

**PERANCANGAN ULANG LOGO PERPUSTAKAAN ALAM
“INTEGRASI INTERKONEKSI” BUAYAN - KEBUMEN**



Disusun Oleh:

**ROFIQ HANIF FADHILAH
11171043**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG SARJANA
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
(2022)**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERANCANGAN ULANG LOGO PERPUSTAKAAN ALAM
“INTEGRASI INTERKONEKSI” BUAYAN - KEBUMEN**

Disusun Oleh

Rofiq Hanif Fadhilah

11171043

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

STRATA 1

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

Menyetujui

Dosen Pembimbing

Tanggal : 17 Agustus 2022



Dra. Helga Korda, M.Sn.

NIK : 02093081

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN ULANG LOGO PERPUSTAKAAN ALAM

“INTEGRASI INTERKONEKSI” BUAYAN - KEBUMEN

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan
Di hadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang Strata 1
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia
Pada tanggal 11 Agustus 2022 di STSRD VISI Yogyakarta

Dewan Penguji

Pembimbing



Dra. Helga Korda, M.Sn.
NIK : 02093081

Ketua Penguji



Dian Prajalini, S.T., M.Eng.
NIP : 19840724 201504 2 003


Mengetahui,

Ketua STSRD VISI



Sujadi Tjipto R, S.Sn., M.Sn
NIP : 197502132005011001

Ketua Jurusan



Dwisanto Savogo, S.Sn., M.Ds
NIK : 09123113

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi Penciptaan yang berjudul PERANCANGAN ULANG LOGO PERPUSTAKAAN INTEGRASI INTERKONEKSI BUAYAN – KEBUMEN dapat terselesaikan dengan baik dan lancar dengan kendala yang bisa teratasi.

Tujuan dari Skripsi ini disusun salah satunya adalah untuk memenuhi syarat mencapai gelar Sarjana (S-1) Program Studi Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia, Yogyakarta. Selain itu, diharapkan penulisan ini bermanfaat bagi masyarakat.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan Skripsi ini tidak jarang menjumpai suatu hambatan. Namun penulis mengerti bahwa Skripsi ini bisa selesai berkat dukungan, dukungan dan dorongan kepada semua yang telah terlibat dan berkontribusi dalam penyelesaian Skripsi ini. Maka pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat

1. Tuhan Yang Maha Esa karena dengan limpah dan rahmatNya Skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Bapak Sudjadi Tjipto R, M.Ds selaku ketua STSRD VISI.
3. Bapak Dwisanto Sayogo, M.Ds selaku ketua program studi STSRD VISI.
4. Ibu Dian Prajarini, S.T., M.Eng. selaku dosen wali.
5. Ibu Helga Korda, M. Sn selaku dosen pembimbing Skripsi yang selalu memberikan dukungan untuk perancangan Skripsi ini.
6. Bapak Sukardi dan Ibu Sri Puji Lestari, kedua orangtua yang selalu mendukung.
7. Seluruh staff dan Dosen STSRD VISI yang telah membantu selama proses perkuliahan.

8. Semua teman – teman yang telah membantu dan mendukung yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, serta seluruh musik yang menemani hingga terselesaikannya Skripsi ini.

Selanjutnya, penulisan dan perancangan ini adalah sebuah proses dimana didalamnya penulis bisa belajar menjadi pribadi yang baik. Penulisan ini merupakan proses yang bermanfaat yang menjadi jembatan untuk memulai kehidupan yang sesungguhnya. Tidak ada selain kata syukur yang bisa dipanjatkan. Meskipun penulis menyadari bahwa dalam karya Skripsi ini masih banyak kekurangan dan tidak sempurna, namun harapan besarnya adalah semoga karya ini tidak serta merta hanya menjadi persyaratan saja namun juga bermanfaat bagi orang lain terlebih bagi dunia desain.

Yogyakarta, 15 Juli 2022

Penulis

Rofiq Hanif Fadhillah

11171043

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah Perancangan	1
1.2 Rumusan Masalah Perancangan.....	4
1.3 Batasan Masalah Perancangan	4
1.4 Tujuan Perancangan.....	4
1.5 Manfaat Perancangan	4
1.6 Skema Perancangan	6
BAB II DATA DAN ANALISIS	
2.1 DATA OBJEK	7
2.2 ANALISA OBJEK.....	10
2.3 REFERENSI PERANCANGAN	11
2.4 LANDASAN TEORI.....	13
BAB III KONSEP PERANCANGAN	
3.1 Konsep Verbal dan Visual	20
3.1.1 Konsep Verbal.....	20
3.1.2 Konsep Visual.....	22
3.2 Alternatif logo	27
3.3 Desain logo terpilih.....	31
3.4 Standar Manual logo	33

BAB IV APLIKASI LOGO	
4.1 Aplikasi Media	36
BAB V KESIMPULAN	
5.1 Kesimpulan	42
5.2 Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Skema Perancangan.....	6
Gambar 2 Perpustakaan Alam Integrasi Interkoneksi	7
Gambar 3 Kelas Inspirasi	8
Gambar 4 Kelas Bermain	8
Gambar 5 Kelas Karya	9
Gambar 6 Logo Perpustakaan Alam Integrasi Interkoneksi - Kebumen.....	9
Gambar 7 logo The Jungle Library Project	12
Gambar 8 Perpustakaan Nasional Republik Indonesia	13
Gambar 9 Logo Djarum	14
Gambar 10 Klasifikasi bentuk logo	14
Gambar 11 Logo Brasiletecom	15
Gambar 12 Logo WWF.....	15
Gambar 13 Logo FedEx	16
Gambar 14 Warna Abu-Abu	17
Gambar 15 Warna Putih.....	18
Gambar 16 Warna Hitam	18
Gambar 17 Warna hijau	19
Gambar 18 Tugu Lawet	20
Gambar 19 Burung Walet	21
Gambar 20 stilasi burung walet.....	22
Gambar 21 Stilasi Buku	22
Gambar 22 Stilasi Gunung	23
Gambar 23 Warna Hijau	24
Gambar 24 Warna Putih.....	24
Gambar 25 Warna Hitam	24
Gambar 26 Font Poppins.....	25
Gambar 27 Font Poppins.....	25
Gambar 28 Josefin Sans	26
Gambar 29 Josefin Sans	26
Gambar 30 Oswald	27
Gambar 31 Oswald	27
Gambar 32 alternative layout logogram	28
Gambar 33 Alternatif layout logotype.....	28
Gambar 34 Logo Alternatif 2	29
Gambar 35 logo Alternatif 1	29
Gambar 36 Logo Alternatif 3	30
Gambar 37 Survey	30
Gambar 38 Logo Final	31
Gambar 39 Arti Logo	31
Gambar 40 Arti Logo	32
Gambar 41 Alternatif warna logo.....	32
Gambar 42 Pattern	33
Gambar 43 Final logo Hitam Putih	33
Gambar 44 Grid System	34
Gambar 45 Incorreect logo use	35
Gambar 46 Incorrect Logo Use	35
Gambar 47 Kop Surat	36

