

**PERANCANGAN LOGO SEBAGAI IDENTITAS VISUAL
PADA UMKM NJALAR BLORA**



OLEH:

PRAYOGA DWI NUGRAHA

11161042

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

2022

PERANCANGAN LOGO SEBAGAI IDENTITAS VISUAL PADA UMKM NJALAR BLORA

PRAYOGA DWI NUGRAHA

11161042

ABSTRAK

Negara Indonesia memiliki potensi ekonomi di bidang kerajinan. Salah satunya adalah Kabupaten Blora, yang memiliki pelaku kerajinan mulai dari kerajinan kayu jati, batu alam, logam, tari barongan, batik, gerabah, kriya dan lain sebagainya. *Brand* Njalar, merupakan UMKM di Kabupaten Blora yang bergerak di bidang kerajinan kostum. *Brand* Njalar sudah memiliki identitas visual namun belum digunakan secara maksimal dalam menyampaikan identitas dan karakter *brand* pada berbagai media promosi. Oleh karena itu, diperlukan perancangan logo dan identitas visual pada *brand* Njalar. Dalam proses penciptaan logo Njalar penulis menggunakan penelitian kualitatif dengan wawancara secara langsung kepada pemilik *brand* Njalar dan menggunakan analisa SWOT untuk membuat identitas visual. Hasil dari perancangan ini adalah logo berjenis *combination mark*, berupa *logogram* yang mengadaptasi bentuk Jatayu, dan pada *logotype* dengan jenis *display* yang dirancang berdasar karakter *brand*, agar logo *brand* Njalar terlihat eksklusif dan terkesan lebih personal. Serta pemilihan *font* Florentia diadopsi untuk digunakan sebagai *headline* dan *bodytext*. Penggunaan warna logo adalah warna merah, yang melambangkan keberanian dalam mengambil resiko membuat usaha kostum di daerah yang tengah berkembang.

Kata Kunci : *Visual Branding, UMKM, Kerajinan Kostum, DKV*

PERANCANGAN LOGO SEBAGAI IDENTITAS VISUAL PADA UMKM NJALAR BLORA

PRAYOGA DWI NUGRAHA

11161042

ABSTRACT

Indonesia has economic potential in the field of handicrafts. One of them is Blora Regency, which has craftsmen ranging from teak wood, natural stone, metal, barongan dance, batik, pottery, crafts, and so on. Brand Njalar, is a UMKM in Blora Regency which is engaged in costume crafts. The Njalar brand already has a visual identity but has not been used optimally in conveying brand identity and character in various promotional media. Therefore, it is necessary to design a logo and visual identity for the Njalar brand. In the process of creating the Njalar logo, the authors used qualitative research by interviewing directly the owner of the Njalar brand and using SWOT analysis to create a visual identity. The result of this design is a combination mark type logo, in the form of a logogram that adapts the Jatayu shape, and a logotype with a display type designed based on the brand's character, so that the Njalar brand logo looks exclusive and gives a more personal impression. As well as the selection of Florentia fonts adapted to be used as headlines and body text. The use of the logo color is red, which symbolizes the courage to take risks in creating a costume business in a growing area.

Keyword : *Visual Branding, UMKM, Costume, DKV*

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERANCANGAN LOGO SEBAGAI IDENTITAS VISUAL
PADA UMKM NJALAR BLORA**

PRAYOGA DWI NUGRAHA

11161042

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
STRATA 1
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN
VISI INDONESIA**

Yogyakarta, 10 Juli 2023

Telah disetujui dan diterima oleh



Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Dian Prajarini'.

Dian Prajarini, S.T, M.Eng.

NIDN : 0624078401

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN LOGO SEBAGAI IDENTITAS VISUAL PADA UMKM NJALAR BLORA


Tugas Akhir/Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan
di hadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia
Pada tanggal 20 Juli 2023 di STSRD VISI Yogyakarta



STSRD VISI


Dewan Penguji

Ketua Penguji



Budi Yuwono, S. Sos, M. Sn.
NIDN : 0519126602

Penguji/Pembimbing



Dian Prajarini, S.T, M.Eng.
NIDN : 0624078401


Mengetahui,

Ketua STSRD VISI



Wahyu Tri Widadijo, S.S., M.Sn.
NIDN : 0526047001

Ketua Jurusan



Dwisanto Sayogo, M.Ds.
NIDN : 0510128401

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat seta karunia-Nya, sehingga laporan Skripsi Perancangan Logo Sebagai Identitas Visual Pada UMKM Njalar Blora ini bisa selesai disusun dengan baik tanpa adanya halangan. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, semoga kita semua diberikan syafaat dihari akhir kelak.

