

TUGAS AKHIR

**NITRA *REBORN* MASKOT
TAMAN MINI INDONESIA INDAH (TMII)**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat

Dalam Mencapai Gelar Strata Satu (S1)



Oleh:

Fazar Rizki Fadillah



NIM 42313010174

Jurusan Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing:

Ir. Edy Muladi, M.Si.

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2017**

	<p>LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	
---	---	---

Semester: Ganjil

Tahun Akademik : 2016/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fazar Rizki Fadillah
 Nomor Induk Mahasiswa : 42313010174
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
 Judul Tugas Akhir : NITRA REBORN MASKOTTAMAN MINI INDONESIA INDAH (TMII)

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


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

Jakarta, 16 Maret 2017

Yang memberikan pernyataan,



(Fazar Rizki Fadillah)

	<p>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	<p>Q</p>
---	---	----------

Semester: Ganjil

Tahun akademik: 2016/2017

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

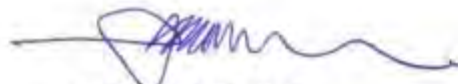
Judul Tugas Akhir : NITRA REBORN MASKOTTAMAN MINI
Disusun Oleh : INDONESIA INDAH (TMII)

Nama : Fazar Rizki Fadillah
NIM : 42313010174
Jurusan/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 23 Januari 2017

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Pembimbing,



Ir. Edy Muladi, M.Si.

Jakarta, 16 Maret 2017

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Lukman Arief, S.Ds, M.Sn.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain



Hady Soedarwanto, ST.,M.Ds.

KATA PENGANTAR

Puji dan rasa syukur mendalam penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya maka Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Salam dan salawat semoga selalu tercurah pada baginda Rasulullah Muhammad SAW.

Tugas Akhir yang berjudul "Nitra *reborn* maskot Taman Mini Indonesia Indah (TMII)" ini saya susun untuk memenuhi persyaratan kurikulum Sarjana Strata-1 (S-1) pada Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana.

Penulis mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya atas semua bantuan yang telah diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung selama penyusunan Tugas Akhir ini hingga selesai. Secara khusus rasa terimakasih tersebut saya sampaikan kepada:

1. Bapak **Edy Muladi, Ir., M.Si** selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan dorongan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Bapak **Lukman Arief, S.Ds, M.Sn** selaku dosen pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan dorongan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Bapak **Hady Soedarwanto, ST., M.Ds** selaku Ketua Program Studi Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana.
4. Bapak **Guntur Angkat, S.Sn** dan Bapak **Imam Firmansyah, S.Sn, M.Sn** selaku dosen penguji yang memberikan saran dan masukan.
5. Seluruh Bapak/Ibu Dosen dan karyawan Jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Mercu Buana, atas ilmu, bimbingan dan bantuannya hingga penulis selesai menyusun Tugas Akhir ini.
6. Bapak **Imanual Hakim** dan Ibu **Narti** selaku pemberi informasi dari Taman Mini Indonesia Indah.
7. Ibu **Khoiriyah, s.Pd** dan bapak **Komarudin, s.Pd** sebagai orang tua penulis, yang telah membesarkan, mendidik dan membiayai, serta memberikan dukungan dan doa yang tidak pernah berhenti kepada penulis.
8. Rekan-rekan di Jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Mercu Buana yang juga telah banyak membantu penulis.
9. Pihak Kreatif Taman Mini Indonesia Indah yang memberikan saran dan informasi kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini belum sempurna, baik dari segi materi maupun penyajiannya. Untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan dalam penyempurnaan Tugas Akhir ini.

Terakhir penulis berharap, semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan hal yang bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembaca dan khususnya bagi penulis juga.

Jakarta, 16 Maret 2017
Penulis,
(Fazar Rizki Fadillah)

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTARvi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Perancangan	1
1. Maskot Taman Mini Indonesia.....	2
2. Sejarah Taman Mini “Indonesia Indah”	2
II. METODE PERANCANGAN	4
A. Orisinalitas.....	4
B. KELOMPOK PENGGUNA PRODUK	4
C. TUJUAN DAN MANFAAT.....	4
1. TUJUAN	4
2. MANFAAT	5
D. RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI	5
1. Logika Dasar Perancangan.....	5
3. Teknologi yang dibutuhkan	5
4. Material yang digunakan.....	5
5. Biaya Perancangan dan Produksi.....	6
E. SKEMA PROSES KERJA	7
1. Riset.....	7
2. Moodboard.....	8
3. Unsur yang ingin ditanamkan	8
4. Rencana Anggaran Biaya.....	8
5. Sketsa Maskot	8
6. Sketsa Typeface Maskot.....	8
7. Digitalisasi.....	9
8. Coloring.....	9

BAB III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	10
A. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan.....	10
1. VISI dan MISI	24
2. Landasan Perancangan	24
B. Kelompok Data Berkaitan Dengan Estetika Fungsi Rancangan.....	25
C. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Teknis Produk Rancangan.....	26
D. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Ekonomi Produk Rancangan	31
IV. KONSEP PERANCANGAN.....	32
A. Tataran Lingkungan / komunitas	32
B. Tataran Sistem.....	33
C. Tataran Produk	34
1. Boneka Flanel.....	34
2. Boneka flannel dengan menggunakan baju adat	35
3. Costume Nitra	36
4. T-shirt.....	37
5. Buku Guide Character Nitra.....	38
D. Tataran Elemen.....	39
1. Material.....	39
2. Konsep Visual	39
3. Konsep Warna.....	39
4. Konsep type	40
V. PAMERAN.....	41
A. Desain Final	41
B. Konsep pameran.....	42
C. Respon Pengunjung	43
VI. PENUTUP.....	50
A. Kesimpulan	50
B. Saran	50
Keperustakaan.....	51
1. Keperustakaan.....	51
2. Daftar Nara Sumber/Infroman.....	51
3. Daftar Istilah	51
Lampiran.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Responden.....	8
Gambar 2. Maskot Dufan	10
Gambar 3. Maskot The Jungle.	11
Gambar 4. Olympiade Rio 2016.....	12
Gambar 5. Maskot Nitra di Gate.....	14
Gambar 6. Patung Nitra	16
Gambar 7. Sign pintu keluar.....	18
Gambar 8. Sign Nitra.....	19
Gambar 9. Nitra Pada Map.....	20
Gambar 10. Nitra pada merchandise.....	21
Gambar 11. Nitra pada browsur	22
Gambar 12. Nitra pada buku	23
Gambar 13. Mood board Hanoman.....	26
Gambar 14. Pemahaman wajah	27
Gambar 15. Sketsa Nitra	28
Gambar 16. Sketsa type Nitra.....	28
Gambar 17. Nitra Outline.....	29
Gambar 18. Nitra Color steps	30
Gambar 19. Nitra Type.....	30
Gambar 20. Boneka flanel	34
Gambar 21. Boneka flanel berbaju adat	35
Gambar 22. Costume Nitra.....	36
Gambar 23. T-shirt Nitra.....	37
Gambar 24. Nitra Guide Chracter	38
Gambar 25. Warna yang diterapkan pada Nitra.....	39
Gambar 26. Family Type.....	40
Gambar 27. Nitra keseluruhan	41
Gambar 28. Produk yang di pameran.....	42
Gambar 29. Perbandingan Maskot lama dan Maskot baru	43

DAFTAR TABLE

Table 1. Biaya perancangan dan produksi.....	6
Table 2. Skema Kerja.....	7
Table 3. Konsisten Terapan Nitra terhadap berbagai media.....	13
Table 4. Konsisten dan Unkonsisten Maskot Gate	15
Table 5. Konsisten dan Unkonsisten patung Nitra.....	17
Table 6. Sign kluar Nitra	18
Table 7. Sign Nitra.....	19
Table 8. Konsisten dan Unkonsisten Nitra pada Map	20
Table 9. Konsisten dan Unkonsisten Nitra pada merchandise	21
Table 10. Konsisten dan Unkonsisten Nitra pada browsur	22
Table 11. Konsisten dan Unkonsisten Nitra pada buku	23
Table 12. Fungsi maskot sesudah dan selum.	32
Table 13. Segmentasi.	33
Table 14. Manakah Maskot yang lebih menarik.....	43
Table 15. Dari Segi apa maskot lebih mnarik	44
Table 16. Apakah maskot baru lebih fleksibel dan bersifat seremonial	45
Table 17. Apakah hasil reborn maskot ini sudah mempersentasikan TMII	46
Table 18. Pendapat pengunjung.....	49



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tataran Print out	53
Lampiran 2. Tataran print out	54
Lampiran 3. Pengunjung Pameran.....	55
Lampiran 4. Tanggapan pengunjung.....	56
Lampiran 5. Tanggapan pengunnjung.....	57
Lampiran 6. Kartu Asistensi	58