Gambar 48 Kartu Nama	37
Gambar 49 Kartu Pegunjung	37
Gambar 50 Pembatas Buku	38
Gambar 51 Pena	38
Gambar 52 Pembatas Buku	39
Gambar 53 Papan Nama	40
Gambar 54 Topi	40
Gambar 55 Kaos	41

PERANCANGAN ULANG LOGO PERPUSTAKAAN ALAM “INTEGRASI INTERKONEKSI” BUAYAN - KEBUMEN

Rofiq Hanif Fadhilah
Jurusan Desain Komunikasi Visual,
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia
rofiqhaniff@gmail.com

ABSTRAK

Perpustakaan Alam Integrasi Interkoneksi Buayan yang berdiri hari minggu tanggal 25 februari 2018, di perpustakaan ini menggunakan tema alam yang unik, seperti pada umumnya perpustakaan yang kita ketahui bersama yaitu sumber pengetahuan atau sumber informasi atau gudang buku pada umumnya seperti itu. Namun di Perpustakaan Alam Integrasi Interkoneksi tetap berfungsi sebagaimana mestinya dengan ditambahkan unsur alam pedesaan serta mempelajari tentang alam sekitar.

Ada beberapa faktor permasalahan yang akan menjadi pokok bahasan ini yang mengacu pada objek yakni Perpustakaan Alam Integrasi Interkoneksi Buayan - Kebumen. Salah satunya adalah di perpustakaan ini terdapat hal – hal yang kurang maksimal yaitu logo yang dimiliki saat ini kurang merepresentasikan perpustakaan itu sendiri. Hal ini tentu menjadikan Perpustakaan Alam Integrasi Interkoneksi Buayan - Kebumen kurang dikenal sehingga tidak mampu untuk mencakup masyarakat yang lebih luas.

Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan oleh penulis, perancangan ulang logo dan identitas visual terutama di media sosial dirasa adalah strategi yang tepat untuk membantu Perpustakaan Alam Integrasi Interkoneksi Buayan - Kebumen dalam mempertahankan keberadaannya di era serba digital.

Kata Kunci : *Rebranding*, logo, Perpustakaan

PERANCANGAN ULANG LOGO PERPUSTAKAAN ALAM “INTEGRASI INTERKONEKSI” BUAYAN - KEBUMEN

Rofiq Hanif Fadhilah
Jurusan Desain Komunikasi Visual,
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia
rofiqhaniff@gmail.com

ABSTRACT

Natural Library of Buayan - Kebumen Interconnection Integration, which was established on Sunday, February 25, 2018, in this library uses a unique natural theme, as in general, libraries that we all know are sources of knowledge or sources of information or book warehouses in general. However, the Interconnection Integration Nature Library still functions as it should with added elements of rural nature and learning about the natural surroundings.

There are several problem factors that will be the subject of this discussion which refers to the object, namely the Natural Library of Buayan - Kebumen Interconnection Integration. One of them is that in this library there are things that are less than optimal, namely the current logo that does not represent the library itself. This certainly makes Natural Library of Buayan - Kebumen Interconnection Integration less well known so that it is unable to cover the wider community.

Based on the observations made by the author, redesigning the logo and visual identity, especially on social media, is considered the right strategy to help the Natural Library of Buayan - Kebumen Interconnection Integration in maintaining its existence in the all-digital era.

Kata Kunci : *Rebranding*, logo, Perpustakaan

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Perancangan

Buku adalah jendela dunia, begitu kira – kira pepatah berbunyi. Buku bisa dikatakan demikian karena hanya dengan membaca buku kita bisa mendapat informasi yang beragam. Berbagai macam topik, dari informasi seputar dunia bahkan ilmu bisa kita dapatkan dalam bentuk lembaran kertas yang dicetak, dilipat dan dijadikan satu membentuk sebuah benda yang biasa kita sebut sebagai buku. Sebagaimana pernyataan UNESCO (United Nations, Scientific and Cultural Organization) dalam buku purwono yang menjelaskan keyakinan tentang buku, yakni buku merupakan wahana utama informasi, sebagai riset sumber peradaban dan rekreasi juga mendorong pembangunan nasional, memperkaya kehidupan pribadi, menjaga saling hormat menghormati diantara bangsa-bangsa di dunia ini. Pernyataan berikut menunjukkan bahwa peran buku dalam kehidupan sangatlah penting dan berpengaruh dalam segala aspek kehidupan. Maka kegiatan membaca terutama membaca buku menjadi salah satu kegiatan penting yang ditanamkan sejak masa kecil sehingga menjadi sebuah kebiasaan.

Di Indonesia sendiri, dikutip dari Perpustakaan Nasional (perpusnas) rata – rata masyarakat membaca sebanyak empat kali dalam sepekan dengan durasi membaca sekitar 1 jam 36 menit per hari. Adapun jumlah buku yang dibaca adalah rata – rata dua buku per tiga bulan. Perpusnas juga melakukan survei yang diperoleh dari data terakhir yakni Indonesia yang mencakup 34 Provinsi memiliki nilai mencapai 59.52 dari skala 0-100 yang seperti dijabarkan oleh Deni Kurniadi selaku Deputy (wakil) Bidang Pengembangan Sumber Daya Perpustakaan Nasional Republik Indonesia dalam webinar yang diselenggarakan tahun 2022 bahwa minat baca di Indonesia termasuk dalam peringkat sedang dan terus berkembang sejak tahun 2016. Namun data ini berbeda jika di bandingkan dengan data survei yang dilakukan oleh *Program for International Student Assesment* (PISA) yang menyebutkan bahwa Indonesia menempati peringkat ke 62 dari 70 negara, atau merupakan 10 negara

terbawah yang memiliki tingkat literasi rendah. Hal ini juga disampaikan oleh UNESCO yang menyebutkan minat baca masyarakat Indonesia hanya 0,001 persen yang artinya dari 1000 orang hanya 1 orang yang gemar membaca yang berarti minat baca di Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini tentu mendapat respon oleh Deni Kurniadi, menurutnya tidak relevan dan kurang jika merujuk standard UNESCO karena perbedaan jumlah rasio koleksi buku dengan jumlah penduduk di Indonesia.

Meskipun data yang diperoleh seperti yang tertera di atas, namun pemerintah dan masyarakat itu sendiri sedang dan terus melakukan upaya untuk membangun kegemaran membaca dan mempunyai budaya literasi. Salah satunya adalah banyaknya perpustakaan yang sudah tersebar di seluruh Indonesia. Perpustakaan sendiri menurut KBBI berasal dari kata "Pustaka" yang berarti buku, jadi bisa disimpulkan bahwa arti perpustakaan adalah kumpulan buku. Perpustakaan merupakan sentra pengelola informasi dan menaruh layanan kabar bagi para pengunjung maka dari itu, perpustakaan dibutuhkan untuk bisa menjalankan fungsinya menjadi sentra kabar secara umum. Perpustakaan memiliki arti menjadi suatu lokasi pada di dalamnya masih ada aktivitas penghimpunan, pengelolaan, penyebarluasan segala kabar, baik tercetak juga terekam pada banyak sekali media misalnya buku, majalah, surat kabar, dan juga media digital yakni e-perpus. Lalu seluruh kabar disusun dari sistem eksklusif yang digunakan untuk kepentingan belajar melalui aktivitas membaca dan mencari kabar bagi segenap masyarakat yang membutuhkan. Selain memiliki perpustakaan konvensional, di Indonesia juga terdapat perpustakaan alam yang tentu akan menambah minat khususnya pada anak – anak untuk belajar dan bermain serta membaca buku dengan cara yang menyenangkan. Salah satunya terdapat di Kebumen yaitu Perpustakaan Alam Integrasi Interkoneksi Buayan - Kebumen.

