

LAPORAN TUGAS AKHIR



**PERANCANGAN VISUAL BRANDING UNTUK “PONDOK WISATA
PANDU DEWANATA”**

A14.2007 Tugas Akhir Komunikasi Visual Periklanan

Semester XIII-2014/2015

STEFANUS AGUNG NUGROHO

A14.2007.00077

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL S1

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO

SEMARANG

2014



UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO

PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

JUDUL : VISUAL BRANDING UNTUK “PONDOK WISATA PANDU
DEWANATA”

NAMA : STEFANUS AGUNG NUGROHO

NIM : A14.2007.00050

Tugas Akhir ini telah di periksa dan di setujui,
Semarang, Februari 2014

Drs Pujiyanto, M.Sn
Pembimbing 1

Muh Ariffudin Islam, M.Sn
Pembimbing 2

Mengetahui,

Dr. Drs. Abdul Syukur, M.M
Dekan Fakultas Ilmu Komputer



UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO
PENGESAHAN TUGAS AKHIR

JUDUL : VISUAL BRANDING UNTUK “PONDOK WISATA PANDU
DEWANATA”

NAMA : STEFANUS AGUNG NUGROHO

NIM : A14.2007.00050

Tugas Akhir ini telah di ujikan dan di pertahankan
di hadapan Dewan penguji pada Sidang Tugas Akhir

Semarang, 5 Maret 2014

Dewan Penguji

Umi Rosyidah, S. Kom, M.T
Ketua Penguji

Godham Eko S, M.Ds
Anggota Penguji 1

Khamadi, M. Ds
Anggota Penguji 2

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan hasil karya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Semarang, 28 Maret 2014

Stefanus Agung Nugroho

MOTTO

“Orang-orang yang melontarkan kritik bagi kita pada hakikatnya adalah pengawal jiwa kita, yang bekerja tanpa bayaran” -Corni Ten Boom

“Jika anda telah berusaha untuk mengubah sesuatu namun tetap tak berhasil, cobalah untuk mengubah pandangan anda”

“Orang pintar bukanlah orang yang menuntut ilmu setinggi langit untuk mendapatkan ijazah, namun orang yang berusaha sekuat tenaga hingga mampu mempekerjakan dan menggaji orang yang menuntut ilmu setinggi langit untuk mendapatkan ijazah”

KATA PENGANTAR

Segenap puji syukur penulis ucapkan kepada Yesus Kristus karena atas berkat dan karuniaNya, sehingga perancang skripsi tugas akhir dengan judul **Perancangan Visual Branding Untuk “Pondok Wisata Pandu Dewanata, Kopeng”** ini dapat selesai dengan baik dan lancar.

Skripsi Tugas Akhir merupakan salah satu syarat yang harus ditempuh oleh mahasiswa agar dapat menyelesaikan program studi S-1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Dian Nuswantoro Semarang dan juga bertujuan memberi pengalaman dan pengetahuan pada mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja.

Penulis menyadari bahwa skripsi perancangan ini masih jauh dari sempurna dan oleh karena itu penulis mengharapkan saran atau kritik yang bersifat membangun untuk kedepannya dapat menjadi lebih baik.

Dalam penyusunan skripsi tugas akhir ini perancang mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses pengerjaan skripsi tugas akhir hingga selesai. Maka dalam kesempatan ini perancang mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Dr. Drs. Abdul Syukur, MM. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro Semarang.
2. Edy Mulyanto, S.Si, M.Kom Selaku Kepala Program Studi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro Semarang.
3. Drs Pujiyanto, M.Sn selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran, serta dengan sabar dan ikhlas member bimbingan, motivasi, pengarahan dan saran demi kesempurnaan penulisan skripsi ini.
4. Muh Ariffudin Islam, M.Sn selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pikiran, serta dengan sabar memberikan bimbingan, motivasi, dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.

5. Bapak Sumadi, S.Pd. selaku pemilik dari Pondok Wisata Pandu Dewanata yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian pada penulisan skripsi ini.
6. Alm. Ayah, ibu, kakak, serta semua saudara-saudara yang selalu mensupport dalam terselesainya laporan ini, serta menjadi motivasi terbesar.
7. Lucia Desi Pratiwi yang selalu mensupport dan banyak membantu serta memberi motivasi serta doa.
8. Dayat, Komang, Ricko, Alvian, Valent yang selalu menyemangati maupun iklas membantu selama dalam proses perancangan skripsi ini.
9. Teman-teman DKV Udinus semua angkatan yang tidak dapat disebutkan satu-satu karena selalu mendukung penulis hingga skripsi ini terselesaikan.

