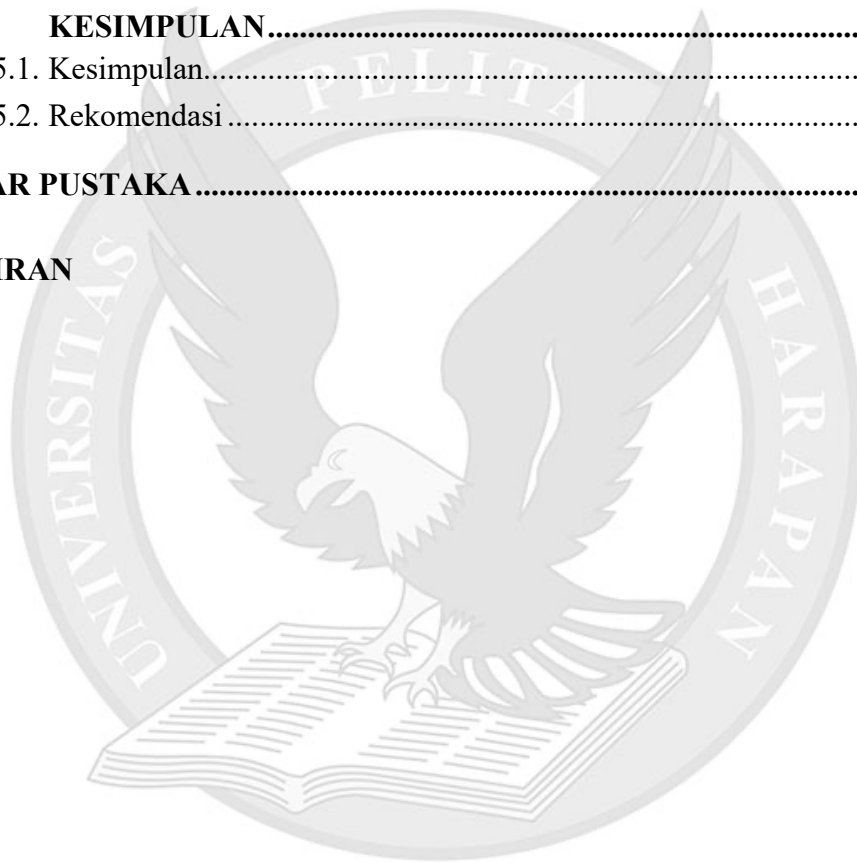


DAFTAR ISI

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.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1. Latar Belakang	2
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Rumusan Masalah	4
1.4. Tujuan Perancangan	5
1.5. Manfaat Perancangan	5
BAB II TINJAUAN LITERATUR	6
2.1. Identitas Visual.....	6
2.1.1. Logo.....	6
2.1.2. Warna	8
2.1.3. Tipografi	9
2.1.4. Kriteria Ideal Identitas Visual	10
2.2. Gestalt.....	11
2.3. Identitas dan Representasi	15
2.4. Identity Coherence	16
2.5. Maskot.....	17
2.6. AIDA	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1. Tahapan Perancangan.....	19
3.1.1. Orientasi	20
3.1.2. Analisis	20
3.1.3. Konsep.....	21
3.1.4. Desain.....	22
3.1.5. Implementasi	22

3.2. Waktu dan Tempat Pengumpulan Data.....	23
3.3. Metode pengumpulan dan analisis data	23
3.3.1. Observasi	24
3.3.2. Wawancara	24
BAB IV PERANCANGAN.....	25
4.1. Studi Budaya	25
4.1.1. Jamu.....	25
4.1.2. Sejarah Jamu di Indonesia	25
4.1.3. Penjual jamu gendong	26
4.1.4. Jenis jenis tanaman jamu	26
4.1.5. Filosofi Jamu	28
4.1.6. Jamu dan Unsur Budaya Jawa	28
4.1.7. Aksara Jawa kuno.....	29
4.1.8. Kain Lurik	30
4.2. Orientasi	31
4.2.1. Observasi	31
4.2.2. Wawancara	33
4.2.3. Hasil Pengumpulan Data	33
4.3. Analisis.....	34
4.3.1. <i>Creative Brief</i>	34
4.3.2. Studi Banding Suwe Ora Jamu dan Acaraki	35
4.3.3. Komparasi Visual	39
4.3.4. Logo.....	40
4.3.5. Sistem Logo.....	41
4.3.6. Sistem Identitas	42
4.4. Konsep.....	46
4.4.1. <i>Concept Mapping</i>	46
4.4.2. Kata kunci.....	47
4.4.3. <i>Morphological Matrix</i>	48
4.4.4. <i>Moodboard</i>	49
4.5. Desain.....	52
4.5.1. Konsep logo alternatif 1	53
4.5.2. Konsep logo alternatif 2	55
4.5.3. Konsep logo alternatif 3	57
4.6. Desain akhir.....	59
4.6.1. Logo.....	59
4.6.2. Warna	63
4.6.3. Perancangan elemen grafis	64
4.7. Implementasi	67
4.7.1. Sistem penggunaan <i>pattern</i>	68

