

DAFTAR ISI

PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR.....	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Tujuan Perancangan	3
1.5. Manfaat Perancangan	4
BAB II KAJIAN TEORI.....	5
2.1. Brand Merek.....	5
2.2. Branding.....	5
2.3. Identitas Visual.....	6
2.3.1. Logo.....	6
2.3.2. Warna	7
2.3.3. Ilustrasi/Elemen gambar.....	7
2.3.4. Typography	7
2.4. Gestalt.....	8
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	9
3.1. Tahapan Perancangan.....	9
3.1.1. Discovery.....	9
3.1.2. Planning.....	10
3.1.3. Creative	10
3.2. Waktu dan Tempat Perancangan.....	10
3.3. Analisis Data	10
3.3.1. Deskripsi entitas	11
3.3.2. Observasi (Analisa visual).....	17

BAB IV PERANCANGAN.....	23
4.1. Strategi Kreatif	23
4.1.1. Creative brief.....	23
4.1.2. User journey	27
4.2. Strategi Visual	34
4.2.1. Pendekatan 2.....	34
4.2.1.1. <i>Keyword</i>	35
4.2.1.2. <i>Moodboard</i>	36
4.2.1.3. Studi Rferensi	37
4.3. Alternatif Viusal 2	41
4.3.1. Sketsa.....	41
4.3.2. Ilustrasi Digital	42
4.4. Desain Akhir	44
4.4.1. Identitas Visual.....	46
BAB V KESIMPULAN.....	87
5.1. Kesimpulan.....	87
5.2. Rekomendasi	87
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN A	1
1. Keyword , Tone & Manner	1
2. Moodboard	2
LAMPIRAN B	1
1. Studi Referensi	1
2. Alternatif Visual 1	5
a. Sketsa.....	5
b. Ilustrasi Digital	6
3. Form Lembar Monitoring.....	Error! Bookmark not defined.

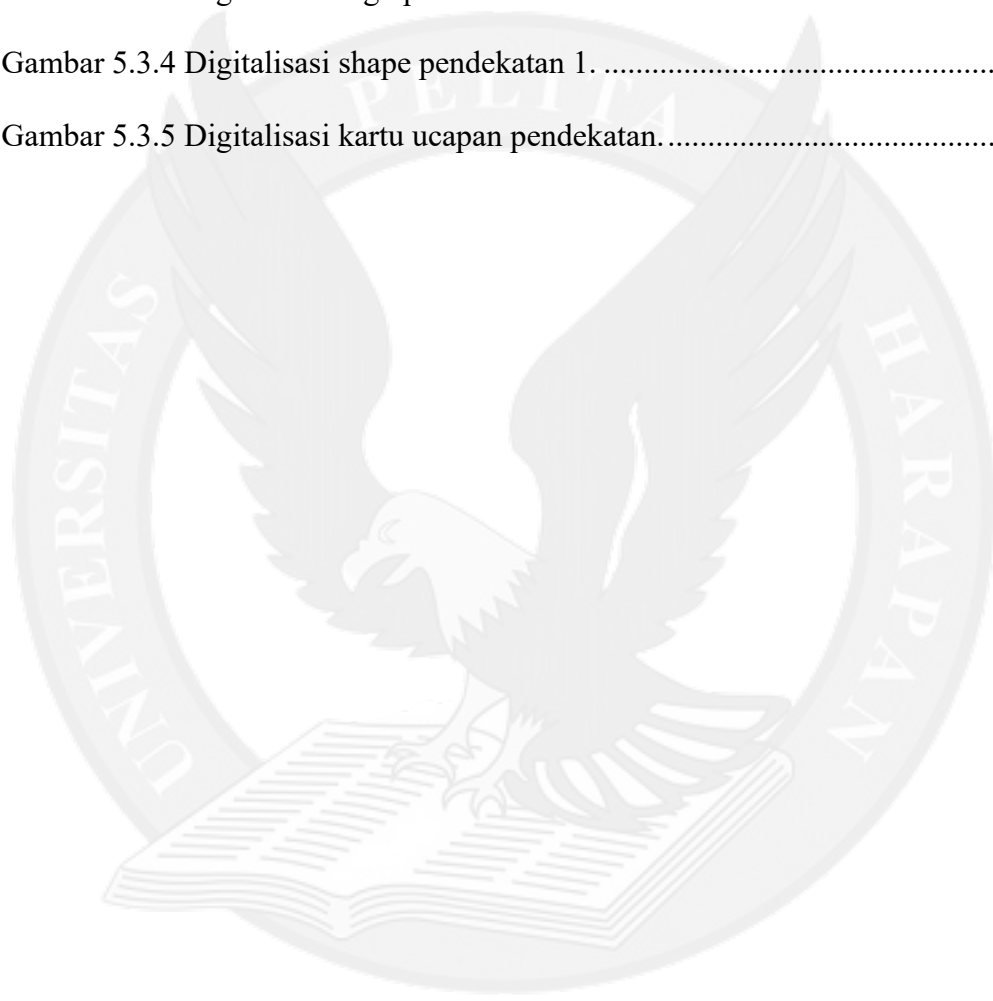
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1.1 Metodologi Desain	9
Gambar 3.3.1 Business Model Canvas Jusyou	11
Gambar 3.3.2 Outle DOJ Juice Bar.....	14
Gambar 3.3.3 Logo Yogo The yogurt juice	15
Gambar 3.3.4 Logo Boost Juice Bars	15
Gambar 3.3.5 Logo Jusyou	17
Gambar 3.3.6 Logo Perusahaan Jack U dan UKG.....	17
Gambar 3.3.7 Perbandingan warna dalam obyek desain Jusyou.	19
Gambar 3.3.8 Perbandingan penggunaan ilustrasi.....	20
Gambar 3.3.9 Perbandingan penggunaan ilustrasi.....	21
Gambar 3.3.10 Perbandingan Typeface dalam obyek desain berbeda.....	22
Gambar 4.2.1 Sketsa Pendekatan 2	34
Gambar 4.2.2 mindmapping untuk mencari keyword.....	35
Gambar 4.2.3 Moodboard pendekatan 2.....	36
Gambar 4.2.4Teknik Doodle Yegoufugui.....	38
Gambar 4.2.5 Studi referensi Yegoufugi dengan desain Doodle pada	40
Gambar 4.3.1 Sketsa Logo pendekatan 2.....	42
Gambar 4.3.2 Digitalisasi Maskot pendekatan 2.	42
Gambar 4.3.3 Digitalisasi Logo pendekatan 2.....	43
Gambar 4.3.4 Digitalisasi shape pendekatan 2.	43
Gambar 4.3.5 Digitalisasi kartu ucapan pendekatan 2.....	44

