

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BRANDING BUBBLE DRINK D'SMOOTHIN

Diajukan sebagai salah satu syarat
dalam mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Disusun Oleh :

Ichwan Nurcholis A

42313010146

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Dosen Pembimbing :



Waridah Muthi'ah, S.Ds, M.Ds

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA 2015

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Ichwan Nurcholis Amien**
NIM : 42313010146
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Desain dan Seni Kreatif

Dengan ini 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 2015

Yang memberikan pernyataan



Ichwan Nurcholis Amien

| | | |
|---|---|---|
|  | <p align="center">LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</p> |  |
|---|---|---|

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 BUBBLE DRINK D'SMOOTHIN**

Disusun oleh

Nama : **Ichwan Nurcholis Amien**
 NIM : **42313010146**
 Program Studi : **Desain Komunikasi Visual**

Telah diajukan dan dinyatakan "**LULUS**" pada sidang Sarjana tanggal 03 Agustus 2015

Pembimbing,

UNIVERSITAS

Waridah Muthi'ah, S.Ds, M.Ds

Jakarta, 14 Agustus 2015

MERCU BUANA

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Lukman Arief, S.Ds., M.Ds.

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Hady Soedarwanto, S.T., M.Ds.

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 BUBBLE DRINK D'SMOOTHIN*” dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Penulis menyadari dalam penulisan dan penyusunan pengantar karya Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Hal ini berawal dari keterbatasan ilmu dan kemampuan yang ada. Untuk itu dengan ikhlas, terbuka dan rendah hati, penulis menerima kritik dan saran-saran dari berbagai pihak demi kebaikan dan kesempurnaan tugas laporan 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 tidak lupa menyampaikan terima kasih atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang telah membantu kelancaran penulis dalam menyelesaikan Karya Tugas Akhir, 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 Edy Muladi, Ir. M.sc selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif.
3. Bapak Lukman Arief, S.Ds, M.Sn selaku Kaprodi Jurusan Desain Komunikasi Visual.
4. Ibu Waridah Muthia'ah, S.Ds M.Ds selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu, memberi dukungan dan semangat sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
5. Bapak Mahdi Abdulloh, S.T, M.Sn dan Ibu Novena Ulita, S.Pd, 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, Bapak dan Ibu, Kaka, saudara-saudara, rekan dan sahabat yang telah banyak membantu, memberikan semangat dan selalu mendukung dalam bentuk do'a maupun material.
8. Teman-teman yang telah banyak membantu dan mendukung, Fiqih, Dimas, Irsyah, Asep, Ramdhan, Ichsan, Fahrul dan teman-teman 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, 14 Agustus 2015

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Ichwan Nurcholis Amien

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| COVER DALAM | i |
| HALAMAN PERNYATAAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| ABSTRACT | iv |
| ABSTRAK | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR GAMBAR | x |
| | |
| I. PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Perancangan | 1 |
| | |
| II. METODE PERANCANGAN | 3 |
| A. Orisinalitas | 3 |
| B. Kelompok Pengguna Produk | 4 |
| 1. <i>Target Audience</i> | 4 |
| 2. <i>Target Market</i> | 5 |
| C. Tujuan & Manfaat | 6 |
| 1. Tujuan | 6 |
| 2. Manfaat | 6 |
| D. Relevansi & Konsekuensi Perancangan | 7 |
| 1. Logika Dasar Perancangan | 7 |
| 2. Teknologi yang Dibutuhkan | 8 |
| 3. Material yang Akan Dipergunakan | 9 |
| 4. Biaya Perancangan dan Produksi | 10 |
| E. Skema Proses Kerja | 11 |
| 1. <i>Branding</i> | 11 |
| | |
| III. DATA & ANALISA PERANCANGAN | 18 |
| A. Kelompok Data Berkaitan dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan . | 18 |
| 1. Data Primer | 18 |

