

DAFTAR ISI

PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR.....	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1. Latar Belakang	2
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Rumusan Masalah	5
1.4. Tujuan Perancangan	5
1.5. Manfaat Perancangan	5
BAB II KAJIAN TEORI.....	6
2.1. Identitas Visual.....	6
2.1.1. Tujuan.....	6
2.1.2. Koherensi dalam Identitas Visual.....	7
2.1.3. Logo.....	8
2.1.4. Graphic Standard Manual (GSM)	9
2.2. Tipografi.....	10
2.2.1. Istilah dan Anatomi	11
2.2.2. Klasifikasi.....	12
2.3. Elemen Desain	15
2.3.1. Garis	15
2.3.2. Bentuk	16
2.3.3. Warna	19
2.3.4. Tekstur.....	20
2.3.5. Pattern.....	21
2.4. Prinsip Desain	22
2.4.1. Format	22
2.4.2. Balance	23
2.4.3. Visual Hierarchy.....	25

2.4.4. Emphasis	26
2.4.5. Rhythm	27
2.4.6. Unity	29
2.5. Simbolisme Warna	30
2.6. Tanda	31
2.6.1. Simbol, Ikon dan Indeks	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
3.1. Tahapan Perancangan	34
3.2. Metode Perancangan	36
3.2.1. Orientation	36
3.2.2. Analysis	36
3.2.3. Conceptual Design	37
3.2.4. Design Development	37
3.2.5. Implementation	37
3.3. Waktu dan Tempat Perancangan	38
3.4. Analisis Data	38
3.4.1. Mengenai ARMA	38
3.4.2. Visi, Misi & Filosofi	41
3.4.3. Kompetitor	42
3.4.4. Kesimpulan Analisis Data	43
3.5. Creative Brief	43
3.6. Analisis Visual	44
3.6.1. Logo	45
3.6.2. Tipografi	47
3.6.3. Bentuk	48
3.6.4. Warna	49
BAB IV PERANCANGAN	50
4.1. Perancangan Konsep	50
4.1.1. Mindmap	50
4.1.2. Kata Kunci	51
4.1.3. Moodboard	52
4.1.4. Morphological Matrix	53
4.2. Perancangan Desain	55
4.2.1. Eksplorasi Logo	55
4.2.2. Warna	61
4.2.3. Tipografi	62
4.2.4. Supergrafis	63
4.2.5. Iconography	65
4.2.6. Implementasi	67

BAB V KESIMPULAN.....	81
5.1. Kesimpulan	81
5.2. Rekomendasi	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN	



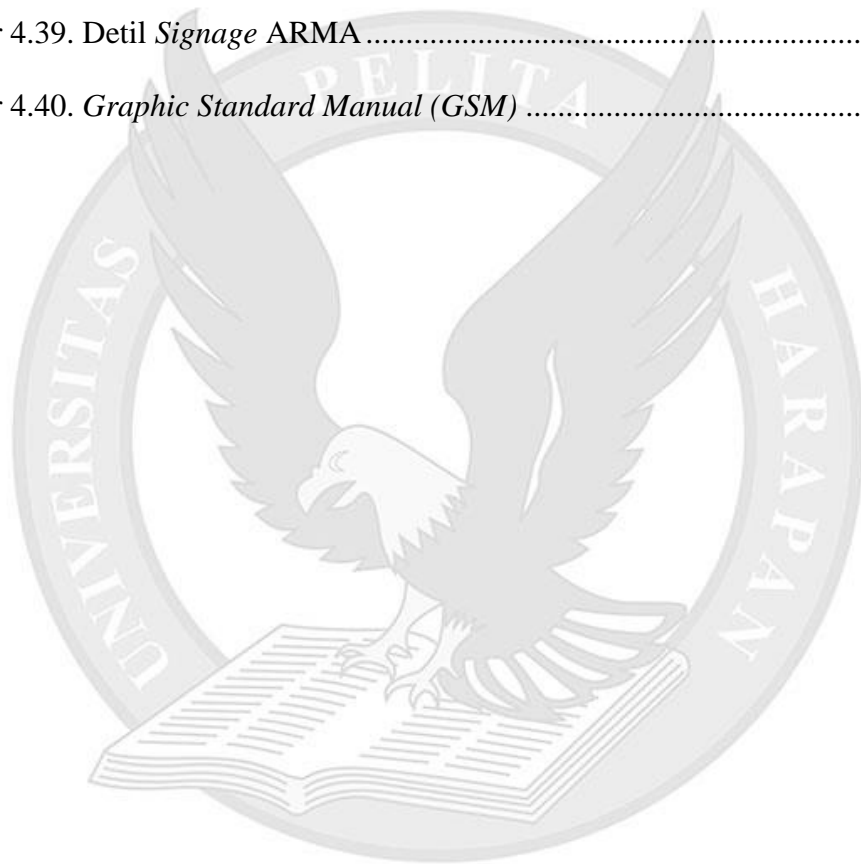
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Logo ARMA	3
Gambar 1.2. Objek Visual ARMA.....	4
Gambar 2.1. <i>Typeface Old Style</i>	12
Gambar 2.2. <i>Typeface Transitional</i>	12
Gambar 2.3. <i>Typeface Modern</i>	13
Gambar 2.4. <i>Typeface Slab Serif</i>	13
Gambar 2.5. <i>Typeface Sans Serif</i>	14
Gambar 2.6. <i>Typeface Gothic</i>	14
Gambar 2.7. <i>Typeface Script</i>	15
Gambar 2.8. <i>Typeface Display</i>	15
Gambar 2.9. Bentuk <i>Rigid/Geometric</i>	17
Gambar 2.10. Bentuk <i>Curvilinear/Organic</i>	17
Gambar 2.11. Bentuk <i>Nonobjective</i>	18
Gambar 2.12. Bentuk <i>Representational</i>	18
Gambar 2.13. <i>Hue, Saturation</i> dan <i>Value</i>	20
Gambar 2.14. Tekstur dari Teknik Cetak <i>Letterpress</i>	20
Gambar 2.15. Contoh Tekstur Visual <i>Grain</i>	21
Gambar 2.16. Contoh <i>Pattern</i> dengan <i>Crystallographic Balance</i>	22
Gambar 2.17. Format dan Jenis Brosur.....	23
Gambar 2.18. Pengaturan Simetris	24
Gambar 2.19. Pengaturan Asimetris	25