Gambar 4.4.1 Data usia dari yang aktif bermain <i>game</i>	45
Gambar 4.4.2 <i>Keyword</i> desain akhir.	46
Gambar 4.4.3 Typeface yang digunakan.....	47
Gambar 4.4.4 Digitalisasi logo Jusyou.	48
Gambar 4.4.5 referensi logo Jusyou.....	49
Gambar 4.4.6 penerapan efek <i>splashi</i> dalam logo.	51
Gambar 4.4.7 Warna utama Logo Jusyou.....	51
Gambar 4.4.8. Logo Jusyou Dengan 1 warna.	52
Gambar 4.4.9 Mascot alpokat	53
Gambar 4.4.10 Referensi atribut Suku Aztek	53
Gambar 4.4.11 warna yang utama maskot alpokat	54
Gambar 4.4.12 Referensi atribut Suku Aztek	55
Gambar 4.4.13 Mascot mnagga dengan referensi.....	55
Gambar 4.4.14 Perkembangan tanaman <i>citrus</i>	56
Gambar 4.4.15 Referensi Maccot Jeruk.....	57
Gambar 4.4.16 Mascot jeruk dengan referensi	57
Gambar 4.4.17 Mascot nanas dengan referensi	58
Gambar 4.4.18 Referensi Samurai	59
Gambar 4.4.19 Mascot apel dengan referensi.....	59
Gambar 4.4.20 Mascot stoberi dengan referensi.....	60
Gambar 4.4.21 referensi pakaian masyarakat Arab	61
Gambar 4.4.22 Mascot pisang.....	61
Gambar 4.4.23 Mascot wortel dengan referensi	62