| | |
|--|----|
| 2. Data Sekunder | 21 |
| B. Kelompok Data Berkaitan dengan Estetika Fungsi Produk Rancangan | 25 |
| 1. Elemen-elemen Desain | 25 |
| 2. Tipografi dalam Logo..... | 31 |
| C. Kelompok Data Berkaitan dengan Aspek Teknis Produk Rancangan . | 32 |
| 1. Tahapan Perancangan <i>Branding</i> | 32 |
| D. Kelompok Data Berkaitan dengan Aspek Ekonomi Produk Rancangan | 35 |
| | |
| IV. KONSEP PERANCANGAN | 37 |
| A. Tataran Lingkungan/Komunitas | 37 |
| B. Tataran Sistem | 37 |
| 1. Penyebaran Karya | 37 |
| 2. Pemanfaatan Karya/Produk | 38 |
| 3. Cara Kerja Produk..... | 38 |
| C. Tataran Produk | 38 |
| 1. <i>Graphic Standards Manual</i> | 39 |
| 2. Media Aplikasi Lainnya | 40 |
| D. Tataran Elemen | 47 |
| 1. <i>LogoGram</i> | 47 |
| 2. <i>LogoType</i> | 48 |
| 3. Warna..... | 49 |
| 4. Layout..... | 50 |
| 5. Elemen..... | 51 |
| | |
| V. PAMERAN | 52 |
| A. Desain Final | 52 |
| B. Konsep Pameran | 55 |
| C. Respon Pengunjung | 55 |
| | |
| DAFTAR PUSTAKA | 57 |
| LAMPIRAN | 58 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gb.1. Logo Produk Sejenis | 3 |
| Gb.2. Komputer | 8 |
| Gb.3. Mesin Digital Printing | 9 |
| Gb.4. Bagan proses kerja, Konsep <i>Branding D'smoothin</i> | 11 |
| Gb.5. <i>Mind mapping</i> kerangka berfikir..... | 12 |
| Gb.6. <i>Mood board</i> perancangan <i>branding</i> | 13 |
| Gb.7. Konsep desain, suasana sekelompok orang-orang..... | 14 |
| Gb.8. Konsep desain, suasana sekelompok semut..... | 14 |
| Gb.9. Sketsa <i>logogram</i> dan <i>logotype</i> | 15 |
| Gb.10. Digitalisasi <i>logogram</i> dan <i>logotype</i> | 16 |
| Gb.11. Desain alternatif <i>logo</i> | 16 |
| Gb.12. Desain logo brand d'Smoothin bubble drink | 17 |
| Gb.13. Desain GSM branding d'Smoothin bubble drink | 17 |
| Gb.14. Desain cover dan isi dari buku (<i>Graphic Standards Manual</i>)..... | 39 |
| Gb.15. Desain <i>Id Card & Name Card, branding d'Smoothin</i> | 40 |
| Gb.16. Desain daftar menu produk branding d'Smoothin | 41 |
| Gb.17. Desain <i>Cup Drink, branding d'Smoothin</i> | 41 |
| Gb.18. Desain <i>Packaging, branding d'Smoothin</i> | 42 |
| Gb.19. Desain <i>Poster branding d'Smoothin</i> | 43 |
| Gb.20. Desain <i>X-banner</i> dan <i>mini banner, d'Smoothin</i> | 43 |
| Gb.21. Desain <i>Polo Shirt branding d'Smoothin</i> | 44 |
| Gb.22. Desain Kaos, <i>branding d'Smoothin</i> | 45 |
| Gb.23. Desain Topi pegawai, <i>branding d'Smoothin</i> | 45 |
| Gb.24. Desain <i>Stand booth, branding d'Smoothin</i> | 46 |

| | |
|---|----|
| Gb.25. Desain <i>Logo Gram, branding d'Smoothin</i> | 47 |
| Gb.26. <i>Logo Gram Semut dan Bubble</i> | 47 |
| Gb.27. <i>Logotype d'Smoothin Bubble drink</i> | 48 |
| Gb.28. Tipografi, font dekoratif dan <i>Generica, d'Smoothin Bubble drink</i> | 49 |
| Gb.29. <i>Color Identity logo d'Smoothin bubble drink</i> | 49 |
| Gb.30. Bentuk elemen lingkaran | 51 |
| Gb.31. Hasil Karya, Perancangan <i>Branding d'Smoothin Bubble drink</i> | 52 |
| Gb.32. Hasil Karya, Perancangan <i>Branding d'Smoothin Bubble drink</i> | 52 |
| Gb.33. Hasil Karya, Perancangan <i>Branding d'Smoothin Bubble drink</i> | 53 |
| Gb.34. Dokumentasi Pameran..... | 53 |
| Gb.35. Dokumentasi Pameran..... | 54 |
| Gb.36. Dokumentasi Pameran..... | 54 |
| Gb.37. Display Pameran..... | 55 |
| Gb.38. Komentar Respon pengunjung | 55 |