Akhir kata, penulis selaku penyusun skripsi tugas akhir meminta maaf sebesar-besarnya apabila ada kesalahan dalam kata, penulisan nama dan gelar dalam penyusunan skripsi tugas akhir ini. Kritik dan saran yang membangun demi perbaikan skripsi sangat penulis harapkan, bagi penulis laporan Tugas Akhir ini memiliki nilai guna dan dapat digunakan sebagai bahan perbandingan demi perkembangan dunia Desain Komunikasi Visual.

Penulis

Stefanus Agung Nugroho

ABSTRAK

Nugroho, Agung, Stefanus. 2014. *Perancangan Visual Branding “Untuk Pondok Wisata Pandu Dewanata”*, Kopeng.

Perancangan Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Komputer.
Universitas Dian Nuswantoro. Pembimbing : (I) Drs Pujiyanto, M.Sn
(II) Muh Ariffudin Islam, M.Sn

Penginapan pondok wisata pandu dewanata merupakan sebuah usaha yang bergerak di bidang penginapan / perhotelan yang terletak di di Jl Raya Kopeng Kabupaten Semarang no 29, kode pos 50774 didirikan oleh Bapak Sumadi, S.Pd. Keadaan Kopeng yang banyak obyek wisata membuat banyak penginapan yang menawarkan hiburan tidak sehat dan membuat Pondok Wisata Pandu Dewanata terancam. Oleh karena itu dengan pembuatan sebuah *Visual Branding*, diharapkan dapat mendukung pencitraan Pondok Wisata Pandu Dewanata agar kedepannya lebih dikenal dan menjadi bisnis penginapan para keluarga yang bersahaja di hati para wisatawan. Perancangan *Visual Branding* ini dilakukan melalui perencanaan media yang efektif dengan menggunakan matriks SWOT untuk menemukan sebuah strategi komunikasi *Visual Branding* yang ideal, yang kemudian dilanjutkan membuat suatu konsep perancangan. Secara komprehensif perancangan yang terdiri dari beberapa media terpilih antara lain, logo sebagai identitas beserta dengan buku panduan manual, stationary (kop, amplop, stempel, folder, kartu nama, ID Card, nota) media periklanan komersial (website) media pendukung (poster, leaflet, X-Banner), seragam, packaging tempat tisu, souvenir (stiker, pin, jam meja, mug, notes book)

Kata Kunci : Perancangan, *Visual Branding*, *Pondok Wisata Pandu Dewanata*

ABSTRACT

Nugroho, Agung, Stefanus. 2014. *Visual Branding for “Pandu Dewanata” Cottage, Kopeng.*

*Designing. Visual Communication Design Studies Program, Faculty of Computer Science. Dian University Nuswantoro. Mentor: (I) Drs Pujiyanto, M.Sn
(II) Muh Ariffudin Islam, M.Sn*

Pandu Dewanata cottage inn is a business engaged in the inn / hotel located in Jl Raya No. 29 Kopeng Semarang district, zip code 50774 was established by Mr. Sumadi, S.Pd. Kopeng state of the many attractions make many inns that offer unhealthy entertainment and make Pondok Wisata Pandu Dewanata threatened. Hence the creation of a Visual Branding, is expected to support the imaging Pondok Wisata Pandu Dewanata order in the future known and become the family business unpretentious inn in the heart of the travelers. Designing Visual Branding is done through effective media planning using a SWOT matrix to find a communication strategy Visual Branding ideal, which then proceed to make a concept design. In a comprehensive design that consists of some selected media, among others, along with the logos as the identity of user's manual, stationary (letterhead, envelopes, stamps, folders, business cards, ID cards, note) commercial advertising media (website) supporting media (posters, leaflets, Banner), uniforms, packaging towels, souvenirs (stickers, pins, desk clocks, mugs, notepads book)

