	40

UMMN

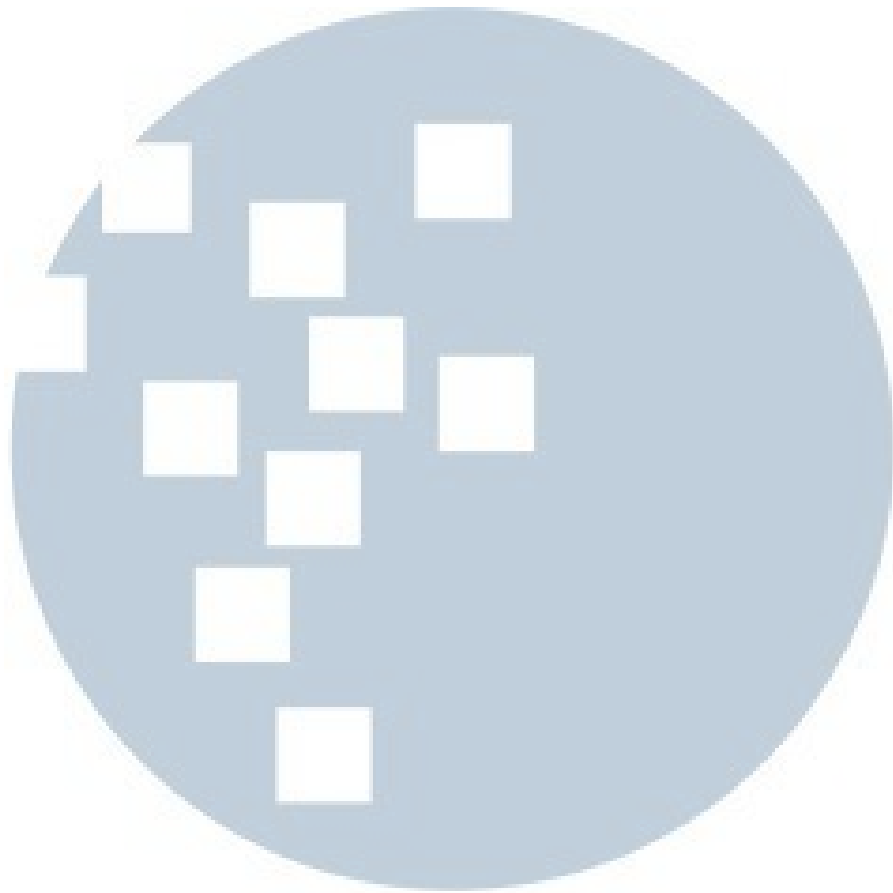
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: FORM BIMBINGAN	XVI
LAMPIRAN B: FORM BIMBINGAN.....	XVII
LAMPIRAN C: FORM BIMBINGAN	XVIII
LAMPIRAN D: FORM BIMBINGAN	XIX
LAMPIRAN E: ISI GSM	XX

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA