

PERANCANGAN ULANG DESAIN LOGO PRODUCTION HOUSE "DOT IMAGE"

Tugas
Akhir

Disusun oleh :
Mario Irfansyah
01181019

PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG DIPLOMA III
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI
INDONESIA YOGYAKARTA
2023



STSRD VISI

PERANCANGAN ULANG DESAIN LOGO PRODUCTION HOUSE "DOT IMAGE"

Disusun oleh :
Mario Irfansyah
01181019

PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG DIPLOMA III
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI
INDONESIA YOGYAKARTA

2023
STSRD VISI

Menyetujui
Dosen Pembimbing
Tanggal :



Drs. MOHAMMAD DANANG SYAMSI, M.Sn
NIDN 0531016401

PERANCANGAN ULANG DESAIN LOGO PRODUCTION HOUSE "DOT IMAGE"

Tugas Akhir/Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan
dihadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

Pada tanggal di STSRD VISI Yogyakarta.

Dewan Penguji

Pembimbing

Drs. MOHAMMAD DANANG SYAMSI, M.Sn
NIDN 0531016401

Penguji

BUDI YUWONO, S.Sos., M. Sn
NIDN 0519126602

STSRD VISI

Mengetahui

Ketua STSRD VISI

Wahyu Tri Widadijo, M.Sn
NIDN 0526047001

Ketua Jurusan

Dwisanto Seyogo, M.Ds
NIDN 0510128401



KATA PENGANTAR



Kata Pengantar

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat-nya saya dapat menyusun tugas akhir ini. Tugas akhir ini disusun guna meraih gelar Ahli Madya program D3-DKV STSRD VISI. Ada kebanggaan tersendiri jika perancangan ini bisa selesai dengan hasil yang baik. Dengan keterbatasan saya dalam membuat riset, maka cukup banyak hambatan yang saya temui. Dan jika perancangan ini pada akhirnya bisa diselesaikan dengan baik tentulah karena bantuan dan dukungan dari banyak pihak terkait.

Untuk itu, saya sampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu.

Diantaranya:

1. Allah SWT yang telah memberi limpahan rahmat dan hidayah-nya
2. Kampus STSRD VISI Yogyakarta
3. Ibu Bramanti Hananti selaku pemilik usaha yang telah memperbolehkan usahanya untuk dijadikan bahan perancangan ini
4. Orang tua yang sudah mendukung dan memberi semangat setiap saat
5. Seluruh dosen yang ikut serta membimbing penulis sampai selesai-nya studi ini
6. Teman-teman STSRD VISI Yogyakarta yang sudah berjuang bersama

Tidak ada yang bisa saya berikan selain doa dan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada pendukung. Saya sangat berharap bahwa perancangan ini akan sangat bermanfaat bagi siapapun yang membaca dan semoga bisa menambah pengetahuan bagi kita semua.

DAFTAR ISI



BAB 1 Pendahuluan	6
A. Minat Utama	7
B. Skill Unggulan	9
C. Kesimpulan	11
BAB 2 Pengantar Objek Perancangan	12
A. Latar Belakang	13
B. Data Objek	15
C. Analisa SWOT	24
BAB 3 Konsep Desain	25
A. Konsep Verbal	26
B. Konsep Visual	27
BAB 4 Proses Desain	29
A. Referensi Desain	30
B. Rough Desain	32
C. Alternatif Desain	34
D. Final Desain	36
Daftar Pustaka	48

BAB 1.

- A. Minat Utama
- B. Skill Unggulan
- C. Kesimpulan



MINAT UTAMA

Setelah menempuh pendidikan Desain Komunikasi Visual di STSRD VISI, penulis belajar berbagai hal yang sangat bermanfaat, mulai dari belajar *Fotografi, Videografi, Screen Printing/Sablon, Ilustrasi Manual* maupun *Digital*, hingga *branding* dan *rebranding*. Penulis pun lambat laun menemukan ketertarikan di bidang *ilustrasi*, hingga memutuskan untuk mengambil bidang pembuatan *ilustrasi* logo dalam Perancangan Akhir yang berjudul “Perancangan ulang desain logo *Production house “Dot Image”*”.

Sejak awal dikenalnya istilah logo sampai dengan sekarang telah mengalami perkembangan dalam segi pengertiannya. Dari awal yang berarti kata, pikiran, simbol, citra, dan semiotik berubah artinya menjadi sebuah bendera, tanda tangan, dan sebuah lambang yang secara tidak langsung dapat memberikan identitas, informasi, dan persuasi yang pada akhirnya berfungsi sebagai sarana untuk pemasaran. Dalam dunia desain selalu muncul pertanyaan mengenai pentingnya sebuah logo harus dirancang. Hal inilah yang akan dibahas melalui penjabaran fungsi logo dan proses perancangan sebuah logo. Karena tidak semua perancangan ulang dari sebuah logo yang sudah ada akan membawa hasil pencitraan yang lebih baik walaupun tujuan utama dari merancang logo adalah untuk hal yang positif.

Di dunia bisnis saat ini, semakin banyak persaingan yang pasti harus dihadapi oleh setiap perusahaan, baik itu perusahaan kecil, menengah maupun besar. Setiap perusahaan pasti berlombalomba untuk memiliki ciri khas yang diharapkan dapat menonjol dan dapat menarik perhatian *audience*. Hal ini sangatlah wajar sebab setiap perusahaan ingin menjadi yang terdepan, terbaik, dan paling dikenal di masyarakat. Selain dengan didukung oleh strategi pemasaran yang baik dan jitu sebuah perusahaan dapat diingat dengan baik oleh *audience* adalah dengan mempunyai logo yang dirancang dengan baik. Dalam hal ini sebuah logo merupakan perpaduan antara seni dan sains yang menyampaikan sebuah janji sebagai wujud dari nilai dan emosi perusahaan tersebut. Perusahaan berusaha untuk menjalin ikatan langsung dengan pelanggannya secara emosional untuk memenuhi kebutuhan pelanggan dan loyalitas serta dukungan yang terus menerus.

Oleh karena itu, pada tulisan ini akan dibahas mengenai proses pembuatan ulang logo dan berbagai hal yang memengaruhi nilai estetika sebuah logo. Riset dan analisis juga merupakan hal dasar yang harus dikuasai dan dilakukan oleh seorang *desainer grafis* dalam membuat sebuah logo yang bisa menjadi pembeda dari yang lain. Proses perancangan seperti ini bukanlah proses yang dapat dilakukan hanya dalam hitungan jam atau hari. Proses ini juga tidak hanya mengandalkan bakat dan taste yang baik, tetapi juga banyak hal lain yang harus disertakan dalam proses ini.

Identitas suatu perusahaan merupakan cerminan dari visi, misi suatu perusahaan yang divisualisasikan dalam logo perusahaan. Logo merupakan suatu hal yang nyata sebagai pencerminan hal-hal yang bersifat non visual dari suatu perusahaan, misalnya budaya perilaku, sikap, kepribadian, yang dituangkan dalam bentuk visual (Suwardikun, 2000: h.7) David E. Carter (seperti dikutip Kurniawan, 2008) juga menjelaskan “Logo adalah identitas suatu perusahaan dalam bentuk visual yang diaplikasikan dalam berbagai sarana fasilitas dan kegiatan perusahaan sebagai bentuk komunikasi visual. Logo dapat juga disebut dengan simbol, tanda gambar, merek dagang (*trademark*) yang berfungsi sebagai lambang identitas diri dari suatu badan usaha dan tanda pengenal yang merupakan ciri khas perusahaan” .