Keywords : *Design, Visual Branding, Pandu Dewanata Cottage*

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Lembar Persetujuan Skripsi	ii
Lembar Pengesahan Skripsi	iii
Lembar Pernyataan Keaslian.....	iv
Halaman Motto.....	v
Kata Pengantar	vi
Abstrak	viii
Abstract	ix
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel	xiv
Daftar Gambar.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Manfaat Perancangan	5
1.6 Metode Sistemika Perancangan	5
1.6.1 Metodologi Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Bagan Alur Pikir	7
1.6.3 Sistemika Penelitian dan Perancangan	9
1.7 Tinjauan Teoritis.....	10
1.7.1 Teori Branding.....	10
1.7.2 Teori Image Desain Dengan <i>Brand Image</i>	13
1.7.3 Pengertian Hotel	15
1.7.4 Aspek-Aspek Komunikasi Visual Periklanan Perhotelan	18

1.7.5 Teori Logo	22
1.7.6 Teori <i>Graphic Standard Manual</i> (GSM)	23
1.7.7 Teori Tipografi	24
1.7.8 Teori Warna.....	25
1.7.9 Teori Semiotik.....	27
BAB II IDENTIFIKASI DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	30
2.1 Data Produk.....	31
2.1.1 Latar Belakang	31
2.1.2 Visi dan Misi Perusahaan.....	31
2.1.3 Berdasarkan 7P.....	32
2.2 Data Pemasaran dan Pencitraan Produk.....	40
2.2.1 <i>Market Positioning</i>	40
2.2.1.1 <i>Market Share</i> (omzet)	40
2.2.1.2 Jangkauan Distribusi.....	40
2.2.1.3 Jangkauan Konsumen	41
2.2.1.4 keadaan corporate image	41
2.2.1.5 Jangkauan Pemasaran	41
2.2.2 Potensial Market.....	41
2.2.3 Kondisi Saingan	42
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan (<i>Matriks SWOT</i>)	46
2.3 Differensiasi dan Product re-positioning.....	48
2.4 Penentuan Strategi Periklanan.....	48
BAB III KONSEP LOGO DAN MEDIA	49
3.1 Kondisi Pemasaran.....	49
3.1.1 Tujuan Pemasaran	49
3.1.2 Strategi Pemasaran	50
3.2 Konsep Logo	52
3.3 Konsep Media	52
3.3.1 Tujuan Media	52

3.3.2 Strategi Media	53
3.3.3 Progam Media	59
3.3.4 Media Budgeting	60
3.4 Konsep Kreatif	65
3.4.1 Tujuan Kreatif	65
3.4.2 Strategi Kreatif	66
3.4.2.1 Khalayak Sasaran.....	66
3.4.2.2 Isi Pesan	66
3.4.2.3 Bentuk Pesan.....	67
3.4.2.4 Tema Pesan.....	67
3.4.2.5 Pendekatan Penyajian Pesan.....	68
3.4.3 Progam Kreatif	71
3.4.3.1 Tema Visual.....	71
3.4.3.2 Pengarahan Visual	71
3.4.4 Biaya Kreatif	79
BAB IV VISUALISASI.....	80
4.1 Studi Visual	80
4.1.1 Visualisasi logo	80
4.1.1.1 Penjaringan Ide Visual Logo	81
4.1.1.2 Studi Tipografi.....	83
4.1.1.3 Studi Warna Logo.....	84
4.1.1.4 Pengembangan Ide Pokok Logo	86
4.1.2 Pengaplikasian Logo Pada Stationery	93
4.1.3 Visualisasi Media	101
4.1.3.1 Penyaringan Ide Visual Ilustrasi	102
4.1.3.2 Filosofi Ilustrasi	103
4.1.3.3 Pengembangan Bentuk Ilustrasi.....	104
4.2 Pengaplikasian Visualisasi Dalam Media	105

