

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	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1. Latar Belakang	2
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Rumusan Masalah	5
1.4. Tujuan Perancangan	6
1.5. Manfaat Perancangan	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
2.1. Identitas Visual.....	7
2.1.1. Bentuk dalam Identitas Visual	8
2.1.2. Tipografi dalam Identitas Visual	9
2.1.3. Warna dalam Identitas Visual	9
2.2. Logo	9
2.2.1. Tujuan perancangan Logo	10
2.2.2. Kategori Logo.....	10
2.3. Elemen Desain	11
2.3.1. Garis	11
2.3.2. Bentuk	12
2.3.3. Warna	12
2.3.4. Tekstur.....	13
2.4. Prinsip Desain	13
2.4.1. <i>Balance</i>	13
2.4.2. <i>Emphasis</i>	14
2.4.3. <i>Hierarchy</i>	14
2.4.4. <i>Unity</i>	14
2.4.5. <i>Rythm</i>	15
2.4.6. Prinsip Gestalt	15
2.5. Tipografi.....	16
2.5.1. Klasifikasi.....	16

2.5.2. <i>Legibility dan Readability</i>	18
2.6. Semiotika.....	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21
3.1. Tahapan Perancangan.....	21
3.2. Waktu dan Tempat Perancangan.....	22
3.2.1. Studi Pustaka	22
3.2.2. Wawancara	22
3.3. Analisis Data	23
3.3.1. Data Perusahaan	23
3.3.2. Nilai, Visi dan Misi Perusahaan	24
3.3.3. Target Pasar	25
3.3.4. Kondisi Eksisting	26
3.3.5. Enitas Pembanding	28
3.3.6. Kesimpulan Analisis Data	31
3.4. Creative Brief	32
3.5. Analisis Visual	33
BAB IV PERANCANGAN	36
4.1. Proses Perancangan	36
4.1.1. Mindmapping	36
4.1.2. Kata Kunci.....	37
4.1.3. <i>Morphological Matrix & Sketch</i>	41
4.1.4. Eksplorasi Alternatif Desain	42
4.2. Finalisasi Desain	46
4.2.1. Finalisasi Desain Logo	46
4.2.2. Warna	51
4.2.3. Sistem Tipografi	53
4.2.4. Elemen Grafis.....	54
4.2.5. Fotografi	57
4.3. Aplikasi Desain	58
4.3.1. <i>Stationary</i>	59
4.3.2. Seragam	60
4.3.3. <i>ID Card</i>	60
4.3.4. Topi	61
4.3.5. <i>Banner</i>	61
4.3.4. Keranjang Belanja	62
4.3.5. <i>Storefront</i>	62
4.3.6. <i>Promotional Poster</i>	63
4.3.7. <i>Delivery Truck</i>	63
4.3.8. <i>Duct Tape</i>	64
4.3.9. Media Sosial	64
4.3.10. <i>Marketplace (E-commerce)</i>	65
4.4. Graphic Standard Manual	66

BAB V KESIMPULAN.....	67
5.1. Kesimpulan	67
5.2. Rekomendasi	69
DAFTAR PUSTAKA.....	70

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Logo Toko Bangunan Kerinci Jaya.....	3
Gambar 1.2. Tampak Depan Toko Bangunan Kerinci Jaya.....	4
Gambar 3.1. Diagram Metodologi Perancangan.....	21
Gambar 3.2. Area Toko Bangunan Kerinci Jaya	26
Gambar 3.3. Denah Toko Bangunan Kerinci Jaya.....	27
Gambar 3.4. Gambar Tiga Dimensi Gedung Lantai 1	27
Gambar 3.5. Gambar Tiga Dimensi Gedung Lantai 2	28
Gambar 3.6. Toko Bangunan Lumayan	28
Gambar 3.7. Toko Bangunan Sinar Usaha.....	29
Gambar 3.8. Letak Lokasi Toko Bangunan Kerinci Jaya	29
Gambar 3.9. Depo Bangunan	30
Gambar 3.10. Bangun Indah Graha.....	30
Gambar 3.11. Logo Toko Bangunan Kerinci Jaya.....	34
Gambar 3.12. Logotype Toko Bangunan Kerinci Jaya.....	34
Gambar 3.13. Aplikasi Logo Toko Bangunan Kerinci Jaya	35
Gambar 4.1. Mindmapping Toko Bangunan Kerinci Jaya	36
Gambar 4.2. Moodboard dari kata Trustworthy.....	37
Gambar 4.3. Moodboard dari kata Flexible	39
Gambar 4.4. Moodboard dari kata Modern.....	40
Gambar 4.5. Morphological Matrix	41
Gambar 4.6. Rough Sketch	42
Gambar 4.7. Eksplorasi Alternatif Desain Satu	43
Gambar 4.8. Eksplorasi Alternatif Desain Dua.....	44
Gambar 4.9. Eksplorasi Alternatif Desain Tiga	45
Gambar 4.10. Eksplorasi Logogram Secara Digital.....	47
Gambar 4.11. Finalisasi Desain Logogram.....	48
Gambar 4.12. Eksplorasi Desain Logotype.....	49
Gambar 4.13. Finalisasi Warna Logo	50
Gambar 4.14. Finalisasi Desain Logo Toko Bangunan Kerinci Jaya	50
Gambar 4.15. Palet Warna Primer Toko Bangunan Kerinci Jaya	51
Gambar 4.16. Palet Warna Sekunder Toko Bangunan Kerinci Jaya	52

Gambar 4.17. Sistem Tipografi Identitas Visual Toko Bangunan Kerinci Jaya	53
Gambar 4.18. Supergrafik Identitas Visual Toko Bangunan Kerinci Jaya	54
Gambar 4.19. Ikon Supergrafik Toko Bangunan Kerinci Jaya	55
Gambar 4.20. Elemen Grafis KJ Shape	56
Gambar 4.21. Fotografi Potrait	57
Gambar 4.22. Fotografi Process	57
Gambar 4.23. Fotografi Tools	58
Gambar 4.24. Fotografi Arsitektural	58
Gambar 4.25. Aplikasi Desain Stationary Toko Bangunan Kerinci Jaya	59
Gambar 4.26. Aplikasi Desain Seragam Toko Bangunan Kerinci Jaya	60
Gambar 4.27. Aplikasi Desain ID Card Toko Bangunan Kerinci Jaya	60
Gambar 4.28. Aplikasi Desain Topi Toko Bangunan Kerinci Jaya	61
Gambar 4.29. Aplikasi Desain Banner Toko Bangunan Kerinci Jaya	61
Gambar 4.30. Aplikasi Desain Keranjang Belanja Toko Bangunan Kerinci Jaya	62
Gambar 4.31. Aplikasi Desain Tampak Depan Toko Bangunan Kerinci Jaya	62
Gambar 4.32. Aplikasi Desain Poster Promosi Toko Bangunan Kerinci Jaya	63
Gambar 4.33. Aplikasi Desain Kendaraaa Toko Bangunan Kerinci Jaya	63
Gambar 4.34. Aplikasi Desain Duct Tape Toko Bangunan Kerinci Jaya	64
Gambar 4.35. Aplikasi Desain Media Sosial: Instagram Feed	64
Gambar 4.36. Aplikasi Desain Marketplace: Tokopedia	65
Gambar 4.37. GSM Toko Bangunan Kerinci Jaya	66

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. <i>Creative Brief</i>	32
--	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Transkrip Wawancara dengan Pemilik Toko Bangunan Kerinci
Jaya.....A1-A4

Lampiran B. Lembar Monitoring BimbinganA5-A7

