

PERANCANGAN DESAIN LOGO TUNJUNG ELEKTRONIK, BANYUMAS-JAWA TENGAH

CREATING LOGO DESIGN OF TUNJUNG ELECTRONIC, BANYUMAS-CENTRAL JAVA

Oleh: Muhammad Fajar Trianto, 12206244029, Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia, rianahsan8@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan konsep dan tema dalam perancangan logo Tunjung Elektronik serta proses perancangan logo tersebut, dengan visi membuat identitas yang kuat sebagai usaha jasa di bidang elektronik atau secara padat disebut dengan *membranding* usaha Tunjung Elektronik. Metode yang digunakan dalam perancangan logo meliputi riset dan analisis, *thumbnails*, *computer*, *review*, pendaftaran merek (opsional), *system* identitas, dan produksi. Proses pendaftaran merek dalam kasus ini tidak dilakukan karena faktor terbatasnya waktu dan tidak berfokus pada hal tersebut. Hasil pembahasan dan penciptaan adalah sebagai berikut: 1) Proses perancangan logo Tunjung Elektronik dengan pendekatan *thumbnails* (sketsa) pensil manual dan *computer* (*rendering*) yang menggunakan *drawing software* yaitu *corel draw x5* dan *Adobe Photoshop CS6*, menghasilkan logo yang masuk dalam klasifikasi bentuk *picture mark* dan *letter mark*. Logo ini juga termasuk dalam kategori *gestalt* yaitu *closure* (40%), *similarity* (40%), dan *impossible figure* (20%). Logo ini di bentuk dari *basic shape* yaitu lingkaran dan segi empat dengan variasi bentuk yang berbeda-beda menyesuaikan desain logo, maka elemen gambar dan tulisan saling terpisah namun melengkapi satu sama lain. 2) Tema dalam perancangan logo Tunjung Elektronik adalah *electrical sign*, *electronic equipment* atau *electronic logo*.

Kata kunci: elektronik, logo, *branding*

ABSTRACT

The purpose of this writing is to describe the concept and the theme in Tunjung Elektronik logo designing as well as the process of the design; whose vision is to create a strong identity as a service business in electronic field or briefly called as branding the Tunjung Elektronik business. The method used in the logo design included research and analysis, thumbnails, computer, review, brand registration (optional), identity system, and production. The process of brand registration in this case was not done because of the limited time and this was not focused on that subject. The findings of the discussion and the creation were: 1) Tunjung Elektronik logo designing process with manual pencil thumbnails approach and computer (rendering) using drawing software which is corel draw x5 and Adobe Photoshop CS6, produced a logo classified in the form of picture mark and letter mark. This logo was also included in gestalt category, namely closure (40%), similarity (40%), and impossible figure (20%). This logo was formed from basic shapes, which were rectangle and square with different form variations depending on the logo design therefore the elements of picture and letter is separated to one another, but they complete each other. 2) The themes of Tunjung Elektronik logo design were electrical sign, electronic equipment or electronic logo.

Keywords: *electronic, logo, branding*

PENDAHULUAN

Tunjung Elektronik yang bergerak dalam usaha jasa servis dan *sound system* yang didirikan oleh Afandi tahun 1970 dan kini usaha tersebut dilanjutkan oleh Hartono putra pertamanya, usaha ini dikembangkan menjadi layanan jasa servis yang merambah ke produk elektronik *home appliance* yaitu televisi tabung, *TV LED*, mesin cuci, lemari es, *DVD*, mulai dari merek yang beredar di Indonesia seperti Sharp, Panasonic, Samsung, Sony, dan lain-lain. Tunjung Elektronik berlokasi di depan jalan provinsi antara Jawa Tengah dan Jawa Barat yang beralamat di Tunjung RT 01/RW 01 Jatilawang – Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah – Indonesia. Berikut foto lokasinya;



Gamabar 1 : **Halaman 1**

Namun hingga kini usaha tersebut belum memiliki logo sendiri maka bila ada logo untuk *membranding* akan memberikan kelebihan dalam hal promosi usaha ini.

