

TUGAS AKHIR

“PERANCANGAN VISUAL BRANDING PADA SANGGAR NIRMALA SARI”

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



Program Studi Desain Komunikasi Visual

MERCU BUANA

Dosen Pembimbing :

Diean Arjuna D. S.Ds, M.Sn

Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Universitas Mercu Buana

Jakarta

2021

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

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andita Syahputro
Nomor Induk Mahasiswa : 42317010048
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 Agustus 2021

Yang memberikan pernyataan,




Andita Syahputro



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

Q

Semester: Ganjil / Genap

Tahun Akademik: 2020/ 2021

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 Visual Branding Pada Sanggar Nirmala Sari

Disusun Oleh,

Nama : Andita Syahputro
Nomor Induk Mahasiswa : 42317010048
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal **22 Juli 2021**

Pembimbing,

Dean Arjuna D, S.Ds, M.Sn

Jakarta, 14 Agustus 2021

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir,

Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

Ketua Program Studi,

Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

PERANCANGAN VISUAL BRANDING PADA SANGGAR NIRMALA SARI

Andita Syahputro

42317010048

ABSTRACT

Traditional art is an element of art that is part of people's lives in a certain tribe/nation. Traditional art in Indonesia, almost every region has, there are differences and similarities. Along with the times and technological advances, the younger generation or what we often call the millennial generation, is increasingly leaving traditional arts. They are more interested in western culture or cultures from other parts of the world. One of the things that make today's generation not interested in traditional arts is traditional art which is considered ancient and outdated among the younger generation so that the younger generation is reluctant to preserve it. Coupled with the inclusion of arts from other parts of the world that makes this traditional art look very outdated.

Brand identity is one of the important aspects needed by a brand. The purpose of creating a brand identity is to build awareness, communicate the uniqueness of Sanggar Nirmala Sari by creating logo, tagline and supporting media needed. The process of making this design includes direct observation, interview, library research. Similar design reference to achieve design test. In the design test results obtained are positive responses in the form of suggestions that build researchers and development in the design progress. From this design process, it can be concluded that the design is sufficient to represent the brand.

Keyword: *Art, Branding, Brand, Identity*

PERANCANGAN VISUAL BRANDING PADA SANGGAR NIRMALA SARI

Andita Syahputro

42317010048

ABSTRAK

Kesenian tradisional adalah unsur kesenian yang menjadi bagian hidup masyarakat dalam suatu kaum/puak/suku/bangsa tertentu. Seni tradisional di Indonesia hampir setiap daerahnya memiliki, ada yang berbeda dan kemiripan. Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, generasi muda atau yang sering kita sebut dengan generasi milenial, semakin meninggalkan seni-seni tradisional. Mereka lebih tertarik dengan kebudayaan barat ataupun kebudayaan dari belahan dunia lainnya. Salah satu yang menjadikan generasi zaman sekarang tidak tertarik kepada kesenian tradisional adalah kesenian tradisional yang dianggap kuno dan ketinggalan zaman dikalangan generasi muda sehingga generasi muda enggan untuk melestarikannya. Ditambah dengan masuknya kesenian-kesenian dari belahan Dunia lain yang membuat kesenian tradisional ini terlihat sangat ketinggalan zaman.

Brand identity adalah salah satu aspek penting yang diperlukan oleh suatu brand. Tujuan pembuatan brand identity adalah untuk membangun kesadaran, mengkomunikasikan keunikan dari Sanggar Nirmala Sari dengan membuat logo, tagline dan media pendukung yang dibutuhkan. Proses pembuatan perancangan ini meliputi observasi langsung, wawancara, penelitian pustaka. Referensi desain sejenis hingga mencapai uji desain. Pada hasil uji desain yang didapatkan adalah respon positif berupa saran yang membangun peneliti dan pengembangan pada proses desain. Dari proses perancangan ini dapat disimpulkan bahwa perancangan sudah cukup merepresentasikan brand.

