TUGAS AKHIR

PERANCANGAN LOGO BICYCLE SHOP
" BAGUS BIKE "

Diajukan guna melengkapi sebagian syarat
dalam mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1)

Disusun Oleh:
Ifit Guntoro Sumadi
41906010012

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Pembimbing:
A.M. Ari Subekti. SSn

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK – GRAFIS DAN MULTIMEDIA
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA – JAKARTA
2012

http://digilib.mercubuana.ac.id/

UNIVERSITAS MERCU BUANA	**LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN UNIVERSITAS MERCU BUANA**	**Q**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ifit Guntoro Sumadi

Nomor Induk Mahasiswa : 41906010012

Program Studi : Desain Produk – Grafis dan Multimedia

Fakultas : Teknik Perencanaan dan Desain

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan kerja asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar kesarjanaan saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat di pertanggung jawabkan sepenuhnya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 10 Februari 2012

Yang memberikan pernyataan

Ifit Guntoro Sumadi

http://digilib.mercubuana.ac.id/

UNIVERSITAS MERCU BUANA	**LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN UNIVERSITAS MERCU BUANA**	Q

Semester : Ganjil

Tahun Akademik : 2011/2012

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Jurusan Desain Produk, Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN LOGO BICYCLE SHOP " BAGUS BIKE ".

Disusun oleh :

N a m a : Ifit Guntoro Sumadi
N I M : 41906010012
Program Studi : Desain Produk – Grafis dan Multimedia

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 04 Februari 2012

Pembimbing

A.M Ari Subekti, S. Sn

Jakarta, 10 Februari 2012

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir

Mengetahui,
Kaprodi Desain Produk

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas kehadirat Allah SWT, yang senantiasa memberi rahmat, taufik dan hidayah-Nya yang tak terhingga kepada penulis.

Berkat rahmat-Nya jualah, penulis akhirnya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul **PERANCANGAN LOGO BICYCLE SHOP " BAGUS BIKE ".**Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada program studi pendidikan Desain Produk, Universitas Mercu Buana. Laporan tugas akhir ini meliputi aspek dan definisi mengenai pentingnya budaya baca bagi anak usia dini.

Penulis menyadari bahwa di dalam peyusunan laporan perancangan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, dengan segala kekurangan dan keterbatasan pengetahuan serta pengalaman yang dimiliki oleh penulis, maka penulis memohon maaf atas kesalahan baik dalam penulisan dan penyampaian laporan Tugas Akhir.

Terselesaikannya laporan perancangan Tugas Akhir ini, tidak terlepas dari pihak-pihak yang telah membantu baik secara moral maupun materil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya, kepada:

1. Bapak Ir. Edy Muladi M.Si, selaku Ketua Jurusan Desain Produk, Universitas Mercu Buana
2. Bapak Zulfikar Sya'ban S.pd, selaku Koordinator Tugas Akhir Jurusan Desain Produk, Universitas Mercu Buana
3. Bapak A.M Ari Subekti, S. Sn sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada penulis
4. Semua pihak Bagus Bike yang telah memberikan banyak kemudahan kepada penulis, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.
5. Teman – teman abcd do'it yang selalu memberikan semangat dan selalu berkarya.
6. Keluarga yang tiada hentinya memberikan doa, nasihat, bimbingan dan kasih sayangnya untuk penulis. Hanya dengan doa dan kasih sayangmu ananda dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan terbaik untuk amal ibadah yang telah diberikan. Dan pada akhirnya, penulis berharap semoga tulisan ini membawa manfaat bagi pembaca dan terutama bagi penulis.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/

Akhir kata apabila terjadi kesalahan penulisan yang tidak berkenan atau hal-hal lain, semua dikarenakan oleh kekurangan dan kehilafan penulis. Saran, kritik dan masukan yang membangun sangat penulis harapkan agar di lain hari dapat menjadi lebih baik lagi dan semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Jalarta, 2 Februari 2012

Penulis

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN

ABSTRACT i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI iii

ABSTRACT iv

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang 1

BAB II METODOLOGI PERANCANGAN

2.1. Analisa Masalah 3

2.2. Batasan Masalah 3

2.3. Alternatif Solusi Masalah 3

2.4. Pemecahan Masalah 3

2.5. Tahapan Kerja 4

2.6. Time Schedule 5

2.7. Anggaran Biaya 5

BAB III DATA PERANCANGAN

3.1. Profil Singkat Perusahaan 6

3.2. Referensi Karya Sejenis 7

3.3. Referensi Data 9

3.4. Pengertian Logo 10

3.5. Anatomi Logo 10

3.6. Redesain 11

3.7. Corporate Identity 12

3.8. Sporty 13

UNIVERSITAS MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/

3.9. Tipografi 13
3.9.1 Berkomunikasi Dengan Tipografi 13
3.9.2 Tipeface 14
3.10. Hierarky Visual 14
3.11. Penggabungan Legibilty dan Readibilty 14
3.12. Font Family 15
3.12.1 Tipografi Mikro 15
3.12.2 Tipografi Makro 15
3.13. Jenis – jenis Huruf 16
3.14. Warna 17
3.15. Elemen – elemen Desain 19
3.16. Media Pendukung 21

BAB IV DATA PERANCANGAN
4.1. Analisa Logo Lama 23
4.2. Proses Sketsa Awal 24
4.3. Proses Brainstorming 24
4.4. Proses Sketsa 25
4.5. Alternatif Sketsa Logo Terpilih 26
4.6. Logo Digital 30
4.7. Logo Final 30

BAB IV DATA PERANCANGAN
5.1. Konsep Pameran 31
5.2. Aplikasi Media 32
5.3. Dokumentasi Foto Pameran 40
PENUTUP 41
DAFTAR PUSTAKA 42

UNIVERSITAS MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/

Daftar table

- Time Schedule 5
- Referensi Karya Sejenis 7
- Referensi Data 9
- Warna 17

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/

Daftar Gambar

- Analisa Logo Lama 23
- Proses Sketsa Awal 24
- Proses Brainstorming 24
- Proses Sketsa 25
- Alternatif Sketsa Logo Terpilih 26
- Logo Digital 30
- Logo Final 30
- Konsep Pameran 31
- Aplikasi Media 32

Dokumentasi Foto Pameran 40

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/

Daftar Lampiran

- Comment pameran
- Kartu acc

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/