Perpustakaan Alam Integrasi Interkoneksi Buayan - Kebumen berada di Kecamatan Buayan di Kabupaten Kebumen tepatnya terletak di sebelah barat daya Kota Kebumen. Perpustakaan ini merupakan sebuah wadah bagi anak-anak, berbeda dengan perpustakaan pada umumnya di perpustakaan ini berada

di dekat air terjun, gua dan sawah. Hal ini mampu menjadi penopang belajar untuk anak-anak sehingga mereka tidak cepat bosan dalam belajar. Perpustakaan Alam Integrasi Interkoneksi Buayan - Kebumen juga menyediakan tiga kelas, salah satunya adalah kelas inspirasi. Di kelas ini berisikan materi tentang pengetahuan untuk menumbuhkan semangat dan juga menumbuhkan sifat daya juang. Selanjutnya terdapat kelas karya yang berisikan materi untuk membuat berbagai macam karya yang diharapkan agar kelas bermanfaat untuk mengasah ketrampilan anak-anak. Dan terdapat juga kelas bermain, di kelas ini anak-anak akan diajarkan macam-macam permainan tradisional.

Ada beberapa faktor permasalahan yang akan menjadi pokok bahasan ini yang mengacu pada objek yakni Perpustakaan Alam Integrasi Interkoneksi Buayan - Kebumen. Salah satunya adalah di perpustakaan ini terdapat hal-hal yang kurang maksimal yaitu logo yang saat ini sedang digunakan terasa kurang menarik secara visual karena terkesan kaku serta bayangan hitam jika diaplikasikan dalam beberapa media sulit terlihat serta dalam logo ini kurang mencerminkan identitas atau citra dari Perpustakaan Alam Integrasi Interkoneksi - Kebumen. Hal ini tentu menjadikan Perpustakaan Alam Integrasi Interkoneksi Buayan - Kebumen kurang dikenal sehingga tidak mampu untuk mencakup masyarakat yang lebih luas. Sedangkan keberadaan perpustakaan alam seperti yang sudah dijelaskan di atas diharapkan akan mampu menambah minat baca. Dengan keberadaan perpustakaan alam diharapkan akan membantu menumbuhkan minat baca masyarakat. Maka Perpustakaan Alam Integrasi Interkoneksi Buayan - Kebumen harus terus mendapat inovasi dan juga perhatian dari masyarakat serta pemerintah setempat. Berdasarkan masalah yang ada maka solusi untuk masalah tersebut adalah perancangan ulang logo yang sudah ada. Diharapkan dengan adanya solusi tersebut, mampu terus berkembang dan lebih menjangkau masyarakat luas untuk lebih mengenal Perpustakaan Alam Integrasi Interkoneksi Buayan - Kebumen.

1.2 Rumusan Masalah Perancangan

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, berikut ini merupakan rumusan masalah dalam perancangan ulang logo Perpustakaan Alam Integrasi Interkoneksi Buayan - Kebumen :

1. Bagaimana merancang ulang logo Perpustakaan Alam Integrasi Interkoneksi Buayan - Kebumen yang dapat merepresentasikan perpustakaan secara baik, menarik serta informatif.

1.3 Batasan Masalah Perancangan

Batasan masalah ini diperlukan dalam perancangan, meliputi sebagai berikut :

1. Hasil dari perancangan ini berupa logo.
2. Logo akan diterapkan diberbagai macam media dalam bentuk *mockup* digital pada media pendukungnya.

1.4 Tujuan Perancangan

Merancang ulang logo Perpustakaan Alam Integrasi Interkoneksi Buayan - Kebumen yang dapat memperkuat identitas, karakteristik, dan citra dari logo Perpustakaan Alam Integrasi Interkoneksi Buayan – Kebumen.

1.5 Manfaat Perancangan

Dengan adanya perancangan ini diharapkan mampu memberi kontribusi terhadap banyak pihak di antaranya sebagai berikut :

1. Bagi STSRD VISI INDONESIA

Sebagai tambahan untuk jadi karya tulis di perpustakaan dalam bentuk penulisan perancangan yang mampu untuk memper mudah atau membantu saat digunakan sebagai acuan penelitian maupun dalam mengembangkan wawasan keilmua lainnya.

