

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN ULANG**  
**LOGO KOMUNITAS INNOVATION**

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



Oleh:

**Bagas Kusuma Febriawan**

NIM 42316010029

Dosen Pembimbing:


**Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos, M.Ds**

Dosen Pengampu:

**Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF**  
**UNIVERSITAS MERCU BUANA**  
**JAKARTA BARAT**  
**2021**

## LEMBAR PERNYATAAN

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

Semester 10

Tahun Akademik 2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bagus Kristomo Febriawan  
Nomor Induk Mahasiswa : 42316010029  
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif  
Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN ULANG LOGO KOMUNITAS  
INNOVATION

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, 12 Agustus 2021

Yang memberikan pernyataan,

  
MERCU BUANA  
Bagus Kristomo Febriawan

## LEMBAR PENGESAHAN

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

Semester:10

Tahun akademik:2021

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

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN ULANG LOGO KOMUNITAS INNOVATION  
Disusun Oleh :  
Nama : Bagas Kusuma Febriawan  
NIM : 42316010029  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Desain dan Seni Kreatif

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 26 Juli, 2021

Pembimbing,

  
Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos, M.Ds

Jakarta, 12 Agustus, 2021

Mengetahui,  
Koordinator Tugas Akhir

Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual



(Rika Hindraruminggar, M.Sn)



(Rika Hindraruminggar, M.Sn)

**PERANCANGAN ULANG  
LOGO KOMUNITAS INNOVANATION**

**BAGAS KUSUMA FEBRIAWAN**

**42316010029**

**ABSTRACT**

In a community, having one thing that is very important so that a community becomes very well known, which must be owned by the founder of the community or agreement within the community itself in building a community is a logo, to be a differentiator between one community and another. By using a qualitative method that aims to analyze branding in the INNOVANATION community. This qualitative research is flexible and changes according to field conditions, unlike quantitative research research designs which are fixed, standardized, and do not change. So the discussion in this design is more about knowing how the rebranding process in the INNOVANATION community is.

**Keywords:** *Rebranding, Community, INNOVATION.*

**PERANCANGAN ULANG  
LOGO KOMUNITAS INNOVANATION**

**BAGAS KUSUMA FEBRIAWAN**

**42316010029**

**ABSTRAK**

Dalam sebuah komunitas, memiliki salah satu hal sangat penting agar sebuah komunitas menjadi sangat dikenali, yang harus di miliki oleh pendiri komunitas ataupun kesepakatan didalam komunitas itu sendiri dalam membangun komunitasnya tersebut adalah sebuah logo, untuk menjadi pembeda antara komunitas satu dengan komunitas yang lainnya. Dengan menggunakan metode kualitatif yang bertujuan untuk menganalisa tentang branding pada komunitas INNOVANATION. Penelitian kualitatif ini bersifat fleksibel dan berubah-ubah sesuai dengan kondisi lapangan, tidak seperti desain riset penelitian kuantitatif yang bersifat tetap, baku, dan tidak berubah-ubah. Maka pembahasan dalam perancangan ini lebih kepada mengetahui bagaimana proses perancangan ulang pada komunitas INNOVANATION.

**Kata kunci :** *Perancangan ulang, Komunitas, INNOVANATION.*

## **KATA PENGANTAR**

**Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas nikmat dan hikmahnya bagi seluruh ciptaan-Nya, sehingga saya dapat melaksanakan tugas dan kewajiban menyelesaikan Laporan Tugas Akhir. Laporan ini mengenai Perancangan ulang Logo pada komunitas INNOVATION. Selanjutnya, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu diantaranya :**

1. Allah SWT karena berkat dan rahmat karunia nya peneliti diberi kemudahan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana, Jakarta.
3. Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos, M.Ds selaku Dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana serta sebagai Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
4. Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn selaku Koordinator Riset Desain
5. Keluarga saya, terlebih Ayah dan Almh Ibu dari surga yang selalu mendukung saya dalam doa maupun secara langsung.