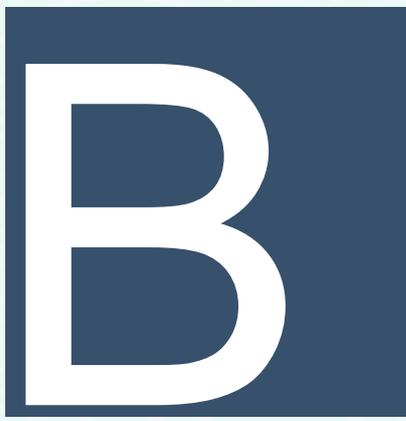
Menurut Evelyn Lip, desain logo atau merek dagang harus memenuhi kondisikondisi di bawah ini:

- a) Harus sesuai dengan kebudayaan.
- b) Logo harus menyanggah citra yang diinginkan dan menunjukkan keadaan sebenarnya atau kegiatan dari perusahaan serta menggambarkan sasaran komersial organisasinya yang diwakilinya, sedangkan merek dagang harus didesain untuk mewakili produk suatu perusahaan.
- c) Harus merupakan alat komunikasi visual.
- d) Harus seimbang dan, karena itu, bisa dengan hitam putih atau seimbang dalam warna.
- e) Logo harus menggambarkan suatu irama dan proporsi.
- f) Harus artistik, elegan, sederhana namun memiliki penekanan atau titik fokus. g. Desainnya harus harmonis.
- g) Harus menggabungkan tulisan/huruf yang tepat sehingga dapat menyampaikan pesan yang dimaksud secara logis dan jelas.
- h) Harus menguntungkan secara Feng Shui dan seimbang dalam unsur yin dan yang. (Lip, 1996: h.3-4)

Sedangkan menurut David E. Carter (seperti dikutip Adi Kusrianto, 2007) pertimbangan-pertimbangan tentang logo yang baik itu harus mencakup beberapa hal sebagai berikut:

- a) *Original & Desctinctive*, atau memiliki nilai kekhasan, keunikan, dan daya pembeda yang jelas.
- b) *Legible*, atau memiliki tingkat keterbacaan yang cukup tinggi meskipun diaplikasikan dalam berbagai ukuran dan media yang berbeda-beda.
- c) Simple atau sederhana, dengan pengertian mudah ditangkap dan dimengerti dalam waktu yang relatif singkat.
- d) *Memorable*, atau cukup mudah untuk diingat, karena keunikannya, bahkan dalam kurun waktu yang lama.
- e) *Easily associated with the company*, dimana logo yang baik akan mudah dihubungkan atau diasosiasikan dengan jenis usaha dan citra suatu perusahaan atau organisasi.

Easily adaptable for all graphic media. Disini, faktor kemudahan mengaplikasikan (memasang) logo baik yang menyangkut bentuk fisik, warna maupun konfigurasi logo pada berbagai media *grafis* perlu diperhitungkan pada proses pencanangan. Hali itu untuk menghindari kesulitan-kesulitan dalam penerapannya

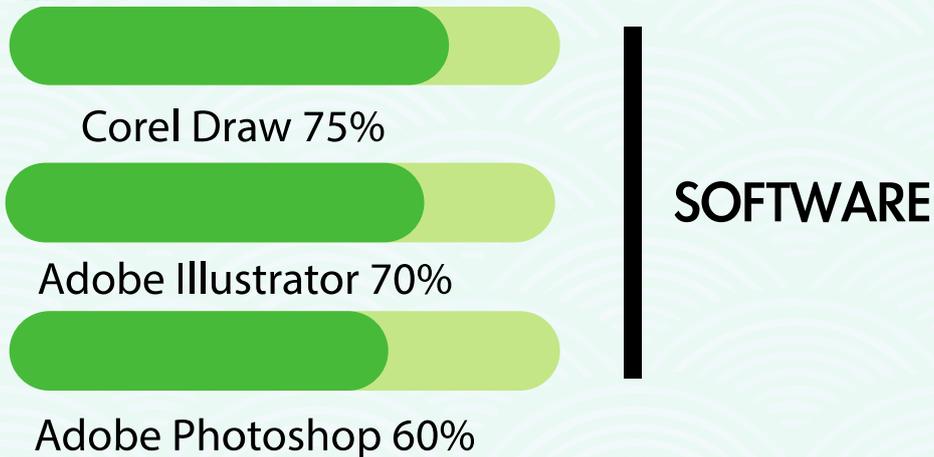


SKILL UNGGULAN

Skill dan keunggulan yang dimiliki penulis dalam dunia *Desain Grafis* selama perkuliahan di STSRD VISI mencakup pada bidang manual maupun digital, namun penulis lebih sering membuat karya dalam bentuk format digital karena lebih praktis dan simpel.

Untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini, penulis menggunakan software pendukung yaitu *Corel Draw* dan *Adobe Illustrator*.

Adapun *Bar Chart Skill* dan Kemampuan *Software* yang dikuasai oleh penulis adalah sebagai berikut:



Selain penguasaan software skill unggulan penulis adalah *Fotografi*

Namun fokus utama penggunaan *software* dalam mengerjakan perancangan akhir ini adalah *Adobe Illustrator*, karena menurut penulis *software* tersebut sangat efisien ketika dikaitkan dengan hal-hal yang berhubungan dengan ilustrasi maupun logo.

Berikut ini merupakan contoh beberapa karya yang pernah penulis buat sebelum-nya:

II.4.1 Contoh karya penulis (*Digital*)

Karya logo:



Logo UMKM
Tugas DKV 2 (2020)



Logo self identity
tugas Ilustrasi digital(2022)



Logo Maintenance FC
Team Futsal (2021)

Karya ilustrasi



Ilustrasi banteng
Tugas DKV 4 (2021)



Ilustrasi jampang
tugas Ilustrasi digital(2021)



Ilustrasi pedesaan
tugas Ilustrasi digital(2021)

Karya Fotografi



Foto Thin smoke
Tugas UTS Fotografi (2020)



Foto Konsep Lighting
Tugas Fotografi (2020)



Foto Mine Light Makanan
Tugas Fotografi (2020)



• C. KESIMPULAN

Karena minat utama penulis kearah pembuatan/perancangan logo, dan penulis yakin perancangan ini sesuai dengan kemampuan penulis. Maka penulis akan mencoba membuat karya yang dapat merubah pandangan masyarakat dari berbagai kalangan, terhadap “DOT IMAGE”. Penulis merasa perlu memaksimalkan identitas atau karakter itu sekaligus memberi tampilan baru kepada *production house* tersebut.

BAB 2

- Latar Belakang
- Data Objek
- Analisi SWOT



A.

L A T A R

B E L A K A N G

Seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya teknologi serta pembangunan yang mengglobal tentunya hal ini membawa perubahan yang berarti dalam kehidupan dan gaya hidup bagi masyarakatnya. Salah satu kebutuhan bagi masyarakat adalah dalam hal hiburan atau tontonan dalam bentuk *film*. *Film* saat ini menjadi salah satu bagian kebutuhan dari perkembangan kehidupan masyarakat untuk memenuhi kebutuhan akan hiburan. *Film* bahkan menjadi gambaran tentang bagaimana kehidupan atau kebiasaan masyarakat pada suatu daerah bahkan bisa dikatakan film mencerminkan kebudayaan suatu daerah tersebut.

Salah satu hal yang berpengaruh penting dalam perkembangan *film* ini adalah dengan adanya peran rumah produksi atau *production house* (PH). *Production house* merupakan suatu usaha jasa yang didalamnya mempunyai organisasi dan keahlian dalam memproduksi *audiovisual* untuk disajikan kepada publik. Kegiatan utama *Production house* ini adalah dalam hal memproduksi suatu *video* atau *audiovisual*, baik itu dalam bentuk *film*, untuk acara *televisi*, profil perusahaan, iklan bahkan *video clip*. Dalam memproduksi semua hal tersebut tentunya diperlukan suatu proses manajemen untuk mempermudah pelaksanaan tugas-tugasnya mulai dari perencanaan hingga sampai tahap akhir dipublikasikan pada masyarakat luas. Ada beberapa *production house* yang namanya sudah cukup besar di Indonesia seperti *Visinema Pictures*, *MD Pictures*, *Starvision Plus* dan masih banyak lagi. Keberadaan *Production house* ini tidak hanya tersebar di kota besar saja, tapi juga di kota-kota kecil seluruh Indonesia. Salah satu bidang usaha *production house* ini adalah *Dot Image* yang berada di Yogyakarta.