Skripsi Perancangan ini merupakan syarat guna mengakhiri studi pada jenjang Strata Satu (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual di STSRD Visi Indonesia.

Dengan terselesaikannya laporan skripsi perancangan ini, maka penulis dengan segala kerendahan hati ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Wahyu Tri Widadijo, M.Sn, selaku Plt. Ketua STSRD VISI Yogyakarta.
2. Bapak Sudjadi Tjipto Raharjo, M.Ds selaku Wakil Ketua STSRD VISI Yogyakarta.
3. Bapak Dwisanto Sayogo, M.Ds selaku Ketua Jurusan STSRD VISI Yogyakarta.
4. Ibu Dian Prajarini, S.T, M.Eng. selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan banyak waktu dan memberi arahan.
5. Bapak Drs. M. Danang Syamsi, M.Sn. selaku Dosen Wali yang telah memberi arahan dan semangat.
6. Kepada Bapak Suprpto, Ibu Anik Gunarti, Dyah Ayu R dan keluarga yang selalu memberi semangat dan arahan.
7. Dhika Dwi P selaku pemilik Njalar yang bersedia menjadi narasumber.
8. Krisna Bayu, Airlangga Pamor, Adhiagama Hifa, Chusnan Lutfi, Stenley, Azzamt, Antonio, Derena Martha, Indra Patria, Zidni Huda, Hasan Putra, dan teman-teman seperjuangan yang terus memberi motivasi.

9. Serta kepada seluruh pihak yang tidak mampu disebutkan satu persatu, yang telah banyak meluangkan waktu untuk menyemangati penulis dalam menyelesaikan laporan skripsi perancangan ini.

Dalam penyusunan skripsi perancangan ini, penulis menyadari masih banyak kekurangan yang dilakukan baik yang sengaja maupun tidak, dikarenakan keterbatasan ilmu dan wawasan serta pengalaman yang dimiliki.

Akhir kata, semoga penulisan ini dapat banyak memberi manfaat terutama untuk diri sendiri, institusi pendidikan dan masyarakat yang lebih luas.

Yogyakarta, 10 Juli 2023



Prayoga Dwi Nugraha

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
I.I LATAR BELAKANG	1
I.II RUMUSAN MASALAH.....	4
I.III BATASAN PERANCANGAN.....	4
I.IV TUJUAN PERANCANGAN.....	5
I.V MANFAAT PERANCANGAN.....	5
I.VI SKEMA PERANCANGAN.....	6
BAB II DATA DAN ANALISA	7
II.I DATA OBJEK	7
II.II ANALISA OBJEK DAN <i>TARGET AUDIENCE</i>	13
1. Analisa objek.....	13
1. <i>Strength</i> (Kekuatan)	13
2. <i>Weakness</i> (Kelemahan)	13
3. <i>Opportunities</i> (Peluang).....	14
4. <i>Threats</i> (Ancaman).....	14
2. <i>Target Audience</i>	14
a. Demografis	14
b. Geografis	14
c. Psikografis	14

