

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BRANDING
PERMAINAN GAMEBOARD SEJARAH INDONESIA



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



Oleh :
Muhamad Ihsan
NIM 42313010151

Dosen Pembimbing:
Nichi Hana Karlina, S.Sn, M. Ds

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2015

	<p>LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA</p> <p>KOMPREHENSIF LOKAL</p> <p>FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF</p> <p>UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	
---	--	---

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Muhamad Ihsan**
 Nomor Induk Mahasiswa : **42313010151**
 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, 8 Juli 2015

Yang memberikan pernyataan,



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Muhamad Ihsan



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

Q

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2015 / 2016

Tugas Akhir ini untuk melengkapi dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, Jenjang pendidikan Strata 1, Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN BRANDING PERMAINAN GAMEBOARD
SEJARAH INDONESIA

Disusun oleh

Nama : Muhamad Ihsan

NIM : 42313010151

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan "LULUS" pada sidang Sarjana tanggal 08 Juli 2015

Pembimbing

Nichi Hanna Karlina, S.Sn, M.Ds

Jakarta, Agustus 2015

Mengetahui
Koordinator Tugas Akhir

Lukman Arief, S.Ds, M.Sn

Mengetahui
Ka. Program Studi

Hady Soedarwanto, ST, M.Ds

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil 'aalamiin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayahnya tugas akhir yang berjudul “Perancangan Branding Permainan Gameboard Sejarah Indonesia” dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Penulis telah berusaha menyusun tugas akhir ini sebaik mungkin, akan tetapi tak ada gading yang tak retak, demikian pula dengan tugas akhir ini. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun tetap penulis nantikan demi kesempurnaan tugas akhir ini. Penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat dan menjadi pedoman untuk para pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Dalam proses perancangan tugas akhir ini penulis banyak sekali dibantu oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini izinkan penulis untuk menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Dr. Arisetyanto Nugroho selaku Rektor Universitas Mercu Buana Jakarta.
2. Bapak Lukman Arief, S.Ds, M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana Jakarta
3. Ibu Nichi Hana Karlina, S.Sn, M.Ds. selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu, memberi dukungan dan semangat sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
4. Ibu Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos, M.Ds. selaku dosen sidang tugas akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Bapak Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn. selaku dosen penguji sidang tugas akhir.
6. Seluruh dosen khususnya dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual dan staf Tata Usaha (TU) Fakultas Desain dan Seni Kreatif (FDSK) yang telah membantu dan membimbing dalam menempuh seluruh mata kuliah dan ujian sehingga persyaratan dapat terpenuhi.

7. Keluarga tercinta, mama, bapak, saudara-saudara, rekan dan sahabat yang telah banyak membantu, memberikan semangat dan selalu mendukung dalam bentuk do'a maupun material.
8. Rekan-rekan mahasiswa khususnya Program Studi Desain Komunikasi Visual angkatan 2011 Universitas Mercu Buana Jakarta.

Tak ada gading yang tak retak, penulis menyadari atas keterbatasan kemampuan, namun demikian penulis berharap agar hasil tugas akhir ini dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi kita semua.



Jakarta, 8 Juli 2015

Muhamad Ihsan

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Perancangan	1
BAB II METODOLOGI.....	3
A. Orisinalitas	3
B. Kelompok Pengguna Produk	4
1. Target Primer	4
2. Target Sekunder	5
C. Tujuan dan Manfaat	6
1. Tujuan	5
2. Manfaat	6
D. Relevansi dan Konsekuensi Studi	6
1. Logika Dasar Perancangan	6
2. Teknologi Yang Dibutuhkan	7
3. Biaya Perancangan dan Produksi	7
E. Skema Proses Kerja	8
1. Bagan Proses Kerja	8
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	9
A. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan	9
1. Data Collecting	9
a. Sejarah Singkat.....	9
2. Visi Misi	10
a. Visi.....	10
b. Misi.....	10
B. Kelompok Data Berkaitan Dengan Estetika Fungsi Produk Rancangan	10
1. Teori Branding	10
a. Brand Awarness.....	10
b. Brand Association.....	12
c. Brand Loyalty.....	13

d. Other Proprietary Brand Assets	14
e. Brand Extention.....	14
2. Teori Logo.....	16
3. Teori Warna	17
4. Teori Tipografi	19
C. Kelompok Data Berkaitan Dengan Estetika Fungsi Produk Rancangan	20
1. Teknis Pembuatan Logo	20
2. Teknis Melakukan Branding	21
a. Penamaan Brand Logo	21
b. Membuat Logo	23
c. Promosi.....	23
 BAB IV KONSEP PERANCANGAN	24
A. Tataran Lingkungan/Komunitas	24
B. Tataran Sistem	24
1. Analisa SWOT	24
2. Analisa Media Promosi dan Penyebaran Karya	27
C. Tataran Produk	31
D. Tataran Elemen	37
1. Logo	37
2. Warna	38
3. Typography	40
4. Layout	41
5. Elemen – Elemen Pada Media Promosi	42
 BAB V PAMERAN	47
A. Desain Final	47
B. Konsep Pameran	49
C. Respon Pengunjung	50
 KEPUSTAKAAN	53
LAMPIRAN	56

DAFTAR GAMBAR

Gb. 2.1	Gambar Branding Mall Gandaria City	3
Gb. 2.2	Biaya Perancangan dan Produksi	7
Gb. 2.3	Tabel Skema Perancangan	9
Gb. 3.1	Design In Dress	19
Gb. 4.1	Jenis – Jenis Media	26
Gb. 4.2	Analisa Media Promosi.....	21
Gb. 4.3	Manual Standar Logo	36
Gb. 4.4	Perancangan Poster Balajuang	32
Gb. 4.5	Perancangan Flyer Balajuang	33
Gb. 4.6	Perancangan X- Banner Balajuang	34
Gb. 4.7	Perancangan Website	35
Gb. 4.8	Perancangan Banner Ads	35
Gb. 4.9	Perancangan Packaging	36
Gb. 4.10	Perancangan Goodie Bag	36
Gb. 4.11	Tabel Elemen – Elemen Logo	38
Gb. 4.12	Stilasi Bentuk	38
Gb. 4.13	Warna	39
Gb. 4.14	Tipografi	40
Gb. 5.1	Logo Balajuang	47
Gb. 5.2	Dokumentasi Standar Manual Book	48
Gb. 5.3	Dokumentasi Packaging.....	48
Gb. 5.4	Dokumentasi Media Pendukung.....	48
Gb. 5.5	Dokumentasi Flyer	49
Gb. 5.6	Dokumentasi Website.....	49
Gb. 5.8	Respon Pengunjung	52

DAFTAR LAMPIRAN

A. Lampiran Asistensi	54
B. Lampiran Nilai	56

