

## DAFTAR ISI

|                                             |     |
|---------------------------------------------|-----|
| HALAMAN COVER DALAM .....                   | i   |
| HALAMAN SARJANA .....                       | ii  |
| HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....        | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                    | iv  |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                   | v   |
| SURAT PERNYATAAN.....                       | vi  |
| UCAPAN TERIMA KASIH .....                   | vii |
| DAFTAR ISI .....                            | ix  |
| DAFTAR BAGAN .....                          | xi  |
| DAFTAR GAMBAR .....                         | xii |
| ABSTRAK .....                               | xv  |
| ABSTRA .....                                | xvi |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                    |     |
| A. Latar Belakang Perancangan.....          | 1   |
| B. Rumusan Penciptaan .....                 | 3   |
| C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....       | 3   |
| D. Tinjauan Karya.....                      | 4   |
| E. Landasan Teori.....                      | 9   |
| F. Metode Penciptaan .....                  | 42  |
| <b>BAB II KONSEP DAN PROSES PERANCANGAN</b> |     |
| A. Konsep Perancangan .....                 | 56  |
| B. Proses Perancangan .....                 | 57  |
| <b>BAB III HASIL DAN ANALISIS KARYA</b>     |     |
| A. Hasil Dan Analisis Karya .....           | 65  |
| <b>BAB IV PENUTUP</b>                       |     |
| A. Kesimpulan .....                         | 71  |

|                            |           |
|----------------------------|-----------|
| B. Saran .....             | 72        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b> | <b>73</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>      | <b>76</b> |



## DAFTAR BAGAN

| NAMA BAGAN                            | HALAMAN |
|---------------------------------------|---------|
| Stuktur Organisasi Mandau studio..... | 45      |
| Struktur Perancangan.....             | 50      |
| Studi Tipografi.....                  | 52      |



## DAFTAR GAMBAR

| NAMA GAMBAR                            | HALAMAN |
|----------------------------------------|---------|
| <i>Website pot brandinghouse</i> ..... | 6       |
| <i>Website Maika collection</i> .....  | 7       |
| <i>Website Wanara studio</i> .....     | 8       |
| <i>Website Wanara studio</i> .....     | 14      |
| <i>Website Wanara studio</i> .....     | 14      |
| <i>Contoh Mobile App</i> .....         | 16      |
| <i>Contoh Mobile App</i> .....         | 18      |
| <i>Contoh Anatomy Tipografi</i> .....  | 29      |
| <i>Ruangan Mandau Studio</i> .....     | 45      |
| <i>Behance Mandau</i> .....            | 45      |
| <i>Dribbble Mandau</i> .....           | 46      |
| <i>Fiver Mandau</i> .....              | 46      |
| <i>Brainstorming</i> .....             | 58      |
| <i>Studi Warna</i> .....               | 59      |
| <i>Moadboard</i> .....                 | 59      |
| <i>Desain Thingking</i> .....          | 60      |
| <i>Wieframing</i> .....                | 60      |
| <i>Sketsa</i> .....                    | 61      |
| <i>Logo</i> .....                      | 62      |
| <i>Typeface</i> .....                  | 63      |
| <i>Wireframe</i> .....                 | 64      |
| <i>Final Desain Home page</i> .....    | 65      |
| <i>Final Desain What we do</i> .....   | 66      |
| <i>Final Desain Work</i> .....         | 66      |
| <i>Contact</i> .....                   | 67      |
| <i>Mobile</i> .....                    | 67      |
| <i>Fiver</i> .....                     | 68      |
| <i>Dribbble</i> .....                  | 68      |

|                  |    |
|------------------|----|
| Behance .....    | 69 |
| T`shirt .....    | 69 |
| Xbanner .....    | 70 |
| Stationery ..... | 70 |
| Sticker .....    | 71 |



## GLOSARIUM

### A

|                           |                                                                                                                                                                                          |
|---------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Analisis Data</b>      | Sebuah proses pemeriksaan, pembersihan, transformasi dan pemodelan data dengan tujuan menemukan informasi yang berguna, menginformasikan kesimpulan dan mendukung pengambilan keputusan. |
| <b>Adobe After Effect</b> | Perangkat lunak yang dikeluarkan oleh adobe yang digunakan untuk proses pengeditan audio visual motion graphic.                                                                          |
| <b>Adobe Illustrator</b>  | Perangkat lunak yang dikeluarkan oleh adobe yang digunakan untuk proses editing visual grafis dan proses layouting karya.                                                                |
| <b>Alternatif</b>         | Pilihan di antara dua atau beberapa proses rancangan.                                                                                                                                    |
| <b>Albatros</b>           | Jenis kertas dalam proses printing karya dengan dimensi Meter.                                                                                                                           |
| <b>Artboard</b>           | Lembar kerja disuatu perangkat lunak desain.                                                                                                                                             |
| <b>Akumulasi</b>          | Pengumpulan, penimbunan, penghimpunan, dan pengelompokan.                                                                                                                                |
| <b>Audiens</b>            | Sekelompok orang yang menerima pesan atau informasi tertentu.                                                                                                                            |

## **B**

**Bauran Media** Jenis penetapan karya seperti apa yang akan dirancang atau yang sudah dirancang.

**Balance** Keseimbangan dalam rancangan karya.

**Branding** Pencitraan suatu produk agar dapat menarik dan melekat di benak konsumen

**Brainstorming** Sebuah metode yang bisa dilakukan untuk memecahkan berbagai masalah dan menghasilkan beragam ide baru sebanyak mungkin dengan cepat.