Kata Kunci: *Kesenian, Branding, Brand, Identity*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kita berbagai macam nikmat terutama nikmat sehat. Sehingga penulis dapat melaksanakan Tugas Akhir dengan baik dan dengan waktu yang telah ditentukan. Tugas Akhir ini adalah syarat wajib yang ditempuh dalam program studi desain komunikasi visual, selain untuk juga menuntaskan program studi yang penulis tempuh.

Dalam perjalanan menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini penulis dibantu oleh banyak pihak. Berkat bantuan dan bimbingan mereka penulis dapat mengumpulkan data, menyusun dan pada akhirnya dapat menyusun laporan ini.

Maka dari itu penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar- besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu mendukung penulis dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir, terutama penulis mengucapkan kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan hikmat, anugerah dan bimbingannya kepada penulis sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan maksimal, serta kepada Nabi besar Muhammad SAW.
2. Dr. Ariani Kusumo Wardhani, M.DsCs, selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana, Jakarta.
3. Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn selaku Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual sekaligus Koordinator Tugas Akhir.
4. Pak Diean Arjuna D. S.Ds, M.Sn selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir
5. Ki Asman Budi Prayitno selaku pemilik Sanggar Nirmala Sari
6. Keluarga penulis yang telah memberikan dukungan moral dan saran yang membangun selama proses kerja praktik berlangsung.
7. Rekan-rekan FDSK Universitas Mercu Buana, khususnya mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual angkatan 2017.
8. Pihak-pihak lain yang ikut berperan dan turut membantu penulis selama menyusun laporan ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih ada kekurangan baik dari segi susunan kalimat maupun tata bahasanya. Oleh karena itu penulis meminta maaf atas segala kekurangan dari laporan ini dan penulis terbuka menerima segala saran dan kritik dari pembaca agar dapat memperbaiki makalah ilmiah ini.

Akhir kata saya ucapkan terima kasih kepada para pembaca yang telah menyempatkan diri untuk membaca laporan hasil kerja praktik ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat dan memberikan inspirasi terhadap pembaca. Terima Kasih.

Jakarta, 16 Juli 2021



Andita Syahputro



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

<i>LEMBAR PERNYATAAN</i>	<i>i</i>
<i>LEMBAR PENGESAHAN</i>	<i>ii</i>
<i>ABSTRACT</i>	<i>iii</i>
<i>ABSTRAK</i>	<i>iv</i>
<i>KATA PENGANTAR</i>	<i>v</i>
<i>DAFTAR ISI</i>	<i>vii</i>
<i>DAFTAR GAMBAR</i>	<i>ix</i>
<i>DAFTAR TABEL</i>	<i>x</i>
<i>I. PENDAHULUAN</i>	<i>1</i>
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. TUJUAN PERANCANGAN.....	3
C. MANFAAT PERANCANGAN.....	3
<i>II. METODE PERANCANGAN</i>	<i>4</i>
A. ORISINALITAS.....	4
B. TARGET/KELOMPOK PENGGUNA.....	8
C. RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI.....	8
1. Pengetahuan.....	8
2. Keterampilan.....	9
3. Teknologi yang Dibutuhkan.....	9
4. Material yang Digunakan.....	9
5. Biaya Perancangan dan Produksi.....	10
D. SKEMA PROSES DESAIN.....	11
1. Menentukan Masalah dan Ide.....	11
2. Data dan Referensi.....	11
3. Perancangan Konsep.....	12
4. Proses Sketsa.....	12
5. Proses Desain Logo.....	12
6. Proses Alternatif dan Pengembangan Desain.....	12
7. Uji Kelayakan Karya.....	12
8. Realisasi Karya.....	13
9. Display Karya dan Pendistribusian.....	13