(Logo Visinema Pictures)



(Logo MD Pictures)



(Logo Starvision Plus)

Logo adalah salah satu hal penting bagi sebuah perusahaan. Dengan adanya logo mampu mencerminkan sebuah identitas dari perusahaan itu sendiri agar lebih dikenal banyak orang, oleh karena itu membangun brand adalah hal yang penting dalam memulai bisnis. Meskipun ada sebagian logo yang tidak mewakili dari identitas perusahaan, akan tetapi kebanyakan logo yang ada biasanya didesain berdasarkan filosofi yang terkandung di dalamnya.

Salah satu cara membangun *brand* perusahaan yaitu dengan menciptakan logo yang berkualitas. Karena logo merupakan sebuah representasi visual yang akan membuat produk anda menjadi lebih unik dan menarik. Dalam bidang pemasaran, logo berfungsi untuk memperkuat iklan dalam pengenalan produk kepada masyarakat.

Logo produksi adalah logo yang digunakan oleh *studio film* dan perusahaan produksi *televisi* untuk memberi merek apa yang mereka produksi dan untuk menentukan perusahaan produksi dan *distributor* acara *televisi* atau *film*. Logo produksi biasanya terlihat di awal *film* teatrikal atau *video game* (" logo pembuka "), dan di akhir program *televisi* atau *film* (" logo penutup").

Banyak logo produksi menjadi terkenal selama bertahun-tahun, seperti Monumen dan lampu sorot *20th Century Studios* dan *Leo the lion* dari *MGM*. Tidak seperti logo untuk media lain, logo produksi dapat memanfaatkan gerakan dan suara yang disinkronkan dan hampir selalu begitu.

Alasan Perancangan

Alasan utama perancangan ini adalah karena penulis merasa logo dari *production house* ini belum mencerminkan karakter dari *production house* ini dan belum menggambarkan kalau ini adalah *production house film*

Tujuan Perancangan

Penulis berusaha merancang ulang logo dari *production house* ini yang dapat mencerminkan karakter dan **style**-nya. Dengan perancangan ini diharapkan *production house* ini dapat melebarkan nama-nya dalam *perfilman* Indonesia, dan diharapkan pula dapat menarik minat seluruh lapisan masyarakat tidak hanya yang memiliki minat atau kegemaran yang sama

Manfaat Perancangan

•Bagi Penulis :

Diharapkan bisa menambah pengetahuan dan hasil perancangan sebagai latihan mengembangkan kemampuan dalam merancang logo.

•Bagi Dot Image

Diharapkan dengan adanya pergantian logo akan meningkatkan , juga agar semakin dikenal masyarakat luas dan diharapkan untuk lebih kreatif dan *inovatif* dalam mempublikasikan *film* melalui manajemen publisitas.

•Bagi Akademis

Diharapkan bisa menambah wawasan dan sumber referensi bagi akademis khususnya di bidang perancangan logo.

B. DATA OBJEK



(Logo Dot Image saat Ini)



Dot Image Film, Perumahan Permata Kaliurang Rumah A6, Dayakan, Sardonoharjo, Ngaglik, Sleman Regency, Special Region of Yogyakarta 55581

Nama Brand : *DOT IMAGE*
Jenis : *Production House*
Bentuk karya : *Video dan Audiovisual*
Karakter : *Modern, creative*

Dot Image mulai dirintis sejak tahun 2016, dan resmi terbentuk pada 2017 oleh 2 orang yaitu Bramanti HN dan Adi S. Putra. Berdua merupakan mantan karyawan stasiun TV swasta di Jakarta, yang kemudian terjun ke dunia *Production House*.

Dot Image merupakan *Production House* yang menawarkan jasa *full production*, *manpower*, *creative content*, hingga *post production*. Walaupun berbasis di Yogyakarta, sejak awal berproduksi, kami telah banyak memegang klien baik personal, *brand* lokal, *brand* nasional, hingga acara internasional, seperti vlogger Kevin Hendrawan, Pertamina, Askrimdo, *Sociolla*, Sasa Inti, Astra International, hingga event *Asean Para Games 2022*, dan masih banyak lagi.

Mulai Agustus 2022, *Dot Image* sudah resmi menjadi PT Serupa Inti Sinema.

Visi

Dapat menjadi salah satu rumah produksi perfilman yang memproduksi film-film dari sineas muda yang mempunyai nilai-nilai yang membangun dan dapat memenuhi salah satu kebutuhan masyarakat khususnya di dunia hiburan.

Misi

Untuk dapat menjaga kualitas film-film yang dihasilkannya sehingga tidak hanya memiliki nilai jual tetapi juga dapat memberikan suatu hiburan yang bermanfaat bagi seluruh kalangan masyarakat. Menjadi wadah penyaluran ide kreatifitas para sineas muda yang mempunyai keterbatasan dalam pembuatan film.

Filosofi logo sebelumnya



Gambar lingkaran hitam di balik tulisan “dot” adalah zoom out dari satu partikel titik vektor. Melambangkan makna dari “dot” itu sendiri yang memiliki arti “titik”. Dot Image adalah kumpulan orang kecil yang mempunyai mimpi untuk menjadi besar.



BTS ATELIER

Karya Yang Pernah Dibuat DOT IMAGE

Sebelum-nya, *DOT IMAGE* pernah membuat sebuah karya dari clientnya. Berikut merupakan contoh produk-produk-Nya:



Web Series Jejak Rasa Sasa Season 1.

<https://www.youtube.com/watch?v=iaFqaq39Kmo&list=PLUWfJvLOCEiTia5jyqmxmtK5BWK4Vf1a>



Web Series Jejak Rasa Sasa Season 2.

<https://www.youtube.com/watch?v=fFliolzw36U>



Web Series Selalu Bersama

<https://www.youtube.com/watch?v=7BtceQJ-bOM&t=1074s>



Video opening ceremony asian para games 2022

<https://www.youtube.com/watch?v=ij4EeTdBhu0>



Sang Penjaga Hati The Series

<https://www.youtube.com/watch?v=WNhDFkPh2G4>



Tyovan – Mati Cintaku (Official Music Video)

<https://www.youtube.com/watch?v=HN-CjSKLyus>



P3K- Pertolongan perDANA Paling Kekinian

<https://www.youtube.com/watch?v=5fT9AdsRH7k&t=14s>



TVC Gratifikasi Askrindo

<https://www.youtube.com/watch?v=XWYkxN0oiE>



Film pendek pewayangan “Mencari Anjani”

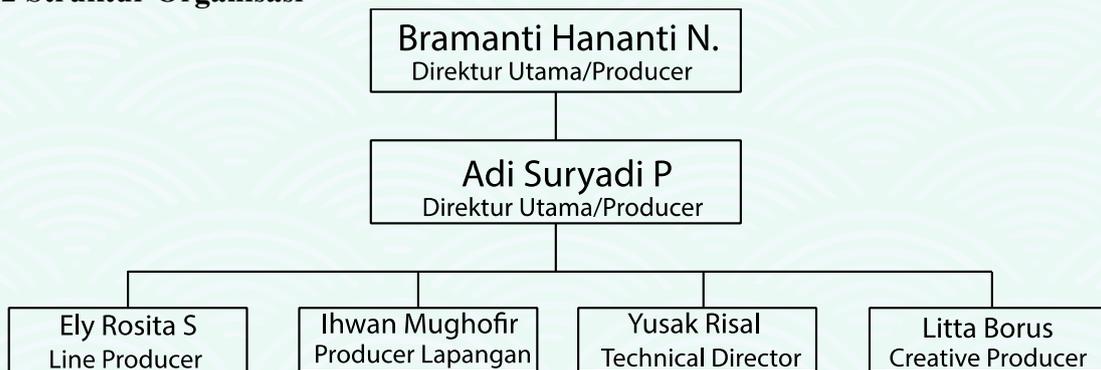
<https://www.youtube.com/watch?v=YA8Mggp8k0k>



Video Promosi Dioz Chicken

<https://www.youtube.com/watch?v=HKr722di5sE>

2.2.2 Struktur Organisasi



2.3 Target Audience

Demografis:

1. **Usia** : 20-70 Tahun
2. **Jenis Kelamin** : *Unisex* (Laki-Laki/Perempuan)
3. **Pekerjaan** : *corporate company*
4. **Tingkat Ekonomi** : Ses A (Berpendapatan > Rp6.000.000)

Geografis:

Target *audience Dot Image* adalah personal, *brand*, perusahaan maupun *event* yang memerlukan *partner* untuk produksi konten *audio visual*.