## **C**

**Consultan** Pakar Rundingan

**Cutting** Proses pemisahan suatu objek.

**Copywriting** Penetapan suatu kalimat yang ditampilkan dalam karya rancangan.

## **D**

**Desain** Rencana, kerangka atau gambar yang dibuat untuk memperlihatkan tampilan dan fungsi sesuatu pekerjaan.

**Dinamis** Memiliki Interpretasi kepercayaan.

**Dua Dimensi** Bentuk dari benda yang memiliki panjang dan lebar.

## **E**

**Emphasis** Penekanan dalam penyampaian pesan dalam sebuah karya.



|                |                                                    |
|----------------|----------------------------------------------------|
| <b>Efektif</b> | Memberikan efek, yang nilai akhirnya keberhasilan. |
| <b>Efisien</b> | Ketepatan dalam menyampaikan sesuatu.              |
| <b>Estetis</b> | Berkaitan dengan keindahan.                        |

|                     |                                                                                                                                                                                                  |
|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>F</b>            |                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Flat Desain</b>  | Sebuah pendekatan desain yang bersifat minimalis.                                                                                                                                                |
| <b>Fungsional</b>   | Fungsi dari garapan karya yang dirancang.                                                                                                                                                        |
| <b>G</b>            |                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Icon</b>         | Tanda yang mirip dengan obyek yang diwakilinya, ikon memiliki ciri-ciri yang dimiliki dengan apa yang dimaksudkan.                                                                               |
| <b>Interpretasi</b> | Keterwakilan Pesan.                                                                                                                                                                              |
| <b>Ilustrasi</b>    | Hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik gambar, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. |
| <b>Interest</b>     | Harus mampu menampilkan daya tarik untuk audiens.                                                                                                                                                |
| <b>K</b>            |                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Konsultasi</b>   | Proses bertukar pikiran.                                                                                                                                                                         |
| <b>Kreatifitas</b>  | Kekuatan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal.                                                                                                                                      |
| <b>L</b>            |                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Layout</b>       | Tata Letak elemen desain dalam suatu bidang untuk membentuk suatu pesan agar lebih artistik.                                                                                                     |



**Legibility**                      Tingkat keterbacaan huruf.

## **M**

**Media cetak**                      Media atau sarana yang berbentuk fisik.

**Media Digital**                      Media atau sarana yang disebarakan melalui jejaring sosial.

**Media Audio Visual**              Sarana yang terdapat bentuk bergerak dan memiliki bunyi sebagai daya dramatis komunikasi.

**Merchandise**                      Salah satu pernik-pernik yang sering kali kita temui dan sudah banyak digunakan oleh berbagai pihak di dalam setiap acara atau event tertentu.

**Moodboard**                      Kumpulan atau komposisi gambar, visual dan objek lain yang biasanya dibuat untuk tujuan desain demi mengetahui style seperti apa yang sesuai dengan objek rancangan.

**Motion Graphic**                  Bidang ilmu yang fleksibel di industri kreatif karena bisa diterapkan di berbagai sektor seperti desain, periklanan, multimedia, animasi, games, dan film.

## **O**

**Opportunity**                      Peluang dari garapan perancangan.

**Observasi**                      Teknik melihat dan mengamati perubahan dari fenomena sosial yang tengah berkembang dan tumbuh.

## **P**

|                               |                                                                                                                                                                                                      |
|-------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Prespektif</b>             | Sudut pandang manusia terhadap sesuatu.                                                                                                                                                              |
| <b>Platform</b>               | Program dalam menyampaikan sebuah informasi.                                                                                                                                                         |
| <b>Riset</b>                  | Penyelidikan (penelitian) suatu masalah secara sistematis, kritis, dan ilmiah untuk meningkatkan pengetahuan dan pengertian, mendapatkan fakta yang baru, atau melakukan penafsiran yang lebih baik. |
| <b>Readability</b>            | Tingkat Keterbacaan huruf.                                                                                                                                                                           |
| <b>Remainder</b>              | Pengingat dalam sebuah rancangan.                                                                                                                                                                    |
| <b>Semiotika</b>              | Ilmu yang mempelajari tentang tanda dan petanda.                                                                                                                                                     |
| <b>Soft</b>                   | Style yang lembut.                                                                                                                                                                                   |
| <b>Style</b>                  | Gaya.                                                                                                                                                                                                |
| <b>Sequence</b>               | Alur dalam membaca sebuah karya cipta.                                                                                                                                                               |
| <b>Sign</b>                   | Petunjuk/tanda-tanda.                                                                                                                                                                                |
| <b>Segmentasi Geografis</b>   | Analisis data berdasarkan lokasi wilayah.                                                                                                                                                            |
| <b>Segmentasi Demografis</b>  | Analisis data berdasarkan identitas kepribadian audiens.                                                                                                                                             |
| <b>Segmentasi Psikografis</b> | Analisis data berdasarkan pola pikir dan kesukaan audiens.                                                                                                                                           |
| <b>Strenght</b>               | Kekuatan dalam proses analisis data.                                                                                                                                                                 |