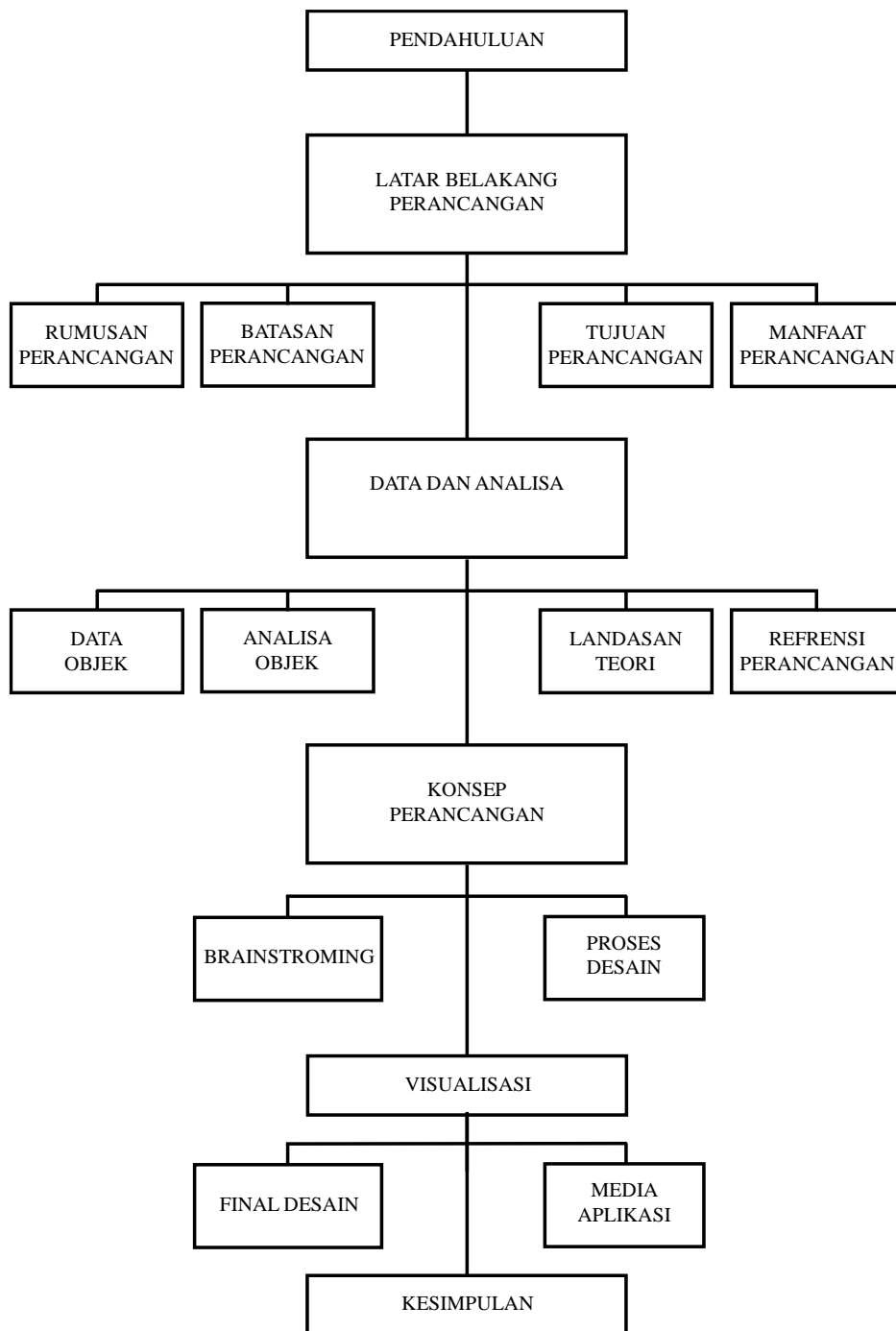
2. Bagi Bidang Keilmuan DKV

Menjadi referensi bagi untuk perancangan logo dan identitas visual untuk mahasiswa DKV STSRD VISI INDONESIA maupun secara lebih luas lagi dan semoga bisa menjadi arahan untuk membuat perancangan logo atau identitas visual.

3. Bagi Masyarakat

Menjadi media pembelajaran kepada masyarakat pentingnya logo dan identitas visual untuk menarik serta informatif bagi para pengunjung di perpustakaan karena di perpustakaan terdapat banyak sekali informasi mengenai banyak hal.

1.6 SKEMA PERANCANGAN



Gambar 1 Skema Perancangan

(Sumber; Dokumentasi Pribadi)

BAB II

DATA DAN ANALISIS

2.1 DATA OBJEK

2.1.1 Perpustakaan

Berdasarkan dari Undang-Undang No 43 tahun 2007 tentang perpustakaan, pada Bab I pasal I, dikatakan bahwa Perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, atau karya rekam secara tertata dengan sistem yang baku berguna untuk memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi para pemustaka dan dapat diakses secara umum.

Perpustakaan Alam Integrasi Interkoneksi yang berdiri hari minggu tanggal 25 februari 2018, di perpustakaan ini menggunakan tema alam yang unik, seperti pada umumnya perpustakaan yang kita ketahui bersama yaitu sumber pengetahuan atau sumber informasi atau gudang buku pada umumnya seperti itu. Namun di Perpustakaan Alam Integrasi Interkoneksi tetap berfungsi sebagaimana mestinya dengan ditambahkan unsur alam pedesaan serta mempelajari tentang alam sekitar, di perpustakaan ini menghadirkan 3 kelas utama, yaitu.



Gambar 2 Perpustakaan Alam Integrasi Interkoneksi

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pertama, Kelas Inspirasi. biasanya menggunakan metode dengan mendatangkan tokoh inspirasi serta menceritakan kisahnya, bertujuan untuk menginspirasi anak - anak untuk belajar dan menghasilkan karya.



Gambar 3 Kelas Inspirasi

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kedua, yaitu Kelas Bermain di kelas ini jalan-jalan di lingkungan sekitar melewati pegunungan, sungai, dan goa akan tetapi sambil belajar jadi memang belajar tentang hewan tumbuhan dana alam sekitar serta sambil bermain.



Gambar 4 Kelas Bermain

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Ketiga, Kelas Karya dimana anak-anak akan diajari untuk membuat karya, semisal pelatihan pembuatan topeng, melukis, membuat alat untuk permainan serta terkadang juga diajarkan untuk membuat jamu tradisional, yang mana hasil dari membuat alat permainan bisa digunakan untuk kelas bermain.



Gambar 5 Kelas Karya

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2.1.2 Logo

Logo dari Perpustakaan Alam Integrasi Interkoneksi - Kebumen berbentuk Persegi berwarna merah dengan sedikit bayangan di sisi kiri bawah serta tulisan nama Perpustakaan Alam Integrasi Interkoneksi - Kebumen dibagian kanan diutarakan juga pada awal pembuatan terburu – buru karena mau di resmikan berdiri jadi masih kurang matang dalam merancang logo tersebut.



Gambar 6 Logo Perpustakaan Alam Integrasi Interkoneksi - Kebumen

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Di logo yang saat ini sedang digunakan terasa kurang menarik secara visual karena terkesan kaku serta bayangan hitam jika diaplikasikan dalam beberapa media sulit terlihat serta dalam logo ini kurang mencerminkan identitas atau citra dari Perpustakaan Alam Integrasi Interkoneksi – Kebumen.

2.2 ANALISA OBJEK

2.2.1 Analisa SWOT

Setelah data dan informasi mengenai objek sudah terkumpul, maka diperlukan selanjutnya adalah sebuah analisa untuk meninjau lebih jauh mengenai objek perancangan.

- ***Strenght (Kekuatan)***

Perpustakaan Alam Integrasi Interkoneksi Buayan - Kebumen ini unik karena menggabungkan perpustakaan dengan unsur alam yang jarang dijumpai di perpustakaan lain.

- ***Weakness (Kelemahan)***

Identitas dari perpustakaan yang kurang kuat dikarenakan logonya kurang tepat dan media sosial kurang aktif sehingga tidak dapat menjangkau *audiens* lebih luas lagi.

- ***Opportunity (Kesempatan)***

Memaksimalkan keunikan yang dimiliki oleh Perpustakaan Alam Integrasi Interkoneksi Buayan – Kebumen yaitu unsur alam.

- ***Threat (Ancaman)***

Dengan adanya perpustakaan daerah di Kebumen yang hadir lebih dahulu serta dengan banyaknya fasilitas yang ditawarkan ini jelas menjadi saingan dari Perpustakaan Alam Integrasi Interkoneksi.

a. Analisa Target Audiens

Target audience utamanya dalam perancangan ini adalah warga masyarakat Kebumen serta kota besar di Indonesia lainnya.

b. Demografis

Gender : Laki-laki dan perempuan
Usia : 15 - 25 tahun
Pendidikan : SMA – Perguruan tinggi
Pekerjaan : Pelajar / mahasiswa
Penghasilan : rp 1.000.000,00 – rp 3.000.000,00

c. Geografis

Primer : Kebumen
Skunder : Kota besar di Indonesia

d. Psikografis

- ***Behaviour/tingkah laku***

1. Peduli terhadap lingkungan sekitar.
2. Peduli terhadap dunia literasi.

- ***Habit/kebiasaan***

1. Suka membaca buku.
2. Memiliki rasa ingin tau yang tinggi.

2.3 REFERENSI PERANCANGAN

Dari segi refrensi perancangan ini hanya berupa contoh yang menginspirasi dari segi gaya, bentuk maupun warna. Refrensi ini bertujuan supaya kita tetap fokus pada desain seperti yang diinginkan maupun yang sudah direncanakan sebelumnya.

a. The Jungle Library Project

The Jungle Library Project dibentuk oleh sekelompok pemuda yang mendedikasikan dirinya untuk membagikan ilmu pendidikan, alam, serta konservasi di daerah sumatra yang berbatasan langsung dengan Taman Nasional Kerinci. Dari segi desain terlihat jelas apa yang diinginkan dari keselarasan manusia, hewan, serta tumbuhan yang berada dalam lingkaran, menggambarkan apa yang dilakukan oleh The Jungle Library Project, dengan memberikan ilmu tentang alam serta konservasi terhadap anak-anak.