Walau berbasis di Yogyakarta, kami tidak hanya berpusat pada produksi lokal akan tetapi juga membuka peluang kerjasama dengan klien di luar kota.

Psikografis:

1. Suka terhadap konten *audio visual* dan mengikuti perkembangan tren saat ini
2. Memiliki kesukaan yang sama terhadap karakter yang dari *DOT IMAGE* ini, yaitu *modern, creative*, dll
3. Punya keinginan memajukan skena *film* di Indonesia

Pesaing

Lingkup kerja *Production House* sudah sangat banyak. Kompetisi dan persaingan dalam mendapatkan klien tentu nyata di depan mata. Bahkan di dalam Jogja sendiri saja sudah ada puluhan atau mungkin ratusan PH menjadi pesaing.

Akan tetapi dengan keunikan yang kami miliki, kami yakin *Dot Image* akan mampu bertahan, terbukti dengan beberapa klien loyal yang sudah berulang kali bekerja sama dengan kami. Ada beberapa *production house* yang sudah cukup terkenal di Yogyakarta adalah *Visual producer* Indonesia. Berikut merupakan contoh karya dari *Visual producer* Indonesia:

Logo dari Visual Producer Indonesia :



(Logo Visual producer Indonesia)

Karya dari Visual producer Indonesia



Digital Video Commercial

https://www.youtube.com/watch?time_continue=94&v=6nqMM3nXmZY&embeds_referring_euri=https%3A%2F%2Fvisualproducer.id%2F&source_ve_path=MTM5MTE3LDEzOTEwNywxMzkxMTcsMjg2NjMsMTM5ductMTE3LDIzODUx&feature=emb_title



Visual Producer Indonesia - Jl. Wonosari km. 7, Mantup Baru No. 11 RT 15, Bumiwetan, Baturetno, Banguntapan, Bantul Regency, Special Region of Yogyakarta 55197

Selain Visual producer Indonesia ada juga production house lainnya yang bernama Elora films.

Logo dari Elora films



Karya dari Elora Films.



Web Series Dari Jogja kisahku bermula

<https://www.youtube.com/watch?v=nqIVqVgWGks>



ELORA FILMS, J Jl. Langenarjan Lor No.29A, Panembahan, Kecamatan Kraton, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55131

C | ANALISIS SWOT

Analisa SWOT Data Objek Perancangan

Strength (Kekuatan):

1. Manpower yang merupakan mantan karyawan NET TV.
2. Menggabungkan pengalaman dan pengetahuan kami dalam industri TV dan juga perfilman Jogja.
3. Treatment yang kami gunakan berbeda dengan kebanyakan PH yang pada umumnya
4. Memiliki tim kerja yang kuat
5. Menjaga hubungan baik dengan partner kerja

Weakness (Kelemahan) :

1. Belum terisi sepenuhnya posisi/ jobdesk standar dalam produksi
2. Belum adanya studio sendiri
3. Belum adanya logo di depan kantor

Opportunity (Peluang)

1. Dengan perkembangan media sosial yang semakin maju, promosi-nya pun dapat semakin luas
2. Semakin berkembangnya dunia digital membuat banyak pihak kini membutuhkan materi audio visual sebagai suatu hal yang wajib dalam marketing tools mereka

Threat (Ancaman)

1. Bisnis produksi semakin banyak diminati
2. Semakin banyak muncul PH baik dalam skala kecil hingga besar yang semakin memperketat persaingan

Sesuai dengan SWOT di atas, penulis ingin merancang ulang identitas visual dari production house “DOT IMAGE” yang bertujuan untuk merubah atau memberi tampilan baru terhadap production house tersebut. DOT IMAGE perlu merubah logo mereka sehingga dapat menampilkan ciri khas mereka. Dengan memiliki logo baru yang menampilkan modern, diharapkan dapat bersaing di pasar perfilman Indonesia dan mengangkat production house ini menjadi lebih besar dan semakin diketahui oleh banyak orang terutama penikmat film.

BAB 3.

- A. Konsep Verbal
- B. Konsep Visual



KONSEP VERBAL

Konsep Verbal

Dengan dilakukannya perancangan ini, diharapkan *Dot Image* dapat berkembang dan dikenal lebih luas oleh kalangan masyarakat di Indonesia. Untuk konsep dalam perancangan logo ini, penulis akan menggunakan dua jenis logo yaitu; *Logogram* dan *Logotype*. Kedua jenis logo ini memiliki fungsinya masing-masing, *logogram* digunakan untuk mewakili identitas dari brand *DOT IMAGE* ini dengan unsur atau simbol yang diubah sesederhana mungkin, lalu untuk *logotype* sendiri berfungsi untuk memperkenalkan nama dari *DOT IMAGE* agar mudah dikenal oleh siapa yang melihatnya. Sedangkan penggunaan *tipografi* dalam *logotype* penulis berencana menggunakan *font* berjenis serif yang berkesan elegan dan mapan namun tetap dapat terbaca dengan mudah. Elemen utama yang digunakan penulis untuk perancangan logo baru *DOT IMAGE* adalah sebagai berikut:

- Logogram

Logogram merupakan bentuk atau lambang yang dibentuk sedemikian rupa menjadi sebuah logo yang dapat mewakili sebuah merek. *Logogram* didesain berdasarkan bentuk, ikon atau gambar *visual*. Pada dasarnya, elemen yang terdapat logo ini dibuat dengan bentuk yang sederhana, mudah diingat dan dikenali, namun dapat mewakili citra dari merek tersebut.

- Logotype

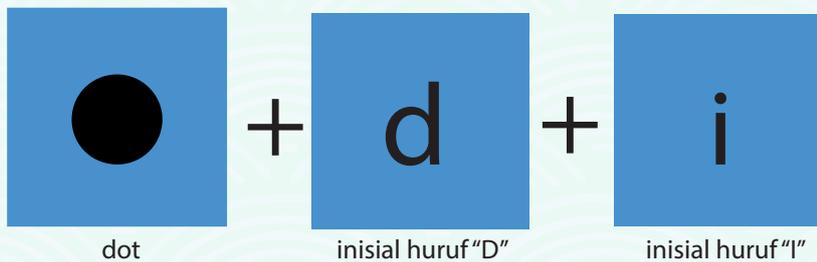
Logotype pada dasarnya adalah sebuah elemen logo yang mengandung nama merek dalam bentuk *teks*. *Logotype* memiliki satu arti ketika dilihat, karena memiliki konteks bacaan yang jelas. *Logotype* sendiri memiliki fungsi yang sama dengan *logogram*, hanya saja *logotype* lebih merujuk kepada bentuk huruf atau *tipografinya* saja.



KONSEP VISUAL

Konsep Visual

Dalam konsep visual perancangan ini, penulis memilih 3 ikon/symbol yang dianggap dapat me-representasikan Procution house yang berasal dari Yogyakarta ini. Lalu ketiga elemen tersebut nantinya akan didesain dan disatukan ke dalam logogram, kemudian akan dimodifikasi sesederhana mungkin.

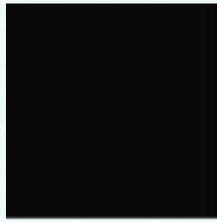


- Dot:

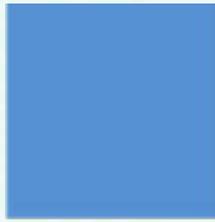
Dot diambil dari nama depan Dot Image ,yang melambangkan makna dari "dot" itu sendiri yang memiliki arti "titik".

