

TUGAS AKHIR

**“PERANCANGAN REBRANDING LOGO CLOTHING,
INNERLIGHT”**

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



Dibuat oleh:

Mar'ie Muhammad


42314010042

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Program Studi
Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing :

Rifki Aswan, S.Pd, M.Sn

**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCUBUANA
JAKARTA
2020**

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

Semester : 10

Tahun Akademik : 2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mar'ie Muhammad
 Nomor Induk Mahasiswa : 42314010042
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
 Judul Tugas Akhir : Perancangan Rebranding Logo Clothing, Innerlight

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.

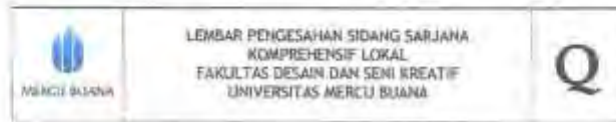
Jakarta, 5 Agustus 2020

Yang memberikan pernyataan,



 (Mar'ie Muhammad)

UNIVERSITAS
 MERCU BUANA



Semester: 10

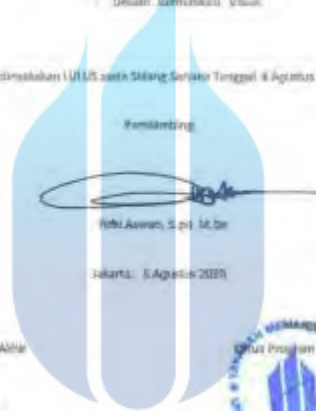
Tahun Akademik: 2020

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


Judul Tugas Akhir: Perancangan Rebranding Logo Clothing, Inweight Design Oleh:

Nama: Marwa Muhammad
NIM: 43214910042
Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Ujian dilaksanakan dan dilaksanakan UJUS serta Sidang Sarjana Tanggal 4 Agustus 2020



Mengesahkan
Koordinator Tugas Akhir


Riba Hindarumnggie, S.Sn, M.Sn


Riba Hindarumnggie, S.Sn, M.Sn

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**PERANCANGAN REBRANDING
LOGO CLOTHING, INNERLIGHT**

**Mar'ie Muhammad
42314010042**

ABSTRAK

Clothing adalah produksi pakaian yang memproduksi sendiri semua produk mereka dengan label sendiri pula. Namun seperti yang kita ketahui bahwa membidik konsumen perlu menonjolkan identitas diri, dalam hal ini adalah identitas atau citra merek dari perusahaan clothing Innerlight. Salah satu faktor yang mempengaruhi masyarakat adalah Logo. Dalam penulisan ini penulis ingin merancang ulang branding logo clothing Innerlight karena logo yang terdapat pada perusahaan clothing ini di nilai kurang atau belum bisa menggambarkan visi dan misi dari perusahaan, sehingga kurang di mengerti oleh konsumen terlebih para remaja. Dengan merancang ulang branding logo dari perusahaan clothing Innerlight di harapkan mampu menuangkan nilai visi dan misi perusahaan ke dalam bentuk Identitas Visual Logo. Penulis berharap masyarakat dapat memahami nilai dari perusahaan clothing innerlight dengan hanya melihat Logo nya. Dengan hal ini diharapkan mampu menarik masyarakat untuk membeli atau memilih produk dari perusahaan clothing Innerlight.

Kata Kunci : Branding, Logo, Clothing

**REBRANDING DESIGN
CLOTHING LOGO, INNERLIGHT**

**Mar'ie Muhammad
42314010042**

ABSTRACT

Clothing is a garment production that produces all their own products with their own label as well. However, as we know, targeting consumers needs to highlight one's own identity, in this case the identity or brand image of the Innerlight clothing company. One of the factors that influence society is Logo. In this paper, the writer wants to redesign the Innerlight clothing logo branding because the logo contained in this clothing company is of insufficient value or cannot describe the vision and mission of the company, so that it is less understood by consumers, especially teenagers. By redesigning the logo branding of the clothing company Innerlight, it is hoped that it will be able to convey the values of the company's vision and mission into the form of a Logo Visual Identity. The author hopes that the public can understand the value of the Innerlight clothing company by just looking at its Logo. With this, it is hoped that it will be able to attract people to buy or choose products from the Innerlight clothing company

Keywords: Branding, Logo, Clothing



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan yang berjudul **“PERANCANGAN REBRANDING LOGO CLOTHING, INNERLIGHT”**.

Penulisan di lakukan untuk memperoleh gelar sarjana dalam Program Study Desain Komunikasi Visual di Universitas Mercubuana.