Gambar 7 logo The Jungle Library Project

(Sumber: <http://www.tamboramuda.org/2017/12/ayokita-dukung-pungky-sang-pegiat.html>)

b. Perpustakaan Nasional Republik Indonesia

Gambar logo dibawah ini merupakan logo dari Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, banyak hal yang bisa diterjemahkan di dalam logo tersebut seperti bintang yang melambangkan kemuliaan yang dimana kelima sisinya merupakan melambangkan pancasila. Serta siluet buku yang terbuka dan warna hijau mengacu pada buku sebagai salah satu sumber pengetahuan serta warna biru memberikan kesan ketenangan yang mendalam.



Gambar 8 Perpustakaan Nasional Republik Indonesia

(Sumber: <https://www.perpusnas.go.id/falsafah.php?lang=id>)

2.4 LANDASAN TEORI

2.4.1 Tinjauan Logo

Mengutip dari buku “Mendesain logo” 2017 yang ditulis oleh (Rustan, Suriyanto 2017), Asal muasal dari kata Logo sendiri dari bahasa Yunani yaitu *Logos*, yang berartikan kata, pikiran, pembicaraan, dan akal budi. Pada awalnya logo kurang populer digunakan pada tahun 1937 yang dimana tahun sebelumnya lebih dikenal dengan nama *logotype*.

Istilah *logotype* itu sendiri digunakan pada tahun 1810 – 1840, dianggap menjadi tulisan nama atas entitas yang dibentuk secara sedemikian rupa dengan menggunakan teknik *lettering* atau memakai jenis *alfabet* tertentu, jadi *logotype* hanya berisikan elemen tulisan saja. Seiring dengan berkembangnya waktu, semakin unik saja perkembangan logo itu sendiri menggunakan menambahkan unsur gambar dimana tulisan gambar berbau jadi satu.

Berikut adalah fungsi logo berdasarkan (Rustan, Suriyanto 2017, 12 - 13)

1. Identitas diri. Untuk membedakan identitas milik orang lain.
2. Tanda kepemilikan.
3. Tanda jaminan kualitas.
4. Mencegah peniruan / pembajakan.

Adapun logo dikategorikan berdasarkan dari bentuk logo itu sendiri bisa dibagi menjadi 2 hal yang mendasar menurut (Rustan, Suriyanto 2017, 22):

1. Bahwa dari yang kita bisa lihat logo bisa dibagi dalam berbagai kategori berdasarkan susunan elemennya. Mulai dari kombinasi gambar dan tulisan, lalu ada logo yang hanya berisi gambar saja, ataupun logo yang hanya

terbentuk dari tulisan dari logo saja.

- a. *Picture mark* dan *letter mark* (elemen gambar serta tulisan saling membentuk satu entitas logo yang baru). Contohnya pada logo Djarum.



Gambar 9 Logo Djarum

(Sumber: Buku Mendesain Logo)

2. Bisa kita lihat logo apapun, selalu memiliki bentuk dari *basic shape / primitive shape* ataupun bentuk-bentuk dasar. Lalu dengan menggabungkan beberapa objek dari bentuk-bentuk dasar tadi menjadi sesuatu objek yang lebih kompleks akan terbentuk sebuah logo baru yang biasa disebut dengan *picture mark* dan *lettermark*.



Gambar 10 Klasifikasi bentuk logo

(Sumber: Buku Mendesain Logo)

Pada dasarnya pada suatu logo terdapat banyak sekali penggunaan prinsip dari *gestalt*. *Gestalt* merupakan teori dari bidang psikologi yang dimana seorang akan mempersepsikan seperti apa yang dilihat dari lingkungannya

sebagai sesuatu kesatuan yang utuh. Berikut merupakan penerapan *gestalt* didalam logo.

a. *Similarity*

Similarity merupakan kumpulan objek yang membentuk atau elemennya mirip dengan yang dilihat sebagai satuan maupun sebagai kelompok.



Gambar 11 Logo Brasilelecom

(Sumber: Buku Mendesain Logo)

Dari contoh logo diatas dimana pada tulisan Brasilelecom disambung dalam satu baris dengan warna yang sama, namun karena menggunakan weight yang berbeda (*bold dan light*) menjadi terlihat seperti dua kata.

b. *Closure*

Closure adalah melengkapi suatu objek yang kurang utuh menjadi utuh walau sebenarnya kurang utuh sepenuhnya.



Gambar 12 Logo WWF

(Sumber: Buku Mendesain Logo)

Logo diatas adalah contoh *gestalt closure* dimana di dalam logo tersebut terdapat figur orang bersepedah.

c. *Figure ground*

Merupakan melihat *foreground* objek (latar depannya) atau *background*-nya (latar belakangnya), atau keduanya dapat dilihat sebagai objek.



Gambar 13 Logo FedEx

(Sumber: Buku Mendesain Logo)

Logo diatas merupakan contoh dari *gestalt, figure ground*, yang dimana pada huruf E dan X terdapat arah panah yang mengarah ke kanan.

2.4.2 Identitas Visual

Identitas visual merupakan citra dalam bentuk visual yang ditampilkan dan diterima oleh orang lain serta untuk membedakan dengan yang lain dimana disitu juga akan muncul *brand image*. Identitas yang ditampilkan secara konsisten dan terus-menerus akan memberikan persepsi pada publik bahwa entitas tersebut profesional. Dari hal tersebut diharapkan mampu meningkatkan *brand awareness* dan *brand image* yang positif di benak masyarakat. (Rustan, Surlianto 2017, 54)

Logo merupakan element penting dari identitas, maka logo tampil sebaik mungkin. Visualisasi dari logo yang baik menurut David E Carter sebagai berikut,

1. *Original and distinctive*, atau yang bisa disebut sebagai ciri khas, unik, serta berbeda dengan logo yang lain.
2. *Legible*, adalah memiliki keterbacaan yang jelas ketika diaplikasikan dalam

berbagi media dan ukuran.

3. *Simple*, sederhana atau mudah dimengerti.
4. *Memorable*, dapat dengan mudah diingat.
5. *Easily associated with the company*, Logo yang baik merupakan yang mudah dihubungkan dengan jenis usaha ataupun citra dari perusahaan ataupun organisasi.
6. *Easily adaptable for all graphic media*, merupakan kemudahan dalam mengaplikasikan logo pada berbagai macam media.

