

# 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

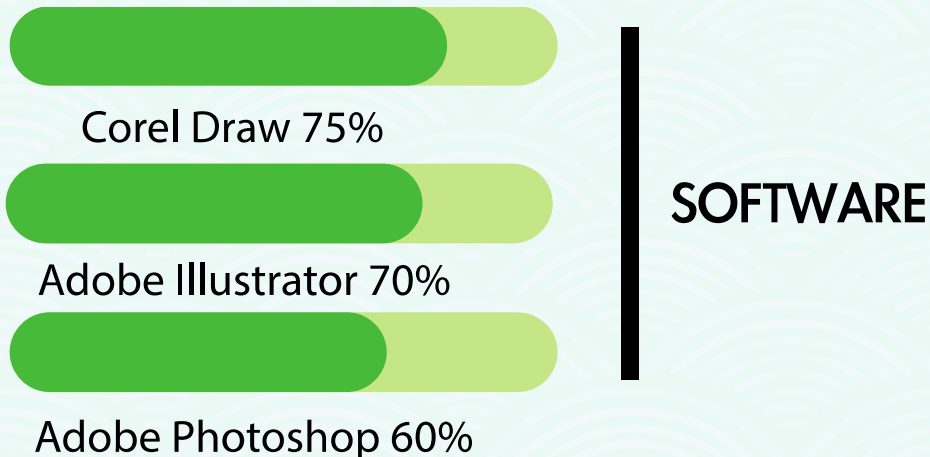
# B

## 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.