BAB V PENUTUP.....	122
5.1 Kesimpulan.....	122
5.2 Saran.....	123
DAFTAR PUSTAKA	124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1: Bagan Alur pikir.....	8
Gambar 2.1 : Kamar yang tersedia di Pondok Wisata Pandu Dewanata	33
Gambar 2.2 : <i>Media promosi sekarang</i>	35
Gambar 2.3 : Receptionist.....	37
Gambar 2.4 : Bagan Organisasi Pondok Wisata Pandu Dewanata	37
Gambar 2.5 : Bangunan penginapan	39
Gambar 2.6 : Bungalo	39
Gambar 2.7 : Ruang pertemuan	40
Gambar 2.8 : Visualisasi logo Hotel Garuda	42
Gambar 2.9 : Kondisi kamar Hotel Garuda	46
Gambar 2.10 : kondisi luar kamar Hotel Garuda	46
Gambar 4.1 : Bunga teratai	82
Gambar 4.2 : Bunga melati	83
Gambar 4.3 : Rumput.....	83
Gambar 4.4 : Font Aharoni	84
Gambar 4.5 : Font Cataneo BT Regular.....	84
Gambar 4.6 : Warna Primer	85
Gambar 4.7 : Warna sekunder.....	85
Gambar 4.8 : Sket logogram penyederhanaan bunga teratai.....	86
Gambar 4.9 : Sket logogram penyederhanaan bunga melati.....	86
Gambar 4.10 : Sket logogram penyederhanaan rumput.....	86
Gambar 4.11 : Sket kasar layout logo	87
Gambar 4.12 : Desain komprehensif logo.....	87
Gambar 4.13 : <i>Configuration grid</i> logo	88
Gambar 4.14 : Configuration scale logo	89
Gambar 4.15 : Komponen logogram dalam logo.....	89
Gambar 4.16 : pengaplikasian logo 1 warna	90
Gambar 4.17 : Pengaplikasian logo dalam <i>background</i> warna.....	90
Gambar 4.18 : Pengaplikasian logo dalam <i>grayscale</i>	91

Gambar 4.19 : Logotype	92
Gambar 4.20 : Stationery set.....	93
Gambar 4.21 : Rough layout kop surat	94
Gambar 4.22 : Desain komprehensif kop surat.....	94
Gambar 4.23 : Desain final kop surat.....	95
Gambar 4.24 : Rough layout amplop	96
Gambar 4.25 : Desain komprehensif amplop.....	96
Gambar 4.26 : Desain final amplop	97
Gambar 4.27 : Rough layout kartu nama	97
Gambar 4.28 : Desain komprehensif kartu nama.....	98
Gambar 4. 29 : Final desain kartu nama	98
Gambar 4. 30 : pilihan warna pertama folder	99
Gambar 4. 31 : Pilihan warna kedua folder (<i>optional</i>)	100
Gambar 4. 32 : Final desain ID Card	100
Gambar 4. 33 : Final desain nota	101
Gambar 4. 34 : Aktifitas bersama keluarga	102
Gambar 4.35 : Joglo (rumah adat Jawa Tengah)	103
Gambar 4.36 : Pengembangan Bentuk Ilustrasi.....	104
Gambar 4.37 : <i>Cover GSM</i>	105
Gambar 4.38 : Tampilan website <i>Home</i>	106
Gambar 4.39 : Tampilan website <i>About Us</i>	106
Gambar 4.40 : Tampilan website <i>Contact Us</i>	107
Gambar 4. 41 : Tampilan website <i>Accommodations</i>	107
Gambar 4. 42 : Tampilan website <i>Gallery (slide 1)</i>	108
Gambar 4. 43 : Tampilan website <i>Gallery (slide 2)</i>	108
Gambar 4. 44 : Tampilan website <i>Reservation</i>	109
Gambar 4. 45 : Pengaplikasian pada papan nama.....	109
Gambar 4. 46 : Rough layout poster	110
Gambar 4. 47 : Desain komprehensif poster.....	110
Gambar 4.48 : Desain final poster.....	111
Gambar 4.49 : Desain leaflet (depan-belakang)	112

Gambar 4.50 : rough layout X-Banner.....	113
Gambar 4.51 : Desain komprehensif X-Banner.....	113
Gambar 4.52 : Final Desain X Banner.....	114
Gambar 4.53 : Desain kasar layout seragam.....	114
Gambar 4.54 : Desain komprehensif seragam.....	115
Gambar 4.55 : Final desain seragam pria.....	115
Gambar 4.56 : Final desain seragam wanita.....	116
Gambar 4.57 : Desain Final packaging tempat <i>tissue</i>	116
Gambar 4.58 : Rough layout mug.....	117
Gambar 4.59 : Desain komprehensif mug.....	117
Gambar 4.60 : Desain final mug.....	118
Gambar 4.61 : Rough layout jam meja.....	118
Gambar 4.62 : Desain final jam meja.....	119
Gambar 4.63 : Desain final <i>note book</i>	119
Gambar 4.64 : sket kasar stiker.....	120
Gambar 4.65 : Final desain stiker.....	120
Gambar 4.66 : Sket kasar pin.....	121
Gambar 4.67 : Final Desain Pin.....	121

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Harga Garuda Hotel Kopeng	43
Tabel 2.2 Tabel Matriks SWOT	47
Tabel 3.1 Tabel jadwal media	60
Tabel 3.2 Tabel akumulasi biaya media	64