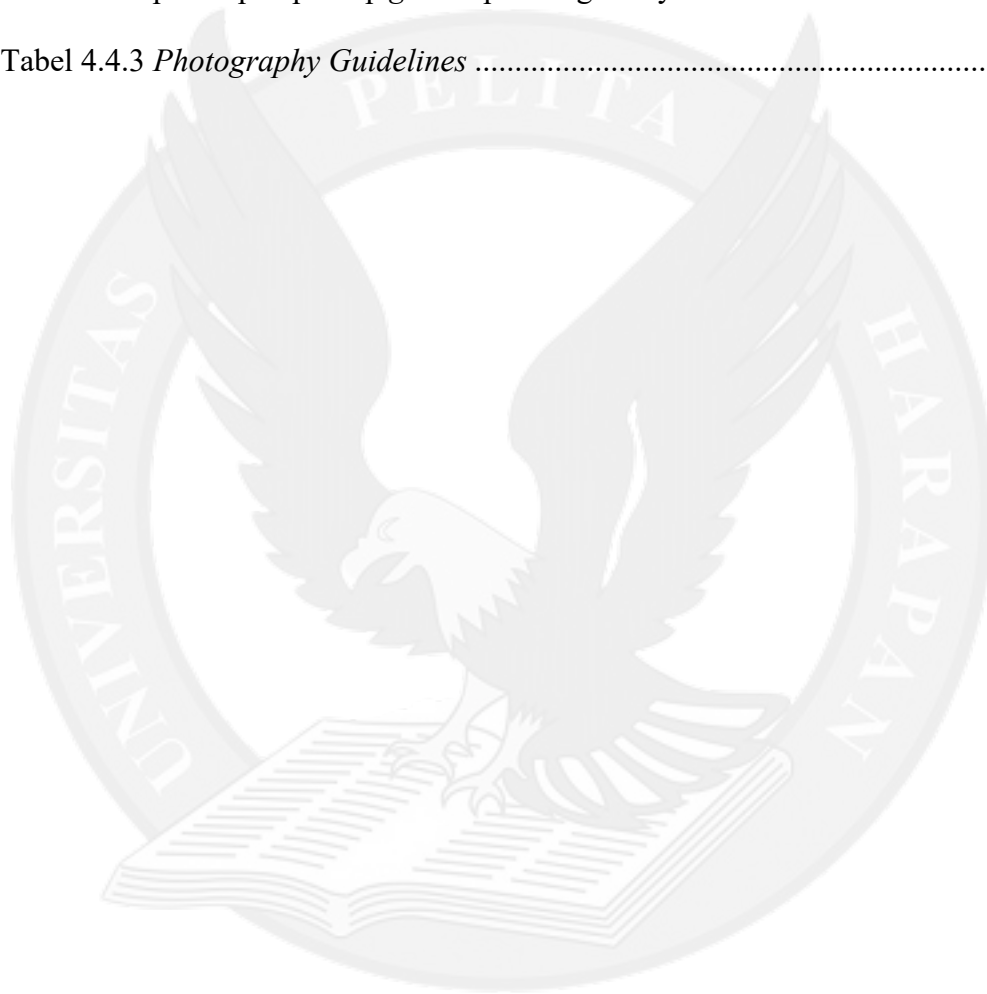
Gambar 4.4.24 Mascot buah naga dengan referensi	63
Gambar 4.4.25 Karakter Gabungan Sayuran	64
Gambar 4.4.26 Karakter Gabungan Buah-buahan	64
Gambar 4.4.27 Menu <i>boardgame</i>	65
Gambar 4.4.28 Menu <i>Jusyou</i>	68
Gambar 4.4.29 Kartu Discount Jusyou	69
Gambar 4.4.30 Kartu Discount Jusyou	70
Gambar 4.4.31 Cara melakukan <i>klaim kartu</i>	71
Gambar 4.4.32 Desain Cup Jusyou	73
Gambar 4.4.33 Desain Cup Jusyou	74
Gambar 4.4.34 Packaging Plastik	75
Gambar 4.4.35 Packaging Plastik	75
Gambar 4.4.36 Packaging Plastik	76
Gambar 4.4.37 Mockup Desain Apron.	77
Gambar 4.5.33 Desain Instagram Jusyou.....	78
Gambar 4.4.39 Mockup Foto dalam Aplikasi Online	82
Gambar 4.4.40 Mockup Foto dalam Aplikasi Online	83
Gambar 4.4.41 <i>Photography</i> produk Jusyou	85
Gambar 5.2.1 Mind mapping untuk mencari keyword.	1
Gambar 5.2.2 Gaya bahasa yang akan digunakan (Tone&Manner).	2
Gambar 5.2.3 Moodboard.	3
Gambar 5.2.4 Referensi Gaya Naive.....	1
Gambar 5.2.5 Pablo Pintachan	2

Gambar 5.2.6 Perbandingan Retro Pablo dengan Retro general.....	4
Gambar 5.2.7 Perbandingan Naive Pablo dengan Naive general.	4
Gambar 5.3.1 Sketsa pendekatan 1.	5
Gambar 5.3.2 Digitalisasi maskot pendekatan 1.....	6
Gambar 5.3.3 Digitalisasi logo pendekatan 1.	7
Gambar 5.3.4 Digitalisasi shape pendekatan 1.	8
Gambar 5.3.5 Digitalisasi kartu ucapan pendekatan.....	9



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1.1 User journey 1	30
Tabel 4.1.2 User journey	33
Tabel 4.4.1 penerapan prinsip <i>gestalt</i> pada logo Jusyou.....	50
Tabel 4.4.2 penerapan prinsip <i>gestalt</i> pada logo Jusyou.....	72
Tabel 4.4.3 <i>Photography Guidelines</i>	81



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A. Ide pendekatan visual pertama	A1-A3
LAMPIRAN B Studi Referensi pendekatan pertama	B1-B9
LAMPIRAN C Lembar Bimbingan	C1-C13