- Inisial Huruf "D" dan "I":

Huruf "D" dan "I" merupakan singkatan dari nama Dot Image ,diambil dari huruf pertama dari nama Dot Image, Huruf "I" diambil dari huruf keempat dari nama Dot Image, sehingga huruf "D" dan "I" sendiri menjadi huruf yang cukup penting keberadaannya bagi Dot Image



C : 74,9 %
M : 67,84%
K : 90,2%
Y : 67,06%



C : 69,59 %
M : 52,32 %
K : 0,08 %
Y : 0,01 %



C : 11,35 %
M : 39,07 %
K : 99,61 %
Y : 0,01 %



- **Filosofi Warna Hitam**

Secara umum, warna hitam selalu disangkutkan dengan suasana berduka, kematian, dll. Namun banyak brand fashion ternama dunia sering menggunakan warna hitam pada logo-nya karena dapat memberi kesan eksklusif. Dan dalam segala hal, warna hitam dapat memberi kesan elegan, kuat, tegas dan dapat melambangkan *power* atau kekuatan. Warna hitam juga sangat populer untuk teks karena sangat mempermudah orang dalam membaca teks tersebut.

- **Filosofi Warna Biru**

Warna biru dapat meningkatkan konsentrasi seseorang, hal tersebut dikarenakan warna biru dapat memberikan kesan yang profesional. Tidak hanya itu, warna biru juga dapat memberikan kesan kepercayaan. Warna biru diyakini dapat merangsang kemampuan seseorang dalam berkomunikasi dan warna biru memberikan kesan cerdas.

- **Filosofi Warna Oranye**

Orange ialah kombinasi warna merah dan kuning. Merupakan warna hangat dan ramah yang membuat orang merasa nyaman. Warna oranye dapat memberikan kesan kreativitas dan juga memberikan kesan bahagia

Font yang akan penulis gunakan pada *logotype* dalam perancangan ini adalah *font* yang bernama “*Aristotelica Display Trial*”.

dot image



Font ini berjenis *Sans serif*, dipilih karena mempunyai karakter yang solid dan elegan, dan juga font tersebut terlihat simpel dan mudah terbaca secara efisien. *Font* tersebut memiliki aksent-aksent unik yang dianggap cocok dengan karakteristik Dot Image yang memiliki konsep *simple* namun tetap memiliki sikap solid, elegan dan modern.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx Yy Zz

BAB

4.

- A. Referensi Desain
- B. Rough Desain
- C. Alternatif Desain
- D. Final Desain



REFERENSI DESAIN



Referensi utama penulis ambil dari sebuah logo production house yang berkantor pusat di Jakarta, Indonesia. Perusahaan tersebut adalah *Multivision Plus*. *Multivision Plus* merupakan production house film terkenal di Indonesia. Penulis mengambil referensi dari logo perusahaan tersebut karena mempunyai konsep logo yang sama yaitu menggabungkan antara *Logogram* dan *Logotype* yang simple dan mudah dipahami.



Referensi kedua penulis ambil dari sebuah logo *production house* yang berkantor pusat di Jakarta, Indonesia. *Production house* tersebut adalah *Rapi Films*. *Rapi Films* merupakan production house yang sudah cukup lama ada di Indonesia. *Rapi Films* didirikan pada tahun 1968 di Jakarta oleh Gope T. Samtani. Penulis mengambil referensi dari logo production house ini karena mempunyai konsep logo yang sama yaitu menggabungkan antara *Logogram* dan *Logotype* yang simple dan mudah dipahami.



WARNER BROS.

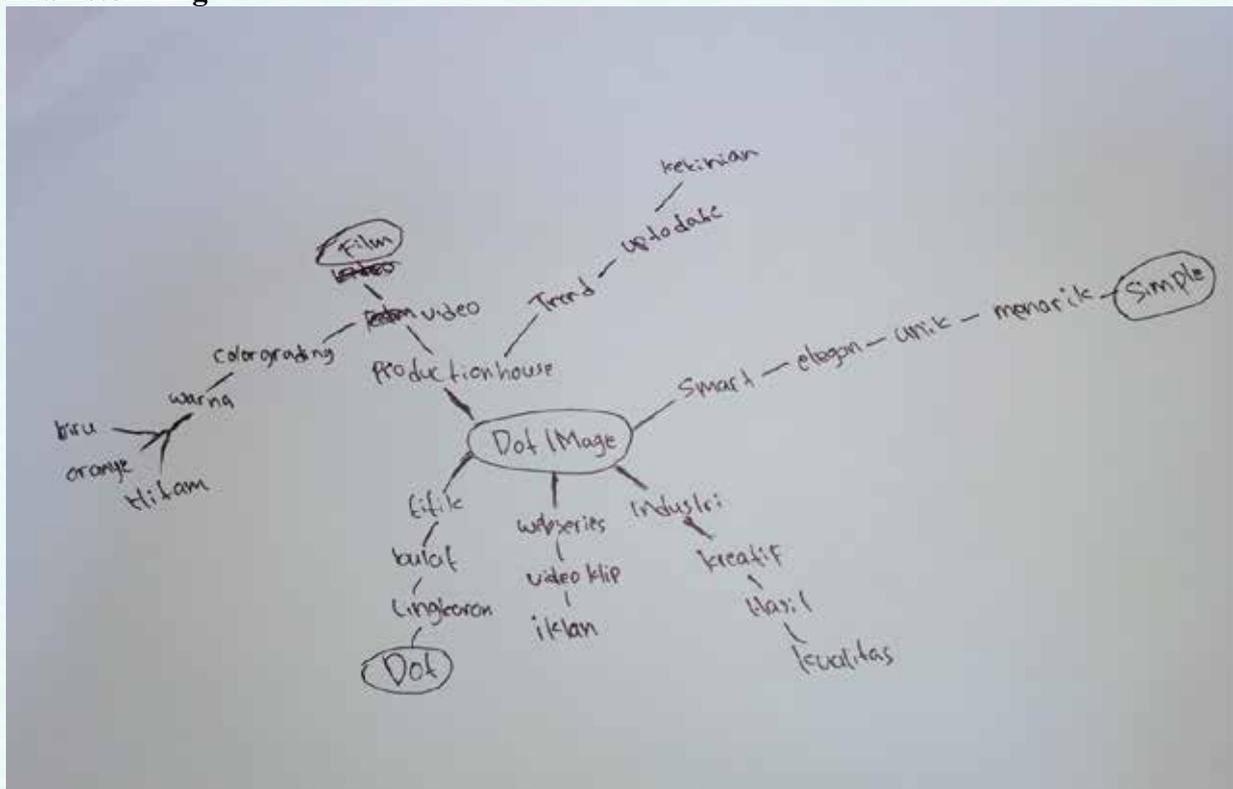
Warner Bros. Entertainment, Inc. (dikenal juga sebagai *Warner Bros.* atau disingkat WB) adalah sebuah perusahaan film dan industri hiburan asal Amerika Serikat yang berkantor pusat di komplek *Warner Bros.* *Warner Bros* ini sangat terkenal di Amerika Serikat bahkan di dunia, *production house* ini di dirikan pada tahun 1918, menjadikan *Warner Bros* sebagai studio *film* tertua ketiga di Amerika Serikat yang masih beroperasi, setelah *Paramount Pictures* yang didirikan pada tahun 1912 di bawah nama *Famous Players*, dan *Universal Studio* yang didirikan juga pada tahun 1912.

Penulis menganbil refrensi karena konsep logo tersebut memakai inisial huruf dari nama merek tersebut, logo Warner Bros juga memakai konsep penggabungan antara logogram dan logotype.