Sebagai manusia biasa, penulisan ini tidak lepas dari kesalahan dan kekurangan yang di akibatkan oleh kurangnya pengetahuan serta pengalaman. Penelitian ini tidak akan berjalan lancar tanpa bimbingan, ajaran, dan dukungan dari banyak pihak khususnya bapak Rifki Aswan, S.pd. M.Sn yang menjadi pembimbing dan telah memberikan arahan serta ilmu yang bermanfaat dalam perancangan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih untuk berbagai pihak yang telah membantu dalam penyusunan penulisan ini. Terutama kepada :

1. Kedua orang tua tersayang, serta kakak-kakak yang tiada henti memberikan semangat, doa, dan motivasi serta dukungan moral maupun material.
2. Pak Rifki Aswan, S.pd. M.Sn selaku dosen pembimbing.
3. Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn selaku kordinator Tugas Akhir 2020.
4. Bang Ridwan Jefril selaku pemilik usaha clothing dari innerlight.
5. Seluruh teman Desain Komunikasi Visual khususnya angkatan 2014.

Tangerang, 22 Juli 2020

Mar'ie Muhammad

DAFTAR ISI

COVER	
HALAMAN PERNYATAAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Perancangan	1
B. Tujuan Perancangan	2
C. Manfaat Perancangan	2
BAB II METODE PERANCANGAN	4
A. Orisinalitas.....	4
B. Target/Kelompok Pengguna	5
C. Relevansi dan Konskuensi Studi.....	5
D. Skema Proses Desain	8
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	9
A. Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan	9
B. Data Aspek Teknis/Teknologi Karya Perancangan	10
C. Data Aspek Estetika/Keindahan Perancangan.....	10
BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	16
A. Tataran Lingkungan / Komunitas	16
B. Tataran Sistem	16
C. Tataran produk	17
BAB V KEGIATAN PAMERAN	31
A. Desain Final	31
B. Deskripsi Karya	33
C. Konsep Pameran.....	36
D. Kritik Dan Saran Karya	43

DAFTAR PUSTAKA.....	44
LAMPIRAN	45



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Anak Hiu	17
Gambar 2. Logo Roca Wear	17
Gambar 3. Logo Crooz	18
Gambar 4. Logo Innerlight	18
Gambar 5. Proses Sketsa	19
Gambar 6. Proses sketsa	20
Gambar 7. Logo Innerlight	21
Gambar 8. Logo grid	22
Gambar 9. Label	23
Gambar 10. Label Price	24
Gambar 12. Desain Hoodie	25
Gambar 13. Desain Celana Training.....	26
Gambar 14. Desain topi	26
Gambar 15. Desain Dompot	27
Gambar 16. Desain Totebag.....	28
Gambar 17. Desain Stiker.....	28
Gambar 18. Desain Stempel.....	29
Gambar 19. Warna	30
Gambar 20. Tipografi.....	30
Gambar 21. Mockup GSM	31
Gambar 22. Mockup Label.....	31
Gambar 23. Mockup Label Price.....	32
Gambar 24. Mockup T-shirt	32
Gambar 25. Mockup GSM	33
Gambar 26. Mockup Label.....	33
Gambar 27. Mockup Label Price.....	33
Gambar 28. Mockup T-shirt	34
Gambar 29. Mockup Hoodie	34
Gambar 30. Mockup Celana Training	34
Gambar 31. Mockup Topi	35
Gambar 32. Mockup Dompot.....	35

Gambar 33. Mockup Totebag	35
Gambar 34. Mockup Stiker	36
Gambar 35. Mockup Stempel	36
Gambar 36. Logo Jumpa Maya.....	37
Gambar 37. Dokumentasi Pameran.....	38
Gambar 38. Dokumentasi Pameran.....	38
Gambar 39. Dokumentasi Pameran.....	39
Gambar 40. Dokumentasi Pameran.....	39
Gambar 41. Dokumentasi Pameran.....	40
Gambar 42. Dokumentasi Pameran.....	40
Gambar 43. Dokumentasi Pameran.....	41
Gambar 44. Dokumentasi Pameran.....	41
Gambar 45. Dokumentasi Pameran.....	42
Gambar 46. Dokumentasi Pameran.....	42
Gambar 47. Dokumentasi Pameran.....	43



DAFTAR TABLE

Tabel 1. Table orisinilitas	4
Tabel 2. Biaya pra-produksi	6
Tabel 3. Biaya Produksi	7
Tabel 4. Biaya media pendukung.....	7
Tabel 5. Total keseluruhan biaya	8
Tabel 6. Proses desain	8
Tabel 7. Mockup Deskripsi Karya	36
Tabel 8. Kritik dan saran	43