Dalam hal ini di logo Perpustakaan Alam Integrasi Interkoneksi belum sepenuhnya memenuhi aspek tersebut berikut alasannya :

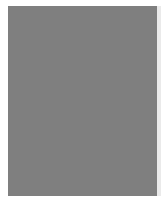
- Kurang unik
- Kurang baik dalam menampilkan citra dari Perpustakaan Alam Integrasi Interkoneksi

2.4.3 Warna

Warna merupakan salah satu unsur penting dalam menampilkan identitas atau citra yang ingin disampaikan. Pemilihan warna yang tepat akan membantu penyampaian citra ataupun identitas dengan lebih baik. Berikut ini adalah warna beserta maknanya dari (Rustan, Suriyanto 2017, 72-73):

1. Abu-abu

Dapat diandalkan, keamanan, elegan, rendah hati, rasa hormat, stabil, kehalusan, bijaksana, masa lalu, renta, polusi, urban, emosi yang kuat, seimbang, netral, formal.

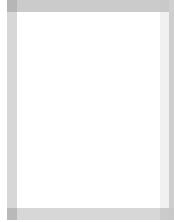


Gambar 14 Warna Abu-Abu

(Sumber: Buku Mendesain Logo)

2. Putih

Rendah hati, suci, netral, masa muda, bersih, netral, cahaya, penghormatan, kebenaran, salju, damai, innocence, simpel, aman, dingin, penyerahan, takut, tanpa imajinasi, udara, kematian, kehidupan.

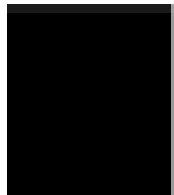


Gambar 15 Warna Putih

(Sumber: Buku Mendesain Logo)

3. Hitam

Klasik, baru, ketakutan, depresi, kemarahan, kematian (tradisi Barat), kecerdasan, pemberotakkan, misteri, ketiadaan, modern, kekuatan, hal-hal duniawi, formal, elegan, kaya, serius, mengikuti kecenderungan sosial, kesatuan, profesional.



Gambar 16 Warna Hitam

(Sumber: Buku Mendesain Logo)

4. Hijau

Hijau Kecerdasan tinggi, alam, musim semi, kesuburan, masa muda, lingkaran hidup, kekayaan, uang, nasib baik, giat, murah hati, pergi, rumput, agresi, dingin, cemburu, malu, sakit, rakus, narkoba, korupsi, abadi, udara, tanah.



Gambar 17 Warna hijau

(Sumber: Buku Mendesain Logo)

2.4.4 Tipografi

Tipografi berasal dari bahasa Yunani yang berarti *typos*(*mould, impression, shape*) serta *graphein*(*writing, carving*). Tipografi merupakan sesuatu wujud kesenian ataupun metode dalam memilah serta menata huruf dengan pengaturan penyebaran pada ruang yang ada serta berfungsi buat menghasilkan kesan tertentu, guna kenyamanan membaca yang semaksimal mungkin. (Rustan, Surianto 2017)

Tipografi yang dibahas dalam hal ini terdapat 2 macam, yakni tipografi dalam logo (*letter marks*), serta tipografi yang digunakan dalam media- media aplikasi logo (*corporate typeface/ corporate typography*). Misalnya bila suatu logo memakai tipe huruf futura, bukan berarti *corporate typeface*- nya wajib memakai huruf futura pula.

Umumnya pada *letter marks* keunikan tipe tipografi merupakan perihai yang sangat berarti. Tipe huruf *letter marks* dirancang spesial ataupun memakai tipe huruf yang telah terdapat tetapi diganti wujudnya.

Sedangkan *corporate typeface* lebih bertujuan untuk melindungi kesatuan desain/*unity* antar media- media / aplikasi desain industri. Serta mempunyai fungsi- fungsi *typografi* pada umumnya, yakni penyampaian data yang harus nyaman dibaca dengan seluruh kriteria- kriterianya (*legible, readable, dll*).

Corporate typeface banyak menggunakan tipe huruf yang telah tersebar dipasaran, namun sebagian industri besar merancang sendiri hurufnya. Hal ini bertujuan agar sesuai dengan karakter entitasnya, mempertahankan keunikan serta konsistensi identitas hingga pada elemen terkecilnya. (Rustan, Surianto 2017)

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

3.1 Konsep Verbal dan Visual

3.1.1 Konsep Verbal

Secara garis besar dari perancangan logo Perpustakaan Alam Integrasi Interkoneksi ini adalah membuat logo yang autentik dengan di dalamnya terdapat unsur dari buku / perpustakaan, alam, serta Kebumen / unsur sosial. Diawali dengan memasukkan unsur dari Kebumen secara umum di dalamnya. Berangkat dari tugu yang sudah dikenal banyak orang dan juga merupakan salah satu ikon di Kebumen adalah Tugu Lawet atau tugu Walet. Tugu ini sudah sekian lama berdiri dimana bentuknya menggambarkan aktivitas warga masyarakat Kebumen yang sedang memanen sarang burung Walet yang banyak bertebaran di daerah Kebumen. Sedangkan burung Walet merupakan simbol / lambang dari Kebumen yang sudah dikenal secara luas.



Gambar 18 Tugu Lawet

(Sumber: <https://www.bambangirwantoripto.com/2019/12/tugu-lawet-ikonnya-kota-kebumen.html>)

Sedangkan arti dari nama Integrasi – Interkoneksi, menurut artian Integrasi adalah pembauran hingga menjadi satu kesatuan yang utuh. Interkoneksi adalah hubungan satu dengan yang lain, jika di artikan secara harfiah Integrasi – Interkoneksi adalah hubungan satu sama lain hingga menjadi satu kesatuan yang utuh.

Walet sendiri merupakan lambang dari Kebumen yang menggambarkan, walet sebagai cerminan warga masyarakat yang tekun dan gesit dalam menjalani lika – liku kehidupan. Di sisi lain burung Walet memiliki filosofi yang secara luas menggambarkan kebebasan, kesejahteraan, kesetiaan. Walet berdasarkan sifat alaminya merupakan hewan yang hidup secara berkelompok, setia pada satu pasangannya, serta tinggal hanya di satu tempat. Apabila mereka pergi entah bermigrasi ataupun hanya mencari makan pasti akan kembali ke sarangnya, itu merupakan salah satu sifat dari burung walet.