B

ROUGH DESAIN

Brainstorming



(Keyword: Dot, Film, Simple,)

Sketsa



C

ALTERNATIF DESAIN



dot image



dot image



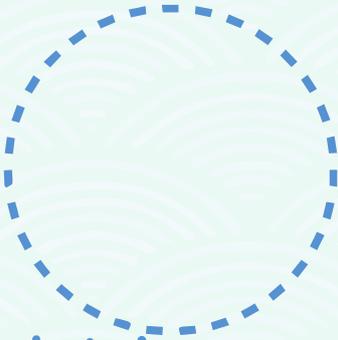
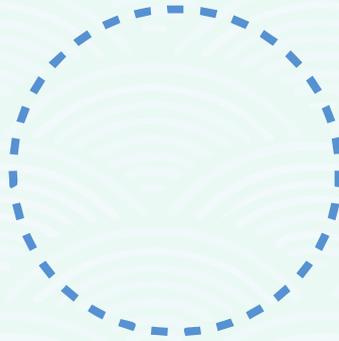
dot image



dot image

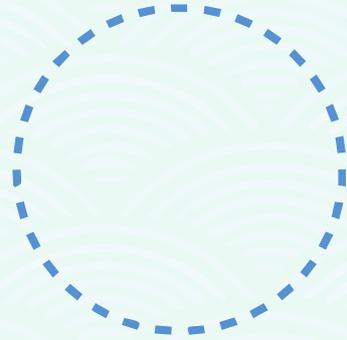
Logotype

dot image

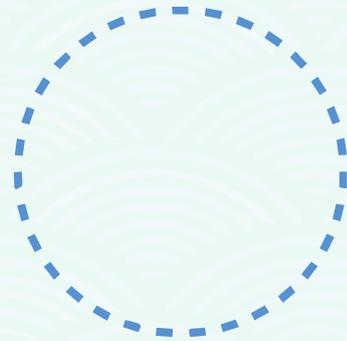


dot image

dot image



dot image



dot image



D | FINAL DESAIN



dot image

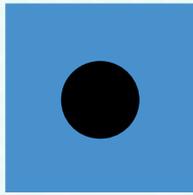
Vertikal



dot image

Horizontal

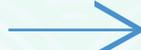
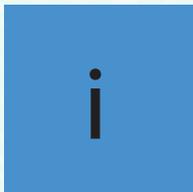
Penjelasan



Merupakan penyederhanaan dari bentuk dot/titik



Merupakan Inisial huruf "d kecil"



Merupakan Inisial huruf "i"

Reformasi Logo

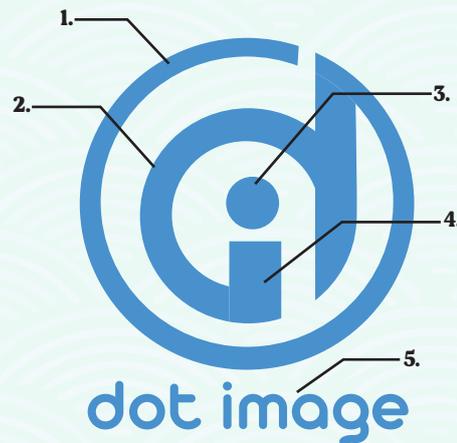


Logo lama DOT IMAGE menggunakan dua unsur logo, yaitu *logogram* dan *logotype*. Ikon DOT dalam *logogram*-nya yang menurut penulis masih sangat abstrak dan belum menampilkan ciri khas-nya tersendiri.



Logo baru DOT IMAGE tetap sama menggunakan *logogram* dan *logotype*, namun memiliki beberapa elemen atau simbol yang penulis pilih agar dapat menampilkan keunikan dan ciri khas dari DOT IMAGE ini, lalu simbol-simbol tersebut didesain sesederhana mungkin dan digabung di dalam *logogram*-nya, sehingga logo baru DOT IMAGE ini lebih terlihat berkarakter dan mudah dimengerti.

Filosofi Logo



1. Bentuk lingkaran diambil dari bentuk dot/titik yang disederhanakan, pengambilan bentuk dot sendiri terinspirasi dari kata Dot dalam nama brand, yang berarti titik. Titik merupakan salah satu konsep dalam seni rupa, titik bersifat sebagai unsur konsep atau pengertian yang tidak dapat dilihat, namun terasa adanya. Titik mengandung nilai keindahan .
2. bentuk bulat tersebut membentuk inisial huruf kecil d yang merupakan huruf pertama dari nama DOT IMAGE.
3. Bentuk bulat diambil karena merupakan symbol keseimbangan, menggambarkan kebebasan, dan melambangkan sebuah tujuan, tujuan DOT IMAGE adalah menjadi production house yang besar.
4. Bentuk persegi Panjang yang membentuk huruf I , bentuk persegi panjang memiliki makna professional karna dalam dunia kerja kita di tuntut untuk professional.
5. Penggunaan huruf kecil dalam typeface merupakan simbol kesamarataan dan keakraban, yang berarti production house tersebut bisa dengan mudah akrab dengan client maupun crew dari DOT IMAGE

Warna



dot image

(Warna Positif)



dot image

(Warna Negatif)

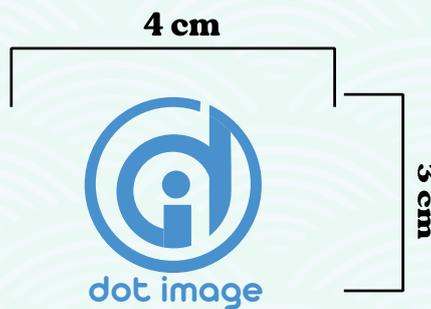
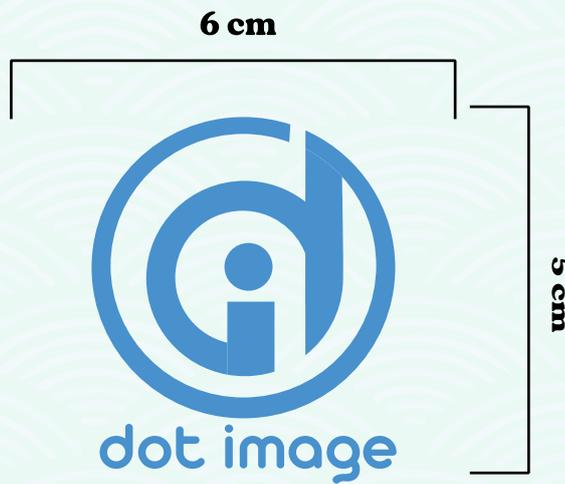
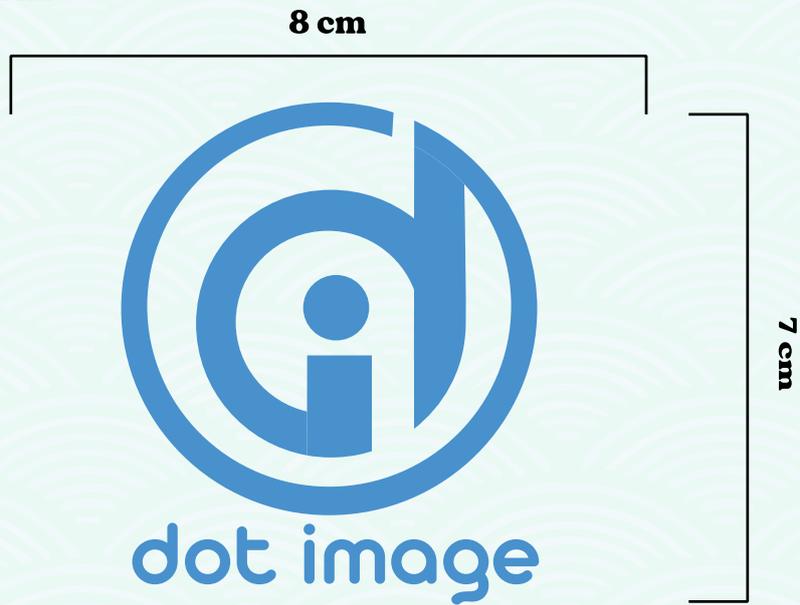
Tipografi

Font yang digunakan menggunakan font yang bernama *Aristotelica Display Trial Font* ini berjenis *sans serif*, dipilih karena mempunyai karakter yang elegan, modern dan sederhana, dan juga font tersebut terlihat simpel dan mudah terbaca secara efisien. *Font* tersebut memiliki aksent-aksent unik yang dianggap cocok dengan karakteristik *Dot Image* yang memiliki konsep *simple* namun tetap memiliki sikap sederhana, dan modern.

