

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN LOGO SEBAGAI BRAND IDENTITY
TAMAN WISATA AIR PANAS GUCI KABUPATEN TEGAL**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian
Syarat dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata 1 (S1)



Oleh:

DIMAS PERMANA PUTRA NIM 42319010014

MERCU BUANA

Dosen Pembimbing :

IRFANDI MUSNUR, S.PD, M.SN

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

2023

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dimas Permana Putra
Nomor Induk Mahasiswa : 42319010014
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 26 Agustus 2023



Dimas Permana Putra

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Dimas Permana Putra
NIM : 42319010014
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Logo Sebagai Brand Identity
Taman Wisata Air Panas Guci Kabupaten
Tegal

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata I (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn
NIDN : 0304039101
Ketua Penguji : Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn
NIDN : 0304039101
Penguji 1 : Ir. Edy Muladi, M.Si
NIDN : 0310066801
Penguji 2 : Firmansah, S.Pd., M.Sn.
NIDN : 0311048705



Jakarta, 28 Agustus 2023

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn.)



(Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn.)

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dimas Permana Putra
NIM : 42319010014
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan Tugas Akhir : Perancangan Logo Sebagai Brand Identity Taman Wisata Air Panas Guci Kabupaten tegal

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-Exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Laporan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 26 Agustus 2023
Yang menyatakan,



4CAKX651861081

(Dimas Permana Putra)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas rahmat, barokah, dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan Tugas Akhir ini. Penyusunan Tugas Akhir ini selain merupakan salah satu persyaratan yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan pendidikan tingkat sarjana pada fakultas Desain Seni dan Kreatif Universitas Mercu Buana juga dimaksudkan untuk menambah wawasan. Penelitian ini berjudul “Perancangan Logo Sebagai Brand Identity Taman Wisata Air Panas Guci Kabupaten Tegal”.

Tugas Akhir ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dari beberapa pihak, maka dari itu peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT
2. Kedua orang tua dan saudara/a peneliti yang telah mendukung dan mendoakan peneliti hingga dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
3. Yang terhormat Prof. Dr. Andi Adriansyah, M. Eng sebagai Rektor Universitas Mercu Buana.
4. Yang terhormat Bapak Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn sebagai Dosen Pembimbing serta Bapak Lukman Arief, S.Ds, M.Sn, dan Bapak Edy Mulyadi, M.Si, selaku penguji yang sudah memberi saran, masukkan dan memberi banyak dukungan agar pengerjaan laporan Tugas Akhir dapat terselesaikan dengan baik.
5. Yang terhormat Bapak Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn, selaku Koordinator Tugas Akhir.
6. Keluarga besar S1 DKV Mercu Buana, terutama teman-teman Angkatan 2019.
7. Yang terhormat Bapak Akhmad Uwes Qoroni, M.T. selaku Kepala Dinas Kepemudaan, Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Tegal.
8. Yang terhormat teman-teman Dinas Kepemudaan, Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Tegal yang telah membantu memberikan informasi mengenai taman wisata air panas guci.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tentunya masih banyak terdapat kekurangan, kesalahan dan kekhilafan karena keterbatasan kemampuan penulis, untuk itu sebelumnya penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Jakarta, Juli 2023

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan Perancangan.....	3
C. Permasalahan Perancangan.....	3
D. Manfaat Perancangan.....	4
BAB II METODE PERANCANGAN	5
A. Orisinalitas	5
B. Target/Kelompok Pengguna (Khalayak sasaran)	12
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi	13
1. Pengetahuan.....	13
2. Keterampilan	13
3. Teknologi yang dibutuhkan.....	13
4. Biaya Perancangan dan Produksi	13
D. Skema Proses Perancangan	14
1. Menemukan Masalah dan Ide.....	14
2. Data dan Referensi.....	14
3. Perancangan Konsep.....	14
4. Proses Sketsa	14
5. Proses Desain Logo	14
6. Proses Alternatif dan Pengembangan Desain.....	15

7. Uji Kelayakan Karya	15
8. Realisasi Karya	15
9. Display Karya dan Pendistribusian.....	15
E. Metode Analisis	15
BAB III DATA DAN ANALISIS PERANCANGAN	16
A. Data Aspek Komunikasi Perancangan	16
a. Data utama	16
1. Profil Taman Wisata	16
1. Kawasan wisata	17
1.1 Pancuran 13	17
1.2 Taman Buah Strawberry	17
1.3 Taman Anggrek	17
1.4 Curug Sigeong	17
1.5 Waterboom Guciku.....	17
1.6 Waterpark Rindu Alam.....	17
1.7 Taman Wana Wisata Clirit	18
2. Target Audiens	18
2.1 Geografi	18
2.2 Demografi.....	18
2.3 Psikologi.....	18
3. Analisis SWOT.....	18
3.1 Strength.....	18
3.2 Weakness	19
3.3 Opportunity.....	19
3.4 Threat.....	19
b. Data Pendukung.....	19
1. Brand Identity	19
2. Prinsip Desain.....	20
a. Keseimbangan (Balance)	20
b. Irama.....	21
c. Penekanan	21

d. Kesatuan	21
e. Proporsi	21
3. Definisi Logo	21
B. Data Aspek Teknis Karya Perancangan	22
1. Matriks SWOT	22
2. Hasil Analisis	23
3. Strategi Kreatif	24
4. Tabel Morfologi	25
5. Konsep Promosi	25
a. Unique Selling Point	25
b. Positioning	25
c. Brand Identity	25
6. Kompetitor	26
C. Data Aspek Keindahan Karya Perancangan	26
1. Jenis Logo	26
a. Picture Mark	26
b. Letter Mark	26
2. Unsur Logo	26
1. Warna	26
a. Warna Premier	27
b. Warna Sekunder	27
c. Warna Tersier	27
2. Elemen	27
a. Similarity	28
b. Closure	28
c. Figure Ground	28
d. Impossible Figure	28
e. Proximity	28
f. Continuity	28
g. Connection	28
h. Enclosure	28

