

TUGAS AKHIR

DESAIN VISUAL *IDENTITY CLOTHING DEATHRAY*



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

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

Oleh:

Hannes Martinus

NIM 42313010125

Jurusan Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing:

Lukman Arief, S.Ds., M.Sn

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2017



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

Q

Semester: Gasal

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 : **DESAIN VISUAL IDENTITY CLOTHING DEATHRAY**

Disusun oleh:

Nama : Hannes Martinus

Nim : 42313010125

Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada sidang Tugas Akhir Tanggal 14 Januari 2017.

Pembimbing,

Lukman Arief, S.Ds., M.Sn

Jakarta, 14 Januari 2017

Mengetahui,


Koordinator Tugas Akhir

Lukman Arief, S.Ds, M.Sn

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Produk

Hady Spedarwanto, ST., M.Ds.

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

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hannes Martinus
Nomor Induk Mahasiswa : 42313010125
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan 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, 14 Januari 2017

Yang memberikan pernyataan,


 HANNES MARTINUS

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmatnya sehingga laporan tugas akhir ini dapat penulis selesaikan.

Laporan tugas akhir ini sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar sarjana strata satu (S1) di Universitas Mercu Buana Jakarta. Laporan tugas akhir ini penulis beri judul Desain Visual *Identity Clothing Deathray*.

Dalam menyusun laporan tugas akhir ini penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

- (1) Edy Muladi, Ir, MSi Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif.
- (2) Lukman Arief, S.Ds., M.Sn Ketua Jurusan Desain Komunikasi Visual sekaligus dosen Pembimbing Tugas Akhir.
- (3) Hady Soedarwanto, ST., M.Ds. Ketua Jurusan Desain Produk
- (4) Teman yang sudah memberi saran
- (5) Orang tua yang sudah memberi semangat

Akhirnya, penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Meskipun demikian semoga laporan tugas akhir ini berguna bagi pembelajaran dan pihak- pihak lain yang memerlukan.

MERCU BUANA

Jakarta, Februari 2017

Penulis,

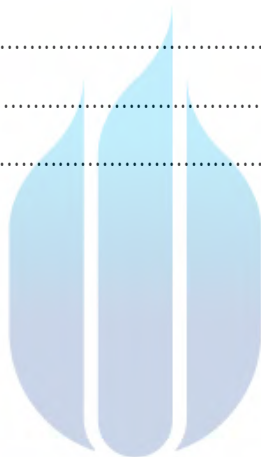
Hannes Martinus

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Perancangan	1
II. METODE PERANCANGAN	3
A. Orisinalitas	3
1. Pemetaan Logo Sejenis	3
2. Analisa Logo Awal Deathray Clothing	4
3. Logo Awal Deathray Clothing	5
4. Bentuk Pengembangan Logo untuk Deathray Clothing	5
B. Kelompok Pengguna Produk	6
C. Tujuan dan Manfaat	6
D. Revalidasi dan Konsekuensi Studi	6
1. Logika Dasar Perancangan	6
2. Teknologi yang Dibutuhkan	8
3. Material yang akan Dipergunakan	8
4. Biaya Perancangan dan Produksi	8
5. Skema Proses Kerja	9

III.	DATA PERANCANGAN & ANALISA.....	13
A.	Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan	13
1.	Usaha Clothing Deathray	13
2.	Jurnal Ilmiah tentang Logo/Branding Clothing.....	13
3.	Jurnal Ilmiah tentang Branding Usaha Clothing	14
4.	Jurnal Ilmiah tentang Buku Graphic Standard Manual (GSM).....	16
B.	Kelompok Data Berkaitan Dengan Estetika Fungsi Produk Rancangan..	17
1.	Buku Graphic Standard Manual GSM.....	17
2.	Filosofi Yin-Yang	18
C.	Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Teknis Produk Rancangan	19
1.	Sifat / Karakter Material Kertas Art Paper	19
2.	Teknis Cetak Digital Print	19
3.	Teknis Jilid Buku Ring Kawat	20
D.	Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Ekonomi Produk Rancangan..	21
1.	Lokasi Cetak Digital Print	21
2.	Harga Cetak & Harga Jilid Buku Digital Print	21
IV.	KONSEP PERANCANGAN	22
A.	Tataran Lingkungan Komunitas	22
1.	Keterhubungan antara Karya Graphic Standar Manual (GSM) Dengan Clothing Deathray.....	22
2.	Identitas Visual Baru Clothing Deathray	22
B.	Tataran Sistem	22
1.	Filosofi Logo Clothing Deathray	22
2.	Penerapan logo pada media terapan	23
3.	Cara Memahami (membaca) Karakter Logo	23
C.	Tataran Produk	24
1.	Foto Buku GSM	24
2.	Spesifikasi Teknik Buku GSM Clothing Deathray	24
3.	Distribusi Buku	25

D. Tataran Element	25
1. Konsep Dominasi Warna Buku GSM Clothing Deathray	25
2. Konsep Layout Buku GSM Clothing Deathray	25
3. Konsep Penggunaan Tipografi pada Buku GSM Clothing Deathray	25
4. Konsep Proteksi Buku GSM Clothing Deathray	26
V. HASIL AKHIR KARYA	27
A. Foto Karya GSM	27
B. Foto Aplikasi Logo Pada Media Terapan	28
KEPUSTAKAAN	30
DAFTAR NARA SUMBER	31
LAMPIRAN	32



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar. 1. Logo Awal Deathray.....	2
Gambar. 2. Kuadrant Pemetaan Logo Sejenis.....	3
Gambar. 3. Logo Lama Deathray.....	5
Gambar. 4. Logo Alternatif 1.....	10
Gambar. 5. Logo Alternatif 2.....	11
Gambar. 6. Logo Alternatif 3.....	11
Gambar. 7. Logo Awal Deathray.....	13
Gambar. 8. Kertas Art Paper.....	19
Gambar. 9. Mesin Cetak Digital Print.....	19
Gambar. 10. Jilid Buku Ring Kawat.....	20
Gambar. 11. Lokasi Cetak Karya GSM.....	21
Gambar. 12. Buku GSM.....	24
Gambar. 13. Layout Buku GSM.....	25
Gambar. 14. Proteksi Buku.....	26
Gambar. 15. Buku GSM Tampak Depan.....	27
Gambar. 16. Buku GSM Tampak Samping.....	27
Gambar. 17. Stampel.....	28
Gambar. 18. Name Tag.....	28
Gambar. 19. Mug.....	28
Gambar. 20. Sticker.....	29
Gambar. 21. Pin.....	29
Gambar. 22. Topi.....	29