

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ULANG LOGO KUCING PONCO PLAYGROUND

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh :

Auliya Anugrah Putri

NIM 42313010137

Program Studi Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Dosen Pembimbing:



Agus Budi Setyawan S.Ds, M.Sn

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

2016

 <p>MERCU BUANA</p>	<p style="text-align: center;">LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	
--	--	---

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Auliya Anugrah Putri
 NIM : 42313010137
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Fakultas : Desain dan Seni Kreatif

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan hasil murni buatan saya dan tidak plagiat (menjiplak) milik 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 dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 16 Maret 2016
 Yang memberikan pernyataan



 UNIVERSITAS
MERCU BUANA
 Auliya Anugrah Putri

	LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	
---	---	---

Semester : Ganjil

Tahun Akademik : 2015 / 2016

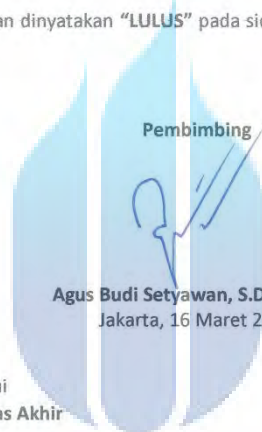
Tugas Akhir ini untuk melengkapi dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, Jenjang pendidikan Strata 1, Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : Perancangan Ulang Logo Kucing Ponco Playground

Disusun oleh

Nama : Auliya Anugrah Putri
NIM : 42313010137
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

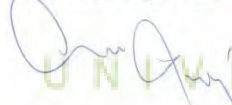
Telah diajukan dan dinyatakan "LULUS" pada sidang Sarjana tanggal 06 Februari 2015



Pembimbing

Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn.
 Jakarta, 16 Maret 2016

Mengetahui
 Koordinator Tugas Akhir



Lukman Arief, S.Ds, M.Sn

Mengetahui
 Ketua Program Studi



Hady Soedarwanto, ST, M.Ds

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan YME atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Laporan Tugas Akhir dengan judul: Perancangan Ulang Logo Kucing Ponco Playground.

Penyusunan Laporan Tugas Akhir ini disusun guna memenuhi syarat kelulusan sarjana program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana.

Atas bantuan dan dukungan yang secara langsung, maupun tidak langsung yang telah penulis terima, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Ayah dan Ibu yang tak henti mendukung dan berdoa untuk kelancaran tugas akhir penulis.
2. Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn. selaku dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah sabar dan sangat membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Ponco Nugraha selaku pemilik Kucing Ponco Playground yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan riset di tempat tersebut.
4. Seluruh staff Kucing Ponco Playground yang telah berbaik hati membantu penulis dalam menjalankan riset tugas akhir.
5. Sri Puji Hastuti dan Hapsari yang banyak meluangkan waktu untuk membantu penulis menjalankan Tugas Akhir ini.
6. Yo Cekidot Yo, Nero Chit Chat, dan Teman Baik. Sahabat yang telah memberikan kekuatan, tawa, serta doa kepada penulis selama masa menyelesaikan Tugas Akhir.
7. Seluruh teman Desain Komunikasi Visual angkatan 2011 yang namanya tidak bisa dituliskan satu persatu. Semoga kalian sukses dan bahagia selalu.

Dengan segala kemampuan yang ada serta mengingat terbatasnya pengalaman dan pengetahuan, penulis sepenuhnya menyadari bahwa Laporan

Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, baik dalam pengungkapan, pokok pikiran, tata bahasa, maupun kelengkapan pembahasannya. Semoga hasil dari Laporan Tugas Akhir ini dapat berguna bagi yang membutuhkan.

Jakarta, 16 Maret 2016

Penulis



DAFTAR ISI

COVER.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
ABSTRACT.....	iv
ABSTRAK.....	v
LEMBAR ASISTENSI.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I. PENDAHULUAN	1
BAB II. METODE PERANCANGAN	
A. Orisinalitas	3
B. Kelompok Pengguna Produk	5
C. Tujuan Dan Manfaat	6
D. Relevansi Dan Konsukuensi Studi	7
1. Logika Dasar Perancangan	7
2. Teknologi Yang Dibutuhkan	8
3. Material Yang Akan Dipergunakan	9
4. Biaya Perancangan Dan Produksi	9
E. SKEMA PROSES KERJA	11
1. Konsep Perancangan Desain Logo Kucing Ponco Playground	11
2. Riset Data Perancang	11
3. Moodboard	12
4. Konsep Desain	12
5. Sketsa Dan Alternatif Logo	13
6. Digitalisasi Dan Alternatif Logo	13
7. Hasil Desain Logo	14
8. Pengaplikasian Logo	15
BAB III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	
A. Kelompok Data Berkaitan dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan	16
1. Data Kucing Ponco Playground	16
a. Visi dan Misi	17
b. Gambaran Lokasi Usaha	17
c. Tujuan Dari Perancangan	17