dot image

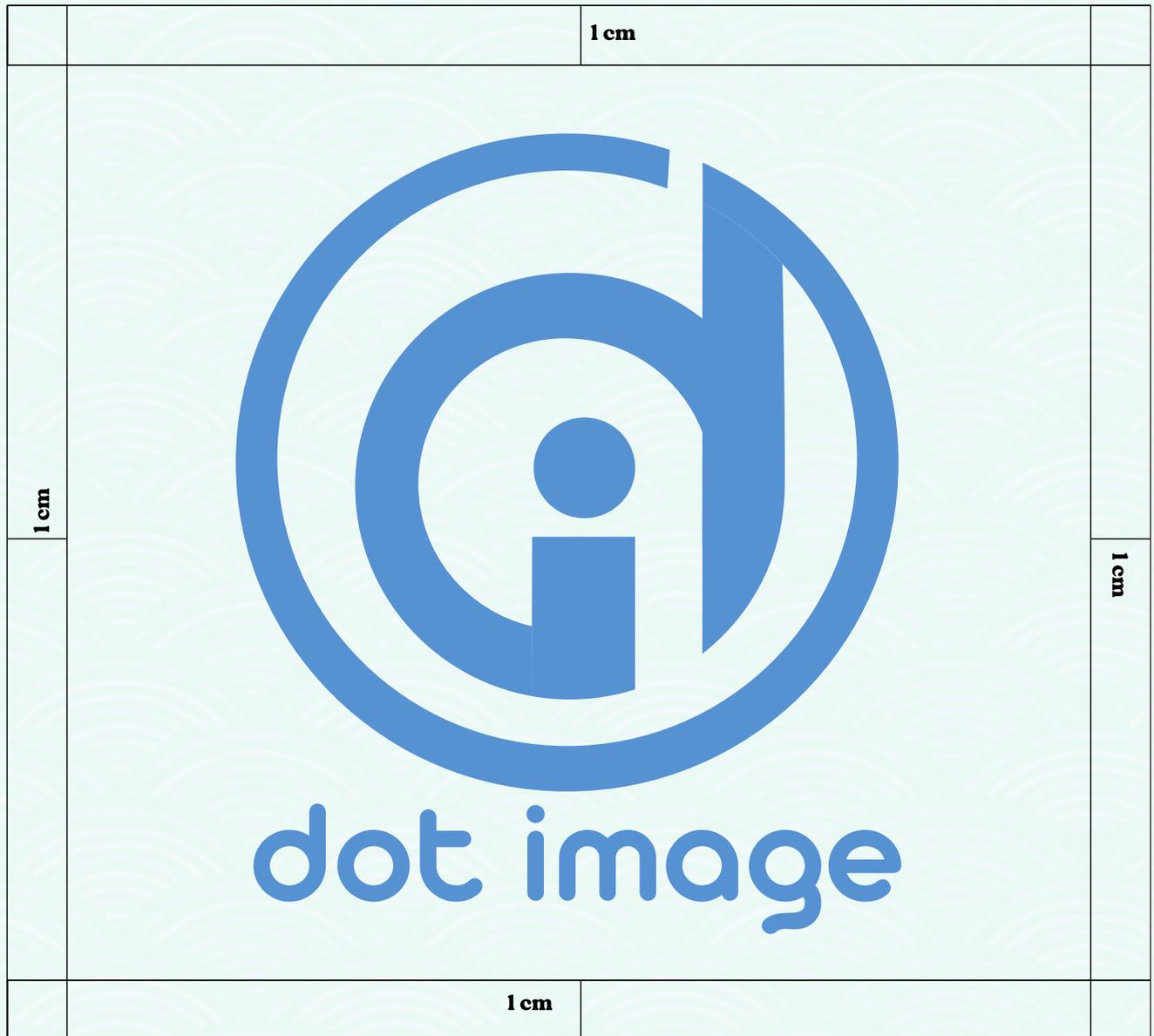
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx Yy Zz

Ukuran Minimum



(Ukuran minimum dari logo adalah 4 CM x 3 CM)

Placement



(Untuk penempatan logo dalam objek, minimal berjarak 1 CM dengan pinggiran objek)

Penggunaan Logo Salah

Logo yang sudah dirancang tidak diperkenankan untuk diubah, dimanipulasi, ataupun diberi hiasan tambahan. Penggunaan logo hanya dapat diproduksi dari *digital master artwork*, logo harus selalu ditaruh menggunakan *minimum clear space* yang sudah ditentukan di atas. Logo **tidak boleh**:



dot image

Diregang horizontal



egomi Job

Dibalik/mirror



dot image

Dirotasi

dot image



Dibalik/vertikal



dot image

Diberi outline saja



dot image

Diregang vertikal

Pengaplikasian Logo

Video animasi logo



https://drive.google.com/file/d/1roq-ZMvr3IKa14u1vHEul98EjUCs-poE/view?usp=share_link

Credit Film



**FORMULIR PENDAFTARAN SIDANG UJIAN
TUGAS AKHIR (TA) D3 / SKRIPSI S1**

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama	Mario Irfansyah
NIM	01181019
Program Studi	... / D3
Dosen Pembimbing	M. Danang syamsi, M. Sn
Judul TA / Skripsi	Rencana ulang logo production house Dot Image
Rencana Pelaksanaan Sidang	tatap muka
Nomer WA aktif	089504254467

*(Coret yang tidak perlu)

Mengajukan diri sebagai peserta sidang TA/Skripsi tahun akademik ~~21~~./23 dan menyatakan bersedia memenuhi persyaratan ujian Tugas Akhir/Skripsi:

1. Menyerahkan formulir pendaftaran sidang ujian TA/Skripsi dalam format PDF.
2. Menyerahkan transkrip nilai yang bersumber dari Ecampuz calon peserta sidang, didalamnya telah lulus semua mata kuliah minimal C dalam format PDF.
3. Menyerahkan bendel TA/Skripsi dalam format PDF.
4. Tambahan file khusus S1 berisi : Judul, Bab 1, Bab 2 & daftar pustaka yang digabung dalam format PDF untuk pengecekan plagiarsime.
5. Menyerahkan lembar konsultasi TA/Skripsi yang ditandatangani dan disetujui Dosen pembimbing TA/Skripsi dalam format PDF.
6. Mengirimkan semua persyaratan ujian TA /Skripsi ke email/google drive stsrervisita@gmail.com dengan subjek:
 - a. TA D3 : TA_Nama_Nim
 - b. Skripsi S1 : Skripsi_Nama_Nim