II.III	LANDASAN TEORI	15
1.	<i>Branding</i>	15
2.	Logo	17
3.	Warna	22
4.	Tipografi.....	25
II.IV	KETERANGAN DAN KESIMPULAN	31
II.V	REFERENSI PERANCANGAN	33
BAB III	KONSEP PERANCANGAN	35
III.I.	KONSEP VERBAL	35
III.II.	KONSEP VISUAL.....	35
a.	<i>Rought Sketch</i>	36
b.	Tipografi.....	40
c.	Warna	41
d.	Alternatif Logo.....	42
e.	Evaluasi Alternatif Logo	43
f.	Desain Logo Terpilih	48
BAB IV	VISUALISASI.....	61
IV.I.	Aplikasi Media	61
1.	Media Promosi	61
2.	Label.....	70
3.	<i>Stationary</i>	71
4.	Kemasan.....	74
5.	Video Promosi.....	76
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	80
V.I.	Kesimpulan	80
V.II.	Saran	81
DAFTAR PUSTAKA		82
LAMPIRAN.....		84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Hasil aksesoris kostum pertunjukkan.....	2
Gambar 1. 2 Foto Kostum pada Indonesia Paragames Surakarta 2022	3
Gambar 1. 3 Instagram Njalar	3
Gambar 2. 1 Pemilik <i>brand</i> Njalar	7
Gambar 2. 2 Produk 1 set kostum	8
Gambar 2. 3 Proses pembuatan pola dan ukiran	9
Gambar 2. 4 Proses produksi ukiran pada spon	9
Gambar 2. 5 <i>Workshop</i> topeng oleh Njalar	10
Gambar 2. 6 <i>Workshop</i> pemakaian kostum oleh Njalar.....	11
Gambar 2. 7 Logo lama Njalar.....	12
Gambar 2. 8 Logo Djarum	18
Gambar 2. 9 Logo Dopod.....	18
Gambar 2. 10 Logo Acer.....	18
Gambar 2. 11 Klasifikasi bentuk logo.....	19
Gambar 2. 12 Logo Manchester.....	20
Gambar 2. 13 Logo Le de Tour France.....	20
Gambar 2. 14 Logo Fedex.....	21
Gambar 2. 15 Logo Renault	21
Gambar 2. 16 Logo Google dari Catull <i>typeface</i>	25
Gambar 2. 17 <i>Blackletter typeface</i>	26
Gambar 2. 18 <i>Humanist typeface</i>	27
Gambar 2. 19 <i>Old Style typeface</i>	27
Gambar 2. 20 <i>Transitional</i>	28
Gambar 2. 21 <i>Modern</i>	28
Gambar 2. 22 <i>Slab Serif</i>	29
Gambar 2. 23 <i>Sans Serif</i>	29
Gambar 2. 24 <i>Script dan Cursive</i>	30

Gambar 2. 25 <i>Display</i>	30
Gambar 2. 26 Instagram Swargaloka	33
Gambar 2. 27 Instagram Naluri Manca.....	34
Gambar 2. 28 Instagram Heri Dono	34
Gambar 3. 1 Proses brainstorming Njalar	36
Gambar 3. 2 Proses visualisasi data verbal	37
Gambar 3. 3 Tari Jatayu pada kostum Njalar.....	38
Gambar 3. 4 Proses <i>stilasi logogram</i>	38
Gambar 3. 5 Proses sketsa <i>logotype</i>	39
Gambar 3. 6 Sketsa logo terpilih.....	39
Gambar 3. 7 <i>Font</i> pada <i>logotype</i>	40
Gambar 3. 8 Gambar Florentia <i>Typeface</i>	40
Gambar 3. 9 Acuan konsep warna	41
Gambar 3. 10 Konsep Warna	41
Gambar 3. 11 Konsep terpilih	42
Gambar 3. 12 Konsep alternatif <i>logogram</i> dan <i>logotype</i>	42
Gambar 3. 13 Alternatif logo terpilih.....	43
Gambar 3. 14 <i>Form</i> petunjuk pengisian.....	44
Gambar 3. 15 <i>Form</i> uji desain logo	45
Gambar 3. 16 Hasil jawaban pada <i>form</i>	45
Gambar 3. 17 Hasil <i>form</i> nama	46
Gambar 3. 18 Hasil <i>form</i> umur	46
Gambar 3. 19 Hasil <i>form</i> pekerjaan	46
Gambar 3. 20 Hasil <i>form</i> desain terpilih	47
Gambar 3. 21 Hasil <i>form</i> pendapat <i>audience</i>	48
Gambar 3. 22 Gambar final logo.....	48
Gambar 3. 23 Final logo hitam putih	49
Gambar 3. 24 Formulasi warna logo.....	49
Gambar 3. 25 Arti logo 1	50
Gambar 3. 26 Arti logo 2	51
Gambar 3. 27 Arti logo 3	51