**Semoga laporan Riset Desain ini dapat berguna dan memberikan masukan bagi saya sebagai peneliti maupun pembaca dan memberikan beberapa wawasan serta menambah manfaat bagi yang meneliti juga. Meskipun masih terdapat kekurangan dan kesalahan yang tidak disengaja, Peneliti akan menerima segala kritik dan sarandemi perbaikan mulai dari setiap bentuk karya yang akan kita buat. Terima kasih.**

**Jakarta, 2021**

**Penulis**

Bagas Kusuma Febriawan

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
ABSTRACT .....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
<u>DAFTAR ISI .....</u>	<u>vii</u>
<u>DAFTAR GAMBAR .....</u>	<u>ix</u>
<u>DAFTAR TABEL .....</u>	<u>x</u>
<u>DAFTAR LAMPIRAN .....</u>	<u>xi</u>
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Perancangan .....	1
B. Tujuan Perancangan .....	2
C. Manfaat perancangan .....	2
BAB II .....	4
METODE PERANCANGAN .....	4
A. Orisinalitas .....	4
B. Target/ Kelompok Pengguna .....	7
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi .....	7
D. Skema Proses Desain .....	9
BAB III .....	10
DATA DAN ANALISA PERANCANGAN .....	10
A. Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan .....	10
B. Data Aspek Teknis / Teknologi Karya Perancangan .....	29
C. Data Aspek Keindahan Karya Perancangan .....	34
BAB IV .....	42
KONSEP PERANCANGAN .....	42
DAN HASIL DESAIN .....	42
A. Tataran Lingkungan / Komunitas ( <i>Community Level</i> ) .....	42
B. Tataran Sistem ( <i>System Level</i> ) .....	42

C. Tataran Produk ( <i>Products Level</i> ).....	43
D. Tataran Komponen .....	50
<b>BAB V .....</b>	<b>54</b>
<b>UJI DESAIN .....</b>	<b>54</b>
A. Deskripsi Karya .....	54
B. Kegiatan Uji Desain.....	55
C. Hasil Uji Desain.....	57
<b>BAB VI.....</b>	<b>59</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>59</b>
A. Kesimpulan.....	59
B. Saran .....	59
<b>KEPUSTAKAAN.....</b>	<b>60</b>
<b>LAMPIRAN LAMPIRAN.....</b>	<b>62</b>



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Logo Final kampoeng sepatu sandal krian. ....	4
Gambar 2 Desain Terpilih.....	5
Gambar 3 Sticker Kampung Suradinawan.....	5
Gambar 4 Logo Innovation Terdahulu.....	28
Gambar 5 Mind Mapping .....	32
Gambar 6 Warna Primer .....	38
Gambar 7 Warna Tersier.....	39
Gambar 8 Warna sekunder .....	39
Gambar 9 Warna netral .....	40
Gambar 10 Pra produksi 1.....	43
Gambar 11 Pra Produksi 2 .....	44
Gambar 12 Proses Produksi .....	44
Gambar 13 Logo lama .....	45
Gambar 14 Deskripsi Karya .....	45
Gambar 15 Supergraphic Racing Flag .....	47
Gambar 16 Tagline logo .....	48
Gambar 17 Font logo .....	48
Gambar 18 Kode warna .....	49
Gambar 19 Material Tenda .....	50
Gambar 20 Material Umbul-umbul.....	51
Gambar 21 Material Banner Event.....	51
Gambar 22 Media Pendukung 1.....	52
Gambar 23 Media pendukung 2.....	53
Gambar 24 Media pendukung 3.....	53
Gambar 25 Deskripsi karya & Scan Barcode .....	54
Gambar 26 Layar karya Sumber : pribadi .....	56
Gambar 27 Layar Karya Galeri FDSK .....	57

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1 Inspirasi karya sejenis .....</b>	<b>4</b>
<b>Tabel 2 Data aspek teknis.....</b>	<b>29</b>
<b>Tabel 3 Perbandingan logo .....</b>	<b>45</b>



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat keterangan hasil sidang TA.....	62
Lampiran 2 Komentar dosen.....	63
Lampiran 3 Asistensi via whatsapp.....	64
Lampiran 4 Bimbingan via google meet .....	65
Lampiran 5 Zoom meeting pelaku layar karya .....	66
Lampiran 6 Karya perancangan ulang logo 1.....	66
Lampiran 7 Karya perancangan ulang logo 2.....	67
Lampiran 8 Karya perancangan ulang logo 3 .....	67
Lampiran 9 Kuisisioner 1 .....	68
Lampiran 10 Kuisisioner 2 .....	69
Lampiran 11 Kuisisioner 3 .....	70
Lampiran 12 Kuisisioner 4 .....	71