Yogyakarta, 10 Juli 2022

Mengetahui,
Pembimbing TA/Skripsi

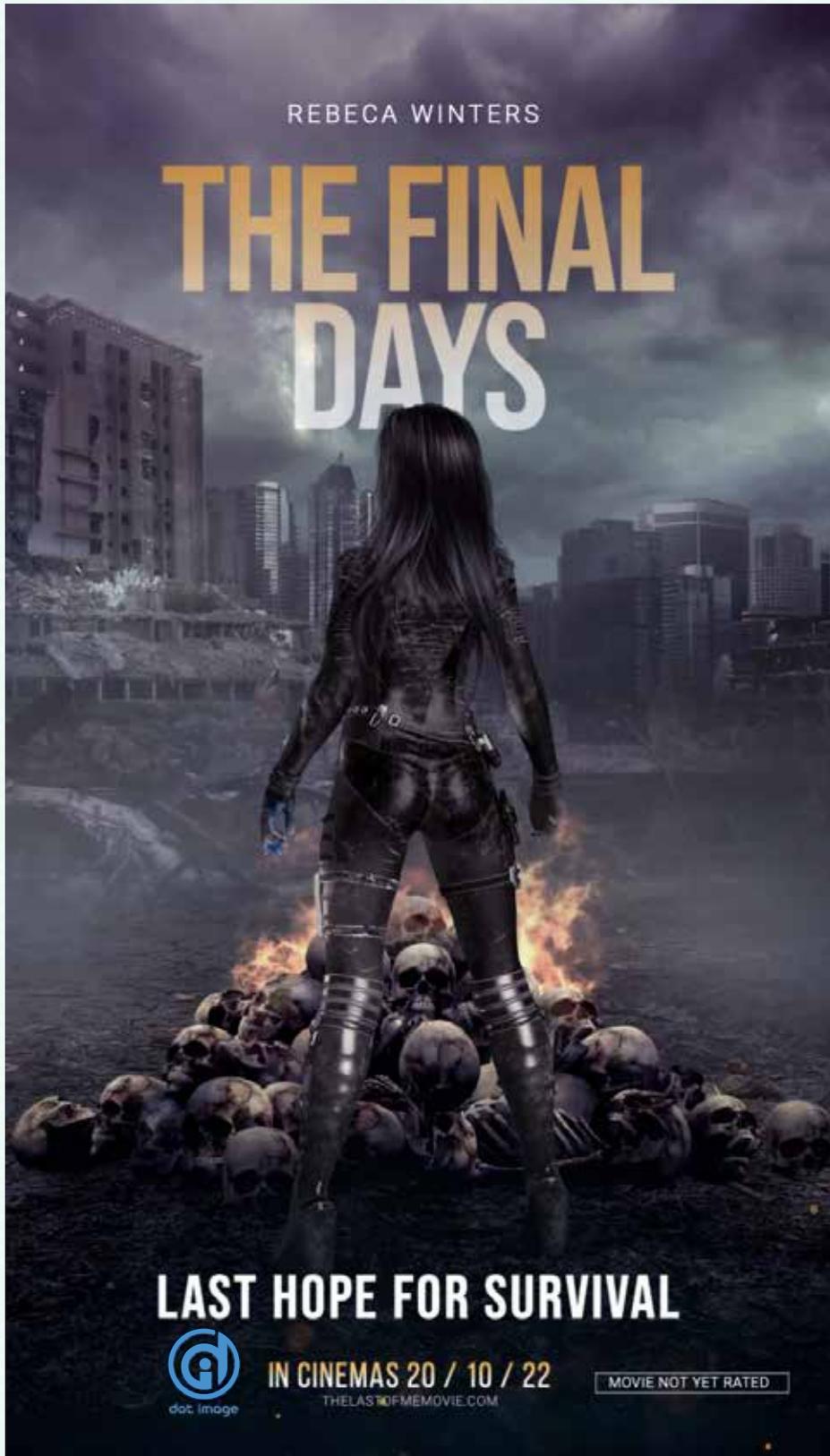
Mahasiswa,

(.....)

M. Danang syamsi, M. Sn.

Mario Irfansyah

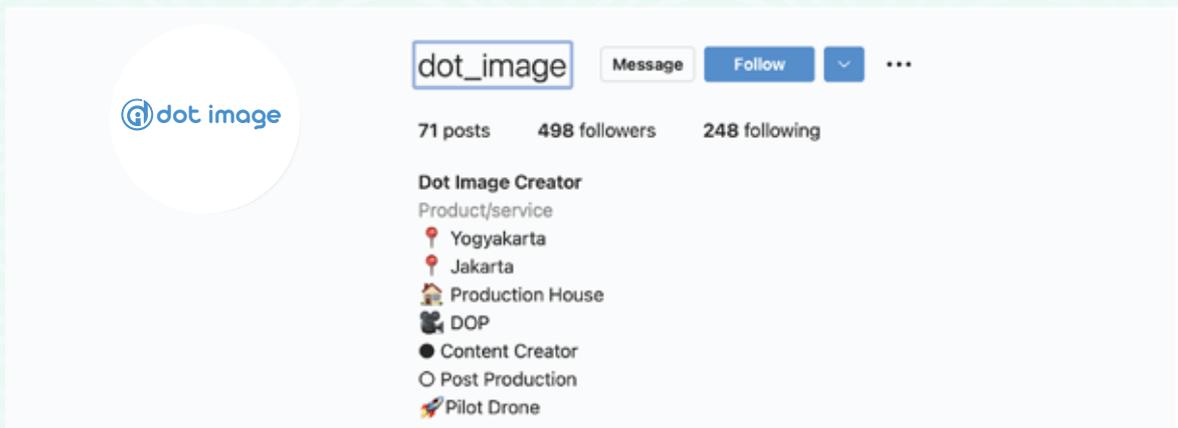
Poster Film



Office



Instagram



■ Daftar Pustaka

Wisnu Agung Prayogo, FIB UI, 2009, Kebijakan pemerintah... Jakarta
<https://lib.ui.ac.id/file?file=digital/127379-RB04W199k-Kebijakan%20pemerintah-Literatur.pdf>

Tri Wahyudi, S. M. (2020). *Mata Kuliah Pengantar Desain komunikasi visual*. jakarta: program studi.
https://lmsparalel.esaunggul.ac.id/pluginfile.php?file=%2F195065%2Fmod_resource%2Fcontent%2F24%2F3.Ptt%20logo%20pdf.pdf

Surianto Rustan, S.Sn. (2009) . *Mendesain Logo*. Jakarta. Gramedia Pusaka utama

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN TUGAS AKHIR D3
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Mario Irfansyah NIM 01181019
SEMESTER : 10 TAHUN AKADEMIK : 2022/2023
JUDUL TA : Perencanaan ulang logo production house
Dot Image
PEMBIMBING : M. Danang Syamsi, M.Sn

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
16-03-2023 24-03-2023	Pengantar Judul tambahkan teori tentang logo	mencari referensi di perpustakaan sebagai masukan untuk perancangan	<i>rd</i>
5-04-2023	- lengkapi profile perusahaan - Perbaiki analisis swot - di lengkapi data data perancangan - di lambatkan absan yang kuat dalam perancangan	di lengkapi data data perancangan	<i>rd</i> <i>rd</i>
15-06-2023	- bab 2 di lengkapi - analisis logo sebelumnya - profile kantor	diperbaiki: bab 2	<i>rd</i>
20-06-2023	- analisis swot - ditambahkan karya perusahaan - ditambahkan pengual profile	diperbaiki: bab 2	<i>rd</i>
22-06-2023	- ditambahkan peran sebuah logo - di ganti pasar bersaing	diperbaiki: bab 2 sekalian bab 3	<i>rd</i>
4-07-2023	- ditambahkan analisis logo - ditambahkan alternatif	di lengkapi alternatif desain logo	<i>rd</i>
6-07-2023	- ditambahkan proses desain	Proses Desain	<i>rd</i>
7-07-2023	aplikasi logo pada production house	aplikasi logo	<i>rd</i>
8-07-2023	SIMP MAJU TA		<i>rd</i>

Ketua Jurusan :

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,

rd
(M. Danang Syamsi, M.Sn)

**FORMULIR PENDAFTARAN SIDANG UJIAN
TUGAS AKHIR (TA) D3 / SKRIPSI S1**

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama	Mario Irfansyah
NIM	01181019
Program Studi	... / D3
Dosen Pembimbing	M. Danang syamsi, M. Sn
Judul TA / Skripsi	Rencana ulang logo production house Dot Image
Rencana Pelaksanaan Sidang	tatap muka
Nomer WA aktif	089504254467

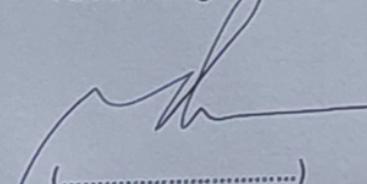
*(Coret yang tidak perlu)

Mengajukan diri sebagai peserta sidang TA/Skripsi tahun akademik 2021/2022 dan menyatakan bersedia memenuhi persyaratan ujian Tugas Akhir/Skripsi:

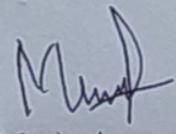
1. Menyerahkan formulir pendaftaran sidang ujian TA/Skripsi dalam format PDF.
2. Menyerahkan transkrip nilai yang bersumber dari Ecampuz calon peserta sidang, didalamnya telah lulus semua mata kuliah minimal C dalam format PDF.
3. Menyerahkan bendel TA/Skripsi dalam format PDF.
4. Tambahan file khusus S1 berisi : Judul, Bab 1, Bab 2 & daftar pustaka yang digabung dalam format PDF untuk pengecekan plagiarsime.
5. Menyerahkan lembar konsultasi TA/Skripsi yang ditandatangani dan disetujui Dosen pembimbing TA/Skripsi dalam format PDF.
6. Mengirimkan semua persyaratan ujian TA /Skripsi ke email/google drive stsrervisita@gmail.com dengan subjek:
 - a. TA D3 : TA_Nama_Nim
 - b. Skripsi S1 : Skripsi_Nama_Nim

Yogyakarta, 10 Juli 2022

Mengetahui,
Pembimbing TA/Skripsi


(.....)
M. Danang syamsi, M. Sn.

Mahasiswa,


(Mario Irfansyah)

LAMPIRAN