<i>III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN</i>	14
A. DATA ASPEK KOMUNIKASI KARYA PERANCANGAN.....	14
B. DATA ASPEK TEKNOLOGI KARYA PERANCANGAN	14
C. DATA ASPEK ESTETIKA KARYA PERANCANGAN	14
1. Flat Design	15
2. Warna	15
3. Tipografi.....	16
4. Logo.....	17
5. Layout.....	17
6. Karakter	17
7. Standards + Guidelines.....	18
8. Prinsip Desain.....	18
9. Sistem Grid.....	20
10. Elemen Desain	20
<i>IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN</i>	23
A. TATARAN LINGKUNGAN/KOMUNITAS.....	23
B. TATARAN SISTEM	23
1. Cara Kerja Karya	23
2. Cara Penyebaran.....	23
C. TATARAN PRODUK.....	24
1. Deskripsi Karya	24
2. Spesifikai Teknis Karya	25
3. Desain Layout Karya.....	26
D. TATARAN KOMPONEN.....	35
1. Konsep Visual (Warna, Tipografi, Logo).....	35
2. Konsep Material	42
3. Konsep Proteksi Karya.....	42
<i>V. UJI DESAIN</i>	45
A. DESKRIPSI KARYA	45
B. KEGIATAN UJI DESAIN.....	46
C. HASIL UJI DESAIN	49
<i>KEPUSTAKAAN</i>	53
<i>LAMPIRAN</i>	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Inspirasi Karya Sejenis.....	5
Gambar 2. Inspirasi Karya Sejenis.....	6
Gambar 3. Inspirasi Karya Sejenis.....	7
Gambar 4. Warna	16
Gambar 5. Logo Pringles	18
Gambar 6. Logo Sanggar Nirmala Sari.....	24
Gambar 7. GSM Sanggar Nirmala Sari	26
Gambar 8. Kartu Nama Sanggar Nirmala Sari.....	27
Gambar 9. ID Card Sanggar Nirmala Sari	27
Gambar 10. Notebook Sanggar Nirmala Sari	28
Gambar 11. Brosur Sanggar Nirmala Sari	29
Gambar 12. X-Banner Sanggar Nirmala Sari	29
Gambar 13. Kop Surat Sanggar Nirmala Sari.....	30
Gambar 14. Stiker Sanggar Nirmala Sari.....	31
Gambar 15. Totebag Sanggar Nirmala Sari.....	31
Gambar 16. Warna Sanggar Nirmala Sari.....	33
Gambar 17. Tipografi Sanggar Nirmala Sari.....	34
Gambar 18. Logo Sanggar Nirmala Sari.....	35
Gambar 19. Wayang Semar	36
Gambar 20. Pattern Sanggar Nirmala Sari.....	36
Gambar 21. Warna Pattern.....	37
Gambar 22. Pengaplikasian Pattern	38
Gambar 23. Supergraphic.....	39
Gambar 24. pengaplikasian Supergraphic.....	40
Gambar 25. Minimum Clear Space.....	41
Gambar 26. Don't use Logo	42
Gambar 27. Logo Sanggar Nirmala Sari.....	43
Gambar 28. Layar Karya.....	43
Gambar 29. Pameran Galeri FDSK 1.....	44
Gambar 30. Pameran Galeri FDSK 2.....	44
Gambar 31. Pameran Galeri FDSK 3.....	45
Gambar 32. Pameran Galeri FDSK 4.....	45
Gambar 33. Pameran Galeri FDSK 5.....	46
Gambar 34. Pameran Galeri FDSK 6.....	46

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Inspirasi Karya Sejenis.....	6
Tabel 2. Inspirasi Karya Sejenis.....	7
Tabel 3. Inspirasi Karya Sejenis.....	8
Tabel 4. Biaya Pra Produksi.....	10
Tabel 5. Biaya Produksi	10
Tabel 6. Total Biaya.....	11
Tabel 7. Skema Proses Desain	11
Tabel 8. Spesifikasi Teknis Karya	25
Tabel 9. Kritik dan Saran	49