4.7.2. Sistem maskot.....	69
4.7.3. Sistem <i>grid</i> dan <i>margin</i>	70
4.7.4. Kartu Nama	70
4.7.5. Kop surat	72
4.7.6. Amplop.....	73
4.7.7. Sistem <i>Stationery</i> Kedai	74
4.7.8. Sistem kemasan	77
4.7.9. <i>Merchandise</i>	83
4.7.10. Sistem Sosial Media	85
4.7.11. Poster	87
4.7.12. Graphic Standard Manual.....	88
BAB V KESIMPULAN.....	89
5.1. Kesimpulan.....	89
5.2. Rekomendasi	89
DAFTAR PUSTAKA.....	91
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 2 Kedai Suwe Ora Jamu Cabang.....	3
Gambar 2. 1 Beberapa Contoh Kategori Logo.....	7
Gambar 2. 2 Logo Havaianas.....	9
Gambar 2. 3 Tipografi venakular pada spanduk pedagang kaki lima.....	10
Gambar 2. 4 Prinsip gestalt.....	11
Gambar 2. 5 Logo NBC.....	12
Gambar 2. 6 Logo Unilever.....	13
Gambar 2. 7 <i>Closure</i> pada logo BNI.....	14
Gambar 2. 8 Logo Olympic Games.....	15
Gambar 2. 9 Penjual Jamu Gendong.....	26
Gambar 3. 1 Tahapan Perancangan.....	19
Gambar 3. 2 Metode 5 Fase Robin Landa.....	20
Gambar 4. 1 Serat primbon djampi djawi.....	28
Gambar 4. 2 Aksara Kawi.....	30
Gambar 4. 3 Penggunaan kain lurik.....	30
Gambar 4. 4 Kain lurik corak (a) Lanjuran, (b) Pakan Malang, (c) Cacahan.....	31
Gambar 4. 5 Kedai Suwe Ora Jamu cabang M Bloc Space.....	32
Gambar 4. 6 Kedai Suwe Ora Jamu Petak Enam.....	32
Gambar 4. 7 Kedai Suwe Ora Jamu cabang Petogogan.....	33
Gambar 4. 8 Observasi Lanjutan Kedai Suwe Ora Jamu Cabang M Bloc Space..	33
Gambar 4. 9 Logo Acaraki dan Suwe Ora Jamu.....	39

Gambar 4. 10 Aplikasi Identitas Visual Acaraki	39
Gambar 4. 11 Aplikasi Identitas Visual Suwe Ora Jamu.....	40
Gambar 4. 12 Logo Suwe Ora Jamu	40
Gambar 4. 13 Sistem logo Suwe Ora Jamu.....	41
Gambar 4. 14 Menu cabang Petak Enam	42
Gambar 4.15 Variasi Kemasan Produk Suwe Ora Jamu.....	43
Gambar 4. 16 3 Jenis Kemasan Suwe Ora Jamu.....	43
Gambar 4.17 (a) kemasan jamu houseblend luar negeri, (b) dalam negeri.....	45
Gambar 4. 18 Poster dan <i>Banner</i> Kedai cabang Petak Enam	45
Gambar 4. 19 Concept Mapping Suwe Ora Jamu.....	47
Gambar 4. 20 <i>Moodboard</i> Alternatif 1	49
Gambar 4. 21 <i>Moodboard</i> Alternatif 2	50
Gambar 4. 22 <i>Moodboard</i> Alternatif 3	51
Gambar 4. 23 Eksplorasi Sketsa Alternatif Konsep 1	53
Gambar 4. 24 Logo Komprehensif Alternatif Konsep 1	54
Gambar 4. 25 Eksplorasi Elemen Grafis Alternatif Konsep 1	54
Gambar 4. 26 Eksplorasi Awal Alternatif Konsep 2.....	55
Gambar 4. 27 Pengolahan Huruf Logo	56
Gambar 4. 28 Logo Digital Alternatif Konsep 2.....	56
Gambar 4. 29 Eksplorasi Maskot Alternatif Konsep 2	57
Gambar 4. 30 Eksplorasi Awal Alternatif Konsep 3.....	58
Gambar 4. 31 Eksplorasi Logo Secara Digital.....	58
Gambar 4. 32 Logo Digital Komprehensif	59