METODE PENCIPTAAN

Untuk mempermudah perancangan logo ini penulis mengutip urutan metode dari (Surianto Rustan, 2017: 36. Mendesain Logo) diantaranya adalah riset & analisis, *thumbnails*, *computer*, *review*, pendaftaran merek (jika diperlukan), *system* identitas, produksi yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Riset dan Analisis

Riset dalam hal ini adalah apa yang kita lakukan pertama kali dalam mencari fakta-fakta dari entitas juga termasuk pesaing dari entitas tersebut. Misalnya ketika entitas merupakan perusahaan, maka yang diriset pertama kali adalah sektor industri, visi, misi, struktur perusahaan, analisa pasar, target grup, keunggulan dan kelemahan (Analisis S.W.O.T.). Kemudian sebaiknya kita menanyakan alasan dan tujuan pembuatan logo tersebut. Lalu mengadakan wawancara khusus untuk mendapatkan *personality* dari *brand* tersebut, selanjutnya akan diperoleh *keyword* dan dirangkum dalam *creative brief* sebagai sumber utama proses perancangan logo.

2. *Thumbnails*

Thumbnails merupakan langkah yang diambil setelah kita memperoleh banyak informasi dalam bentuk *keyword*, langkah tersebut berupa proses *visual brain storming* berupa sketsa-sketsa kasar pensil yang dilakukan secara manual,

sebaiknya tidak menggunakan komputer dalam proses ini.

3. *Computer*

Proses selanjutnya berupa pemindahan beberapa *thumbnails* yang memiliki potensi untuk kita gunakan sebagai kerangka awal dari logo. Bisa kita *scan* gambar kasar tersebut kemudian kita *edit* atau juga bisa kita gambar ulang menggunakan *darwing software*. Sebaiknya gunakan *drawing software* berbasis *vector*.

4. *Review*

Proses *review* merupakan proses yang paling menentukan karena proses ini inti dari komunikasi antara klien dan desainer, disini akan ada penyamaan persepsi mengenai logo yang dirancang, bisa saja ada banyak alternatif logo yang telah dibuat namun sang klien belum menemukan kecocokan dengan apa yang diharapkan, disini desainer harus memiliki kesabaran dalam memberikan argumentasi dan pemahaman mengenai desain logo-logo yang telah dibuat.

5. Pendaftaran merek

Ketika logo sudah selesai kemudian didaftarkan ke Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual (Dirjen HAKI), Departemen Hukum dan Ham untuk mendapat perlindungan hak dari penggunaan secara tidak sah oleh pihak lain. Proses registrasi ini sebaiknya dimulai dari sejak pengajuan nama merek.

6. Sistem identitas

Proses ini adalah tahap dimana desainer menentukan atribut lainnya seperti logo turunan, sistem warna, sistem tipografi, sistem penerapan logo pada berbagai media promosi dan lain-lain.

7. Produksi

Mengikuti sistem identitas berbagai media internal dan eksternal mulai diproduksi dengan menggunakan identitas yang sudah didaftarkan/dipatenkan.

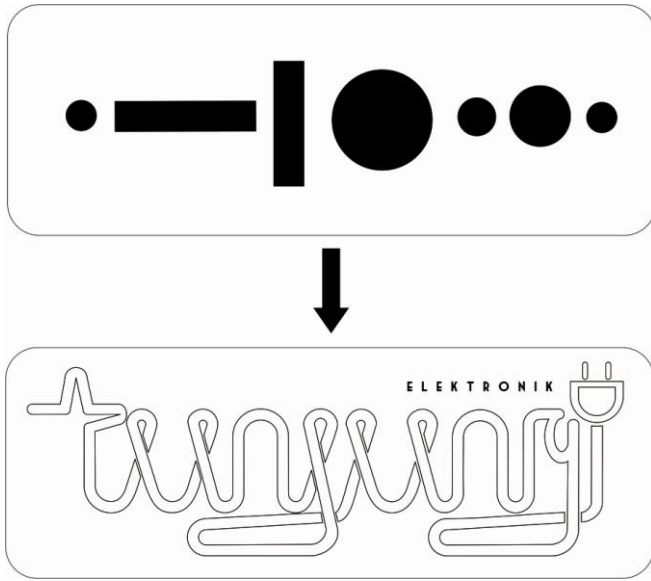
PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN KARYA