Gambar 3. 28 Arti logo 4	52
Gambar 3. 29 Arti logo 5	53
Gambar 3. 30 Elemen <i>pattern</i> 1	53
Gambar 3. 31 Elemen <i>pattern</i> 2	54
Gambar 3. 32 Elemen <i>pattern</i> 3	54
Gambar 3. 33 Aplikasi <i>pattern</i>	54
Gambar 3. 34 Final logo hitam putih	55
Gambar 3. 35 Final logo warna.....	55
Gambar 3. 36 Konfigurasi logo vertikal	56
Gambar 3. 37 Konfigurasi logo horizontal	56
Gambar 3. 38 Logo vertikal dalam <i>grid</i> dan area bebas	57
Gambar 3. 39 Logo horizontal dalam <i>grid</i> dan area bebas	57
Gambar 3. 40 Skala logo.....	58
Gambar 3. 41 Formulasi warna.....	58
Gambar 3. 42 Perubahan logo yang dilarang	59
Gambar 3. 43 Penambahan efek yang dilarang.....	59
Gambar 3. 44 Perubahan tata letak yang dilarang.....	59
Gambar 3. 45 Perubahan warna yang dilarang	60
Gambar 3. 46 Perubahan logo yang dilarang	60
Gambar 4. 1 Desain pada kaos dan kemeja.....	61
Gambar 4. 2 Aplikasi desain pada kemeja	61
Gambar 4. 3 Aplikasi desain pada <i>totebag</i> 1.....	62
Gambar 4. 4 Aplikasi desain pada <i>totebag</i> 2.....	62
Gambar 4. 5 Desain pada <i>feed</i> instagram 1	63
Gambar 4. 6 Desain pada <i>feed</i> instagram 2.....	63
Gambar 4. 7 Desain pada <i>feed</i> instagram 3.....	63
Gambar 4. 8 Aplikasi desain <i>feed</i> instagram.....	64
Gambar 4. 9 Desain pada <i>story</i> instagram 1	64
Gambar 4. 10 Desain pada <i>story</i> instagram 2	65
Gambar 4. 11 Desain pada <i>story</i> instagram 3	65
Gambar 4. 12 Aplikasi desain <i>story</i> instagram	66

Gambar 4. 13 Aplikasi desain pada poster.....	66
Gambar 4. 14 Aplikasi desain pada banner.....	67
Gambar 4. 15 Aplikasi desain dengan foto	67
Gambar 4. 16 Aplikasi desain pada <i>billboard</i>	68
Gambar 4. 17 Desain pada iklan 1	69
Gambar 4. 18 Desain pada iklan 2	69
Gambar 4. 19 Aplikasi desain pada label kerah.....	70
Gambar 4. 20 Aplikasi desain pada label bawah lipat	70
Gambar 4. 21 Aplikasi desain pada kartu nama.....	71
Gambar 4. 22 Aplikasi desain pada depan kartu ucapan	71
Gambar 4. 23 Aplikasi desain pada belakang kartu ucapan.....	72
Gambar 4. 24 Aplikasi desain pada surat.....	72
Gambar 4. 25 Aplikasi desain pada amplop.....	73
Gambar 4. 26 Aplikasi desain pada stempel	73
Gambar 4. 27 Aplikasi desain pada <i>hang tag</i>	74
Gambar 4. 28 Desain pada <i>box</i>	74
Gambar 4. 29 Aplikasi desain pada <i>box</i>	75
Gambar 4. 30 Desain pada <i>paperbag</i>	75
Gambar 4. 31 Aplikasi desain pada <i>paperbag</i>	76
Gambar 4. 32 <i>Capture opening</i> video	77
Gambar 4. 33 <i>Capture content</i> video 1	77
Gambar 4. 34 <i>Capture content</i> video 2	77
Gambar 4. 35 <i>Capture content</i> video 3	78
Gambar 4. 36 <i>Capture content</i> video 4.....	78
Gambar 4. 37 <i>Capture content</i> video 5	78
Gambar 4. 38 <i>Capture content</i> video 6.....	79
Gambar 4. 39 <i>Capture content</i> video 7	79
Gambar 4. 40 <i>Capture closing</i> video	79