|                        |                                                                                                                                                                                            |
|------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Strategi Verbal</b> | Ide gagasan yang berbentuk narasi atau kalimat ajakan.                                                                                                                                     |
| <b>Startegi Visual</b> | Kegiatan branding dengan memanfaatkan konten visual yang berupa gambar, grafik, video, dan sebagainya.                                                                                     |
| <b>Sketsa</b>          | Lukisan cepat (hanya garis-garis besarnya).                                                                                                                                                |
| <b>Sans Serif</b>      | Jenis tipografi yang tidak memiliki kail dalam jenis font.                                                                                                                                 |
| <b>Sticker</b>         | Jenis merchandise yang memiliki daya tempel.                                                                                                                                               |
| <b>Simbol</b>          | Tanda berdasarkan konvensi, peraturan, atau perjanjian yang disepakati bersama.                                                                                                            |
| <b>SWOT</b>            | Metode dalam proses analisi data.                                                                                                                                                          |
| <b>T<br/>Tipografi</b> | Suatu kesenian dan teknik memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, guna kenyamanan membaca semaksimal mungkin. |
| <b>Template</b>        | file yang berfungsi sebagai titik awal untuk sebuah dokumen                                                                                                                                |
| <b>Threat</b>          | Ancamana dalam sebuah perancangan dalam hal metode analisis data.                                                                                                                          |

**U**

**User Interface**

tampilan visual sebuah produk yang menjembatani sistem dengan pengguna (*user*)

**Unity**

Kesatuan dalam sebuah rancangan desain grafis.

**V**

**Vector**

Gambar yang menggunakan poligon dalam menciptakan gambar pada grafis komputer.

**W**

**Warna**

Spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih).

**Weakness**

Kelemahan dalam analisis data rancangan.

## ABSTRAK

Mandau merupakan studio desain yang menyediakan jasa atau produk desain seperti branding, konsultan desain dan template. Namun sejak berdirinya studio ini pada tahun 2019 sampai sekarang, studio ini belum memiliki fasilitas e-commerce yang dapat menunjang pelayanan penjualan dalam bentuk digital. Dengan hal itu maka diperlukan sebuah sarana untuk mewadahi komunikasi antar konsumen dengan mandau itu sendiri. Melalui metode pengumpulan data wawancara, observasi, dan pengelompokan projek selama Mandau tangani untuk proses penciptaan karya yang ditetapkan. Maka, tahapan selanjutnya yaitu analisis data menggunakan analisis SWOT. Dari analisis tersebut maka didapatkan bauran media yang sesuai dengan kebutuhan mandau itu sendiri. Bauran media yang telah ditetapkan dalam hal ini yaitu *User Interface*, audio visual, mobile apps, dan merchandise. Bauran yang ditetapkan memiliki fungsi untuk mempermudah konsumen atau target audiens yang disasar dalam hal komunikasi dengan Mandau itu sendiri. Sehingga diharapkan bauran media yang dipilih menjadi solusi permasalahan yang dihadapi selama ini untuk membangun profesionalitas dan memberikan wadah yang nyaman dalam hal komunikasi.

**Kata Kunci:** *Mandau Studio, User Interface, Mobile Apps, Audio Visual, dan Merchandise.*

## ABSTRACT

*Mandau is a design studio that provides design services or products such as branding, design consultants and templates. However, since the establishment of this studio in 2019 until now, this studio does not yet have e-commerce facilities that can support sales services in digital form. With this, we need a means to accommodate communication between consumers and the saber itself. Through the methods of collecting interview data, observation, and project grouping during Mandau handled the process of creating the work that was determined. So, the next step is data analysis using SWOT analysis. From this analysis, it is found that the media mix is in accordance with the needs of the saber itself. The media mix that has been defined in this case is the User Interface, audio visual, mobile apps, and merchandise. The defined mix has a function to make it easier for consumers or the target audience to communicate with Mandau itself. So it is hoped that the selected media mix will be a solution to the problems faced so far to build professionalism and provide a comfortable forum in terms of communication.*

**Keywords:** *Mandau Studio, User Interface, Mobile Apps, SWOT, Audio Visual, and Merchandise.*