Konsep Penciptaan

Penulisan ini berawal dari ketertarikan penulis terhadap buku bertema desain khususnya logo dan *tipografi*. Kemudian penulis memutuskan untuk mendesain logo sebuah usaha yang menawarkan jasa yaitu Tunjung Elektronik dalam bentuk *letter mark-picture mark, tipografi* ataupun bentuk dasar segi empat dan lingkaran. Logo ini dirancang untuk memperkuat identitas dari bengkel dan meningkatkan pangsa pasar di sekitar bengkel. Melalui desain logo yang memiliki kecenderungan *closure, similiarity, dan impossible figure* ini diharapkan tidak ada lagi kelemahan dalam wilayah identitas atau dalam proses promosi jasa kedepannya.

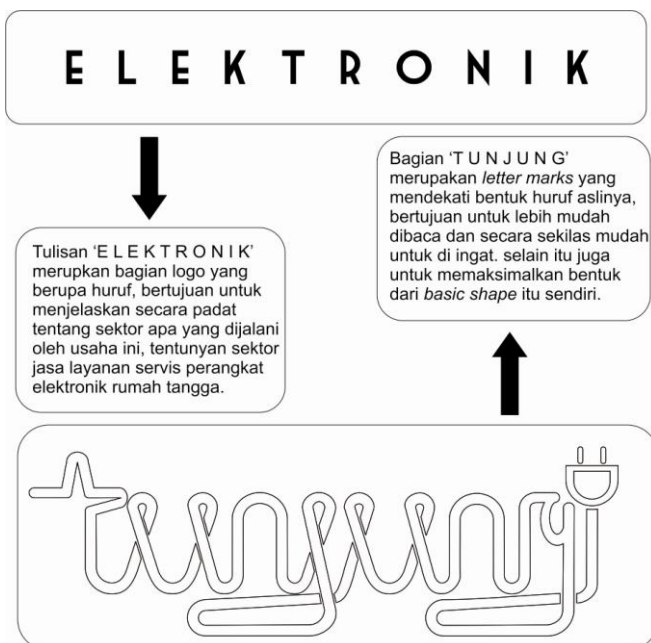
Pembahasana Karya

Logo Tunjung Elektronik



Gambar 2: Halaman 60

Gambar di atas adalah penjelasan mengenai *basic shape* yang digunakan untuk menyusun *letter mark* secara keseluruhan. Terdapat dua *basic shape* yaitu segi empat dan lingkaran dengan ukuran yang berbeda beda, pada dasarnya digunakan sebagai acuan agar tingkat presisi dan stabilitas bentuk dari *letter mark* terjaga.



Gambar 3: Halaman 61


Logo Tunjung Elektronik ini terdapat dua bagian yaitu bagian *letter mark* 'ELEKTRONIK' dan *picture mark*. Sehingga logo Tunjung Elektronik ini bisa kategorikan sebagai jenis logo *letter mark* dan *picture mark*, yang berarti elemen gambar dan tulisan saling terpisah.



Gambar 4: Halaman 62

Logo Tunjung Elektronik memiliki empat warna yaitu hitam, hijau, kuning dan merah. Untuk garis tepi bisa ditambahkan *stroke* putih jika diperlukan.

Kategori logo berdasarkan kaidah-kaidah gestalt


<p>Closure: Melengkapi objek menjadi sesuatu yang utuh walau sebenarnya tidak komplit.</p>
<p>Similarity: Objek-objek yang bentuk/ elemennya sama/ mirip akan dilihat sebagai satu kelompok tersendiri.</p>
<p>Impossible Figure: Objek yang tidak mungkin dibuat dalam dunia nyata tiga dimensi.</p>
<p>Jadi dapat dikategorikan logo Tunjung Elektronik merupakan kombinasi dari tiga unsur kaidah gestalt yaitu <i>closure</i> (40%), <i>smiliarity</i> (40%) dan sedikit <i>impossible figure</i> (20%) dalam pembagiannya.</p>

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Proses perancangan logo Tunjung Elektronik dengan pendekatan *Thumbnails*