Gambar 19 Burung Walet

(Sumber:<https://www.jalaksuren.net/karakteristik-burung-walet-dan-kebiasaan-di-habitatnya/>)

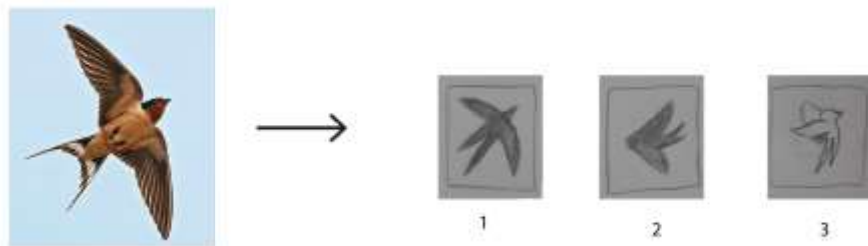
Dari segi tipografi yang akan digunakan adalah *Sans Serif* jenis huruf ini dapat melambangkan lugas, masa kini, futuristik, dan sederhana. Sedangkan Dalam pengerjaan perancangan logo Perpustakaan Alam Integrasi Interkoneksi ini harus melewati beberapa langkah sebelum mencapai final dalam perancangan logo, dari konsep yang mengumpulkan ide - ide yang cocok dengan masalah ini hingga masuk dalam sketsa kasar (*rough skect*) dari ide – ide, yang terkumpul serta dibentuk menjadi stilasi atau penyerderhanaan bentuk sehingga membentuk atau menghasilkan logo.

3.1.2 Konsep Visual

1. Stilasi (penyederhanaan bentuk)

Setelah mengumpulkan ide yang sudah didapat sekarang diterjemahkan ke dalam bentuk visual dengan berupa sketsa stilasi kemudian masuk ke dalam bentuk digital.

Berikut ini merupakan hasil stilasi dari burung walet, buku, serta alam.

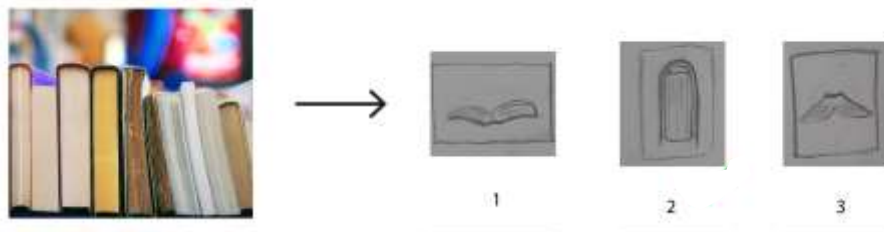


Gambar 20 stilasi burung walet

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Gambar diatas merupakan stilasi dari burung walet dimana burung walet menjadi salah satu ilustrasi penting dalam logo ini.

Berikutnya adalah stilasi dari buku dengan berbagai macam bentuk.

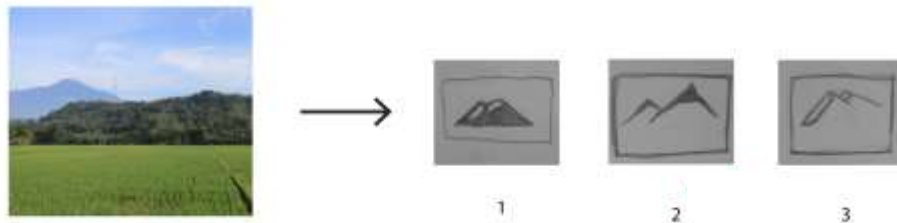


Gambar 21 Stilasi Buku

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Gambar diatas merupakan stilasi dari buku dengan berbagai macam posisi mulai dari yang dibuka, berdiri hingga seolah - olah seperti sedang terbalik posisinya.

Selanjutnya stilasi dari gunung yang dimana gunung merupukan simbol dari pada alam.



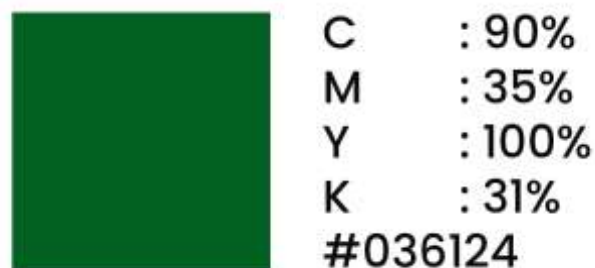
Gambar 22 Stilasi Gunung

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

2. Warna

Pemilihan warna pada logo harus sesuai dengan sifat dan karakter karena warna akan sangat berpengaruh dalam aspek membangun citra dalam sebuah brand, dengan menggunakan warna yang tepat pesan yang ingin disampaikan oleh brand akan tersampaikan dengan baik karena warna memiliki filosofi dan psikologi yang dapat membentuk citra yang sesuai dengan yang diinginkan. Pada perancangan ini, mencoba mengadaptasi warna dari beberapa benda yang menjadi konsep dari perancangan, diharapkan warna yang dipilih dapat mewakili pesan yang ingin disampaikan.

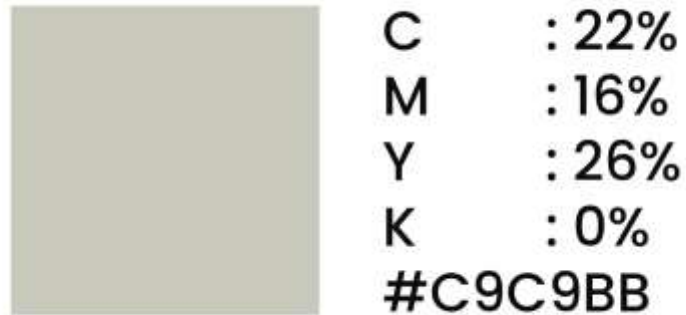
Warna hijau, Melambangkan alam, kecerdasan tinggi, kesuburan, masa muda, lingkaran hidup, rumput, abadi, udara, tanah, natural.



Gambar 23 Warna Hijau

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Warna putih, bisa diartikan sebagai suci, netral, masa muda, bersih, netral, cahaya, penghormatan, kebenaran, salju, damai, simpel, aman, dingin, kehidupan.



Gambar 24 Warna Putih

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Warna hitam, klasik, baru, kecerdasan, pemberotakkan, modern, kekuatan, hal-hal duniawi, formal, elegan, kaya, serius, kesatuan, profesional.



Gambar 25 Warna Hitam

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

3. Tipografi

Setiap tipografi atau huruf memiliki karakter yang berbeda masing-masing sangat berperan didalam sebuah pesan yang ingin disampaikan pada desain. Pemilihan jenis huruf ini menjadi sangat penting karena dengan pemilihan huruf yang sesuai dengan konsep perancangan akan membantu dalam penyampaian pesan. Untuk yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah jenis *Sans Serif* yang tampil dengan sederhana atau simpel namun berkesan modern.

Berikut ini adalah alternatif font atau huruf yang akan digunakan.

a. Poppins

Desain : Jonny Pinhorn

Tahun : 2014

Opent font lisence

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 26 Font Poppins

(Sumber:Dokumentasi pribadi)

**PERPUSTAKAAN ALAM
INTEGRASI INTERKONEKSI**

Gambar 27 Font Poppins

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

b. Josefin Sans

Desain : Santiago Orozco

Tahun : 2019

Opent font lisence

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 28 Josefin Sans

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

**PERPUSTAKAAN ALAM
INTEGRASI INTERKONEKSI**

Gambar 29 Josefin Sans

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

c. Oswald

Desain : Vernon Adams

Tahun : 2011

Opent font lisence

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 30 Oswald

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

**PERPUSTAKAAN ALAM
INTEGRASI INTERKONEKSI**

Gambar 31 Oswald

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

3.2 Alternatif logo

Setelah melewati beberapa proses, sketsa yang sudah dikerjakan secara manual akan dilakukan eksekusi secara digital, alternatif logo penting karena akan memberi gambaran secara lebih luas terhadap logo.

