

JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA, *BRANDINGJOY SANGGAR KREATIF SENI DAN PENDIDIKAN KARAKTER*

TITTLE (ENGLISH VERSION), BRANDING JOY CREATIVE STUDIO ART AND CHARACTER BUILDING

Oleh : **David Hendriyanto**

Prodi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bhasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Email : Davidhendry21@gmail.com

Abstrak

Tujuan *branding* JOY Sanggar Kreatif *art and character building* untuk mendeskripsikan konsep serta memvisualisasikan konsep pada seluruh media promosi JOY Sanggar Kreatif *art and character building*. *Branding* ini dilakukan agar informasi tentang media promosi mampu tersampaikan ke masyarakat. Metode yang digunakan dalam penciptaan *branding* adalah dengan melakukan eksplorasi tema, pengumpulan data, dan eksekusi. Eksplorasi tema dilakukan untuk menentukan sasaran yang akan dibahas dalam branding yaitu logo, media promosi, karakter JOY dan *merchandise*. Pengumpulan data dilakukan untuk mempermudah dalam pembuatan *branding* melalui observasi langsung di sanggar, dokumentasi lingkungan sanggar, dan mengumpulkan materi sanggar. Sedangkan eksekusi karya dilakukan dengan mengolah data yang diperoleh sebagai acuan dalam proses visualisasi *branding*. Hasil dari penciptaan karya ini adalah: *branding* sanggar yang berkaitan dengan media promosi dan pengemasan sanggar dengan mengambil konsep kegembiraan, kebahagiaan, dan keceriaan yang menggambarkan kegiatan peserta didik saat belajar di JOY Sanggar Kreatif. Proses visualisasi *branding* ini meliputi pembuatan *logo*, pembuatan sketsa, *scanning*, *layout* halaman, pembuatan *mascot* sanggar, dan *printing*. Teknik yang digunakan menggunakan penggabungan dua teknik yaitu manual dan digital. Hasil penciptaan berupa *branding* berjudul “JOY SANGGAR KREATIF ART AND CHARACTER BUILDING” yang mem-brand sanggar pertama di Banjarnegara yang menggunakan unsur pendidikan karakter. Terdapat 13 pengaplikasian karya. Yang diantaranya logo, maskot, kop surat, kartu