(sketsa) pensil manual dan *Computer (rendering)* yang menggunakan *drawing software* yaitu *corel draw x5* dan *Adobe Photoshop CS6*, menghasilkan logo yang masuk dalam kategori *picture mark* dan *letter mark*. Logo tersebut di bentuk dari *basic shape* yaitu lingkaran dan segi empat dengan variasi bentuk yang berbeda-beda menyesuaikan desain logo, maka elemen gambar dan tulisan saling terpisah namun melengkapi satu sama lain. Kemudian setelah mendapatkan hasil *Computer (rendering)* dari beberapa *Thumbnails* (sketsa) kasar pensil manual, logo tersebut di aplikasikan pada media promosi seperti *neon box*, kartu nama, kwitansi/ nota, *wall name box* dan lainnya (mengikuti sistem identitas yang telah ditentukan), terakhir adalah proses produksi berupa pembuatan media promosi sesuai bahan dan ukuran yang telah ditentukan dalam sistem identitas, semisal *neon box* yang dibuat dengan ukuran panjang 50cm, tinggi 30cm, dan lebar 10cm, bahan dasar yang digunakan adalah *acrylic* dan kayu *jati londo* kemudian *setting* lampu *LED* pada bagian dalam *box* sebagai penerangan logo, pewarnaan dan *finshing* menggunakan cat kayu dan *clear metalic* khusus kayu (sebagai media promosi utama). Logo Tunjung Elektronik termasuk dalam kategori gestalt yaitu *closure* (40%), *similarity* (40%) dan *impossible figure* (20%), selain itu pula logo ini merupakan klasifikasi bentuk *letter mark* kombinasi *picture mark* yang biasa disebut dengan logo berbentuk gambar juga tulisan.

Tema dalam perancangan logo Tunjung Elektronik adalah *electrical sign, electronic equipment* atau *electronic logo*. Maka perancangan logo tersebut berfokus pada usaha itu sendiri yang bergerak di bidang jasa yaitu perbaikan alat-alat rumah tangga khususnya *TV*, fokusnya yaitu *membrandingkan* usaha tersebut agar memiliki identitas yang kuat secara *visual* tidak hanya tentang pelayanan jasa dan kualitas perbaikan saja tetapi memiliki karakter *visual* yang kuat, kemudian dari tema tersebut kita dapat mendeskripsikan proses perancangan logo, mulai dari sketsa kasar hingga proses produksi dan *finishing* media promosi.

Saran

Logo ini dapat dikembangkan lagi menjadi bagian penting dari *branding* usaha Tunjung Elektronik, bisa diterapkan tidak hanya pada media promosi saja namun bisa juga pada peralatan servis dan produk elektronik hasil rakitan dari Tunjung Elektronik.

Logo ini juga dapat di terapkan sebagai *visual sponsor* dari Tunjung Elektronik pada bagian-bagian yang menjadi kesepakatan atau pada *event* tertentu, seperti pada *jersey* sepak bola, baliho *event-event*, poster dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Aaker, David. 2015. *Aaker on Branding “Branding Menurut Aaker”*. Jakarta:Gramedia Pustaka Utama.

Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna: teori & kreativitas penggunaannya edisi Ke-2*. Bandung: Penertbit ITB.

Diana Kartika, Jessica dan Siswanto Wijaya, Rudyant. 2015. *LOGO visual asset development*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Hendratman, Hendi. 2015. *Computer Graphic Design* (edisi revisi ke dua). Bandung: Informatika Bandung.

Rustan, Suriyanto. 2017. *Mendesain LOGO*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Shihombing, Danton. 2017. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Sony Kartika, Darsono. 2017. *Seni Rupa Modern Edisi Revisi*. Bandung: Rekayasa Sains.

Susanto, Mike. 2011. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta dan Bali: Dicti Art Lab dan Djagad Art House.

Sy, Abbey. 2016. *The ABCs of Hand Lettering*. Jakarta: Haru Publisher.

Wesfix, Tim. 2017. *Branding Itu “Dipraktikin”*. Jakarta: Grasindo

Internet

<https://commons.wikimedia.org>. Diakses pada tanggal 25 April 2018.

<http://dafont.com>. Diakses pada tanggal 15
Februaari 2018.

<http://kbbi.co.id/>. Diakses pada tanggal 26 April
2018.

<http://logonoid.com>. Diakses pada tanggal 24
April 2018.

<http://webneel.com>. Diakses pada tanggal 25 April
2018.