Gambar 4. 33 Eksplorasi Elemen Grafis Alternatif Konsep 3	59
Gambar 4. 34 <i>Typeface</i> Upakarti	61
Gambar 4. 35 Eksplorasi Bentuk Logo	61
Gambar 4. 36 Hasil Akhir Logo.....	62
Gambar 4. 37 Kontruksi Logo	62
Gambar 4. 38 <i>Minimum Clear Space</i>	62
Gambar 4. 39 <i>Minimum Size Logo</i>	62
Gambar 4. 40 <i>Typeface</i> Fira Sans	63
Gambar 4. 41 Skema Warna Suwe Ora Jamu	63
Gambar 4. 42 Oalahan <i>Pattern</i>	65
Gambar 4. 43 Gambaran awal maskot	66
Gambar 4. 44 Eksplorasi gestur dan garis maskot	66
Gambar 4. 45 Hasil Final Maskot	67
Gambar 4. 46 Contoh Sistem Rasio <i>Pattern</i>	68
Gambar 4. 47 Penggunaan <i>Pattern</i> Pada Variasi Warna Latar.....	68
Gambar 4. 48 Sistem penggunaan maskot	69
Gambar 4. 49 Pengukuran Rasio Kepala Maskot	69
Gambar 4. 50 Sistem <i>Margin</i>	70
Gambar 4. 51 Pengolahan kartu nama kedai.....	70
Gambar 4. 52 Ukuran margin kartu nama kedai	71
Gambar 4. 53 Pengolahan kartu nama pribadi	72
Gambar 4. 54 Ukuran margin kartu nama pribadi	72
Gambar 4. 55 Pengolahan Kop Surat dan Ukuran Margin Kop Surat.....	73

Gambar 4. 56 Pengolahan Amplop	73
Gambar 4. 57 Ukuran Margin Amplop	74
Gambar 4. 58 Tampilan <i>Mockup</i> Menu	74
Gambar 4. 59 Desain Poster <i>Barcode</i> Menu	74
Gambar 4. 60 Tampilan <i>Mockup</i> Gelas.....	75
Gambar 4. 61 Tampilan <i>Mockup Apron</i>	75
Gambar 4. 62 Tampilan <i>Mockup Paperbag</i>	76
Gambar 4. 63 Pengolahan Desain Tatakan Gelas	76
Gambar 4. 64 Sistem Margin Tatakan Gelas	76
Gambar 4. 65 Sistem <i>pattern</i> kemasan	77
Gambar 4. 66 Sistem warna kemasan	77
Gambar 4. 67 Pengolahan desain	79
Gambar 4. 68 Sistem grid kemasan House blend	79
Gambar 4. 69 Tampilan Mockup Kemasan House Blend.....	80
Gambar 4. 70 Pengolahan kemasan sparkling soda	80
Gambar 4. 71 Sistem Grid Kemasan Sparkling Soda	81
Gambar 4. 72 Pengolahan Mockup Kemasan Sparkling Soda	81
Gambar 4. 73 Pengolahan Kemasan Jamu Tisane	82
Gambar 4. 74 Sistem <i>Grid</i> Kemasan Jamu Tisane	82
Gambar 4. 75 Tampilan Mockup Kemasan Jamu Tisane	83
Gambar 4. 76 Desain Gantungan Kunci	84
Gambar 4. 77 Desain Pin	84
Gambar 4. 78 Desain <i>Totebag</i>	84

Gambar 4. 79 Tahap <i>Attention</i>	85
Gambar 4. 80 Tahap <i>Interest</i>	86
Gambar 4. 81 Tahap <i>desire</i>	86
Gambar 4. 82 Tahap <i>Action</i>	87
Gambar 4. 83 Tampilan Mockup Poster	88
Gambar 4. 84 Tampilan Mockup GSM.....	88



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Waktu dan Tempat Pengumpulan Data	23
Tabel 3. 2 Tanaman Obat Untuk Pembuatan Jamu Gendong	27
Tabel 4. 1 <i>Creative Brief</i> Suwe Ora Jamu.....	35
Tabel 4. 2 Studi Banding Suwe Ora Jamu dan Acaraki.....	35
Tabel 4. 3 <i>Morphological Matrix</i>	48



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. 1 Dokumentasi wawancara penulis	1
Lampiran A. 2 Transkrip wawancara.....	4
Lampiran B. 1 Eksplorasi Logo Awal.....	1
Lampiran B. 2 Eksplorasi Ilustrasi.....	1
Lampiran B. 3 Eksplorasi Pengolahan maskot	1
Lampiran C. 1 Lembar Monitoring.....	5