Berikut logo alternatif yang nantinya akan menjadi logo final:

1. Alternatif *layout logogram*



(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Gambar 32 alternatif *layout logogram*

2. Alternatif *layout logotype*

Langkah selanjutnya setelah logogram di eksekusi secara digital kemudian disatukan dengan *logotype*. Berikut ini adalah hasilnya.



Gambar 33 Alternatif *layout logotype*

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

3. Alternatif desain logo

Setelah melakukan *layout* menggabungkan logo dan juga typografi maka akan terpilih sebagai final logo. Dari 18 responden Berikut alternatif logo yang terpilih dalam angket *survey* alternatif logo:



Gambar 34 logo Alternatif 1

(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 35 Logo Alternatif 2

(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 34 Logo Alternatif 3

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Setelah mendapatkan beberapa alternatif logo, selanjutnya memberikan angket kepada *target audiens*. Angket akan diberikan didalamnya terdapat berbagai kategori yang akan dinilai seperti dinamis, legible (keterbacaan), estetis, komunikatif. Dapat disimpulkan dari 18 responden yang mengisi angket sudah terkumpul hasilnya yang dimana logo nomor satu yang mendapat nilai paling tinggi, untuk hasil secara keseluruhan ada dibawah ini.

Alternatif logo	Dinamis	Estetis	Komunikatif	legible	Total
 PERPUSTAKAAN ALAM INTEGRASI INTERKONEKSI BUAYAN - KEBUMEN	9	4	11	14	38
 PERPUSTAKAAN ALAM INTEGRASI INTERKONEKSI BUAYAN - KEBUMEN	11	12	1	2	26
 PERPUSTAKAAN ALAM INTEGRASI INTERKONEKSI BUAYAN - KEBUMEN	5	3	10	14	32

Gambar 35 Survey

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

3.3 Desain logo terpilih

Setelah mendapatkan hasil akhir dari angket, maka telah didapat final logo.

Berikut merupakan logo dan penjabaran konsep yang diusung :

1. Final logo

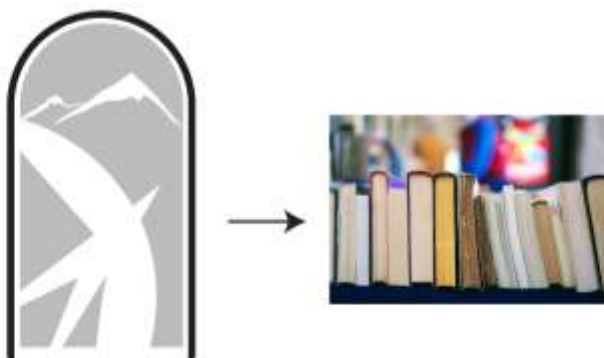


Gambar 36 Logo Final

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

2. Arti logo

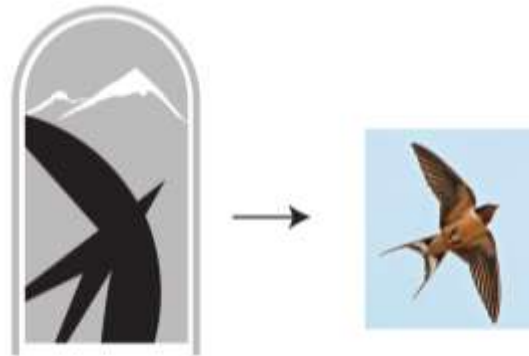
Bentuk logo secara utuh diadaptasi dari buku yang seolah berdiri yang diambil bentuk buku yang sebenarnya kurang lumrah dilihat karena itu jika dilihat sesaat maka akan terlihat seperti jendela dari itu seperti kata pepatah dimana buku adalah jendela dunia, dari situ bentuk dasar ini tercipta.



Gambar 37 Arti Logo

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Sedangkan Bentuk dari gunung ini adalah dataran tinggi yang ada di sekitar perpustakaan dari situ pula Gunung Slamet yang terlihat dari kejauhan. Dan burung Walet sendiri adalah lambang dari daerah Kebumen yang sudah dikenal dengan luas, posisinya yang sedang terbang tersebut diartikan seperti diagram yang sedang naik diharapkan dengan ini perpustakaan juga semakin berkembang lebih baik lagi.



Gambar 38 Arti Logo

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

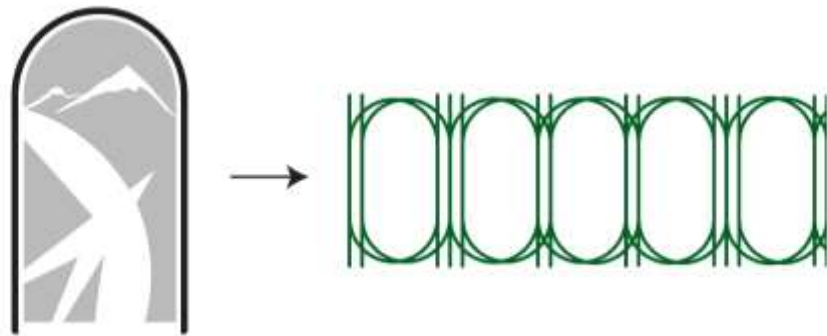
3. Alternatif warna



Gambar 39 Alternatif warna logo

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4. Pattern



Gambar 40 Pattern

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pattern diambil dari salah satu bagian pada logo agar tidak terlalu jauh perbedaan yang dimana itu berasal dari *cover* buku yang bertumpukan sehingga menghasilkan pattern tersebut sehingga masih berkesinambungan dengan logo. Nantinya desain *pattern* akan menjadi motif pendukung pada media aplikasi.

3.4 Standar Manual logo

Standar manual logo merupakan ukuran standar dari logo yang dibuat, tujuan dari pembuatan standar manual logo ini adalah sebagai acuan posisi, ukuran dan jarak elemen – elemen yang ada di dalam logo.

1. Positif negatif



Gambar 41 Final logo Hitam Putih
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2. Grid system

Grid system ini berfungsi untuk keperluan penggunaan logo, untuk mengetahui area bebas pada logo jika logo sudah diaplikasikan pada berbagai media nanti.



Gambar 42 Grid System

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3. Incorrect logo use

Jika logo sudah diaplikasikan dalam media apapun harus memperhatikan beberapa aspek, yaitu rasio dan juga warna agar logo tetap pada proporsional dan ukuran aslinya.

Hal berikut ini adalah yang tidak boleh dilakukan pada saat penerapan logo:

a. Merubah ukuran rasio logo

Dilarang merubah ukuran rasio logo dari ukuran logo yang asli dan juga dilarang memutar logo sesuai kehendak pribadi karena dapat merusak citra logo.



Gambar 43 Incorreect logo use

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

b. Memberi efek tambahan pada logo

Dalam hal apapun pada pengaplikasian logo tidak boleh menambahkan bayangan, *outline*.



Gambar 44 Incorrect Logo Use

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)