3. Tipografi	29
a. Serif.....	29
b. Sans-serif	29
c. Slab serif	29
d. Script.....	29
4. Tata Letak (Layout)	30
a. Elemen Teks	30
b. Elemen Visual.....	30
c. Invisible Element	30
BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN.....	31
1. Tataran Lingkungan atau Komunitas (Community Level)	31
1.1 Analisa Konsumen.....	31
1.2 Kontribusi Masyarakat	31
2. Tataran Media	31
2.1 Cara Kerja Karya	31
a. Sketsa Manual.....	32
b. Desain infografis.....	32
c. Sketsa Manual.....	33
2.2 Cara Pendistribusian dan Penempatan Karya	34
3. Tataran Karya.....	34
3.1 Deskripsi Karya.....	34
3.2 Spesifikasi Teknis Karya	35
a. Konsep Graphic Standart Manual (GSM)	35
b. Konsep Logo.....	35
c. Filosofi Logo.....	36
d. Konfigurasi Logo.....	36
e. Variasi Logo	37
f. Minimum Clear Space.....	37
g. Minimum Size (Ukuran print)	37
h. Minimum Size (Ukuran digital)	38
i. Incorrect Use	38

4. Desain Layout	39
4.1 Supergraphic	39
a. Penggunaan Supergraphic.....	39
b. Graphic Standart Manual.....	40
4.2 Stationery.....	40
a. Kop surat.....	40
b. Kartu nama	41
c. ID card (Pegawai dan Tamu).....	42
d. Tiket.....	43
e. Sign system.....	43
4.3 Media Informasi dan Promosi	44
a. Xbanner.....	44
b. Poster	44
c. Media Sosial	45
d. Spanduk	45
5. Tataran Elemen Visual.....	46
5.1 Konsep visual	46
a. Warna.....	46
b. Tipografi	46
c. Fotografi.....	47
6. Konsep Material.....	48
7. Konsep Proteksi Karya.....	48
BAB V UJI KELAYAKAN DESAIN.....	49
A. Deskripsi Karya.....	49
B. Kegiatan Uji Desain	50
a. Pameran Online (Galeri FDSK).....	50
b. Pameran Offline	53
c. Hasil Uji Desain	54
BAB VI PENUTUP.....	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Baturraden.....	5
Gambar 2. Stationery.....	5
Gambar 3. Logo Puncak sosok.....	6
Gambar 4 Poster Puncak sosok.....	6
Gambar 5. Logo TWSL.....	7
Gambar 6. Poster TWSL.....	7
Gambar 7. Logo jelajah tasikmalaya.....	8
Gambar 8. Spanduk jelajah tasikmalaya.....	8
Gambar 9. Logo taman wisata alam wawai.....	9
Gambar 10. Sign system.....	9
Gambar 11. Logo endless probolinggo.....	10
Gambar 12. Kartu nama.....	10
Gambar 13. Taman wisata air panas guci.....	16
Gambar 14. Sketsa manual logo.....	31
Gambar 15. Tugu poci.....	31
Gambar 16. Lanskap gunung.....	31
Gambar 17. Air terjun.....	32
Gambar 18. Pemandian air panas.....	32
Gambar 19. Sketsa digital.....	32
Gambar 20. Deskripsi karya logo.....	33
Gambar 21. Konsep logo.....	34
Gambar 22. Konfigurasi logo.....	35
Gambar 23. Variasi logo.....	35
Gambar 24. Minimum clear space.....	35
Gambar 25. Ukuran print.....	36
Gambar 26. Ukuran digital.....	36
Gambar 27. Inncorrect use.....	37
Gambar 28. Supergraphic.....	37
Gambar 29. Penggunaan supergraphic.....	38
Gambar 30. GSM.....	38

Gambar 31. Kop surat	39
Gambar 32. Kartu nama.....	39
Gambar 33. ID card pegawai.....	40
Gambar 34. ID card tamu	40
Gambar 35. Tiket masuk dewasa & anak-anak.....	41
Gambar 36. Sign system.....	41
Gambar 37. Xbanner	42
Gambar 38. Poster.....	42
Gambar 39. Feed instagram.....	43
Gambar 40. Spanduk.....	43
Gambar 41. Sistem warna.....	44
Gambar 42. Tipografi logo.....	44
Gambar 43. Font comic story	45
Gambar 44. Font blogger sans.....	45
Gambar 45. Asset fotografi.....	45
Gambar 46. Deskripsi logo	47
Gambar 47. Galeri FDSK 1.....	48
Gambar 48. Galeri FDSK 2.....	48
Gambar 49. Galeri FDSK 3	49
Gambar 50. Galeri FDSK 4.....	49
Gambar 51. Galeri FDSK 5.....	50
Gambar 52. Merchandise 1	50
Gambar 53. Merchandise 2.....	50
Gambar 54. Suasana pameran 1.....	51
Gambar 55. Suasana pameran 2	51
Gambar 56. Suasana pameran 3.....	51
Gambar 57. Hasil dan saran.....	52
Gambar 58. Pendapat dari responden.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Daftar Gambar.....	11
Tabel 2. Biaya Perancangan dan Produksi.....	14
Tabel 3. Matriks SWOT.....	23
Tabel 4. Tabel Morfologi.....	23
Tabel 5. Tabel Desain Infografis.....	32