2.	Data Sekunder	18
a.	Logo	18
b.	Fungsi Logo	19
c.	Kriteria Logo	21
d.	Ciri Logo Yang Efektif	21
e.	Prinsip Desain Grafis	22
B.	Kelompok Data Berkaitan Dengan Estetika Fungsi Produk Rancangan ...	24
1.	Elemen-Elemen Desain	24
a.	Garis	24
b.	Bidang	25
c.	Warna	25
d.	Value	29
e.	Tekstur	29
f.	Ukuran	29
g.	Tipografi	30
h.	Layout (Tata Letak)	31
C.	Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Teknis Produk Rancangan	33
D.	Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Ekonomi Produk Rancangan ...	35
BAB IV. KONSEP PERANCANGAN		
A.	Tataran Lingkungan/Komunitas	38
B.	Tataran Sistem	38
1.	Penyebaran Karya	38
2.	Pemanfaatan Karya	38
3.	Cara Kerja Karya	39
C.	Tataran Produk	39
D.	Tataran Elemen	49
1.	Logogram	49
2.	Logotype	50
3.	Warna	51
4.	Layout	52
BAB V. PAMERAN		
A.	Desain Final	53
B.	Konsep Pameran	55
C.	Respon Pengunjung	56
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		58

DAFTAR GAMBAR

Gb.1 Logo Awal Kucing Ponco Playground	1
Gb.2 Logo & Kegiatan Branding Goyangi Kape	3
Gb.3 Logo & Kegiatan Branding Cuties Cat	4
Gb.4 Logo & Kegiatan Branding Nekobukuro	4
Gb.5 Komputer	8
Gb.6 Mesin Digital Printing	9
Gb.7 Moodboard Perancangan Kucing Ponco Playground	12
Gb.8 Sketsa Logo Kucing Ponco Playground	13
Gb.9 Alternatif Desain Logo Kucing Ponco Playground	14
Gb.10 Desain Logo Kucing Ponco Playground	15
Gb.11 Manual Book Kucing Ponco Playground	15
Gb.12 Suasana Kucing Ponco Playground	16
Gb.13 Desain Cover Graphic Standard Manual Kucing Ponco Playground	39
Gb.14 Desain Kartu Nama Kucing Ponco Playground	40
Gb.15 Kop Surat & Amplop Kucing Ponco Playground	41
Gb.16 Landmark Kucing Ponco Playground	41
Gb.17 Seragam Staff Kucing Ponco Playground	42
Gb.18 Katalog Kucing Ponco Playground	43
Gb.19 Signage Kucing Ponco Playground	43
Gb.20 Buku Pengunjung Kucing Ponco Playground	44
Gb.21 Mangkuk Kucing	44

Gb.22 Poster	45
Gb.23 X-Banner	45
Gb.24 Halaman Media Sosial Kucing Ponco Playground	46
Gb.25 Kaos Merchandise	46
Gb.26 Totebag Merchandise	47
Gb.27 Pet-tag Merchandise	47
Gb.28 Pin Merchandise	48
Gb.29 Gantungan Kunci Merchandise	48
Gb.30 Desain Logo Gram Kucing Ponco Playground	49
Gb.31 Logo Gram Kucing Ponco Playground	49
Gb.32 Logo Type Kucing Ponco Playground	50
Gb.33 Tipografi, font Bingbong dan Yellow Lemon Sun	50
Gb.34 Warna Identitas dari Logo Kucing Ponco Playground	51
Gb.35 Layout Manual Book Kucing Ponco Playground	52
Gb.36 Hasil Desain Aplikasi Logo	53
Gb.37 Dokumentasi Pameran	54
Gb.38 Dokumentasi Pameran	54
Gb.39 Dokumentasi Pameran	55
Gb.40 Display Pameran	55
Gb.41 Komentar Respon Pengunjung	56

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Anggaran Biaya	9
Tabel 2. Skema Kerja	11