Gambar 2.20. Pengaturan Radial	25
Gambar 2.21. Hirarki Visual Pada Situs Web museum.....	26
Gambar 2.22. Poster dengan Repetisi	28
Gambar 2.23. Poster dengan Variasi.....	29
Gambar 2.24. Simbol	32
Gambar 2.25. Ikon	32
Gambar 2.26. Indeks	33
Gambar 3.1. Diagram Tahapan Perancangan.....	35
Gambar 3.2. Logo ARMA dan Referensi <i>Typeface Horror</i>	45
Gambar 3.3. Penggunaan Logo ARMA.....	46
Gambar 3.4. Tipografi pada Objek Visual.....	47
Gambar 3.5. Bentuk pada Objek Visual.....	48
Gambar 3.6. Warna pada Objek Visual	49
Gambar 4.1. <i>Mindmap</i>	50
Gambar 4.2. <i>Moodboard</i>	52
Gambar 4.3. <i>Morphological Matrix</i>	53
Gambar 4.4. Eksplorasi Alternatif Logo.....	55
Gambar 4.5. Alternatif Logo.....	57
Gambar 4.6. Finalisasi Logo	57
Gambar 4.7. Logo Final	58
Gambar 4.8. Konsep Logo	59
Gambar 4.9. Alternatif Logo Departemen	59
Gambar 4.10. Logo Departemen Final.....	60

Gambar 4.11. Skema Warna	61
Gambar 4.12. Tipografi.....	62
Gambar 4.13. Perbandingan <i>Typeface</i> ITC Caslon 224 Std dan Neue Haas Unica	63
Gambar 4.14. Elemen Grafis.....	64
Gambar 4.15. Pengaturan Elemen Grafis.....	65
Gambar 4.16. <i>Iconography</i>	65
Gambar 4.17. <i>Stationery</i>	67
Gambar 4.18. Detil Amplop, Kartu Nama, dan Kop Surat.....	67
Gambar 4.19. Kartu Identitas	68
Gambar 4.20. Tiket	69
Gambar 4.21. Poster ARMA.....	69
Gambar 4.22. <i>Billboard</i> ARMA	70
Gambar 4.23. <i>Banner</i> ARMA	70
Gambar 4.24. Poster Pameran ARMA.....	71
Gambar 4.25. <i>Billboard</i> Pameran ARMA	71
Gambar 4.26. <i>Merchandise</i> Pembatas Buku.....	72
Gambar 4.27. <i>Merchandise</i> Buku Tulis	72
Gambar 4.28. <i>Merchandise Postcard Packet</i>	73
Gambar 4.29. <i>Merchandise Tote Bag</i>	73
Gambar 4.30. <i>Booklet</i> Buku Pengantar	74
Gambar 4.31. Brosur <i>Cultural Workshop</i>	74
Gambar 4.32. <i>Amenities</i> ARMA Resort.....	75

Gambar 4.33. <i>Door Hanger & Kunci Kamar ARMA Resort</i>	75
Gambar 4.34. <i>Menu & Coaster ARMA Cafe</i>	76
Gambar 4.35. <i>Detil Menu ARMA Cafe</i>	76
Gambar 4.36. <i>Situs Web ARMA</i>	77
Gambar 4.37. <i>Profile Instagram & Post Feed ARMA</i>	78
Gambar 4.38. <i>Signage ARMA</i>	79
Gambar 4.39. <i>Detil Signage ARMA</i>	79
Gambar 4.40. <i>Graphic Standard Manual (GSM)</i>	80



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Waktu dan Tempat Perancangan.....	38
Tabel 3.2. Kompetitor ARMA	42



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	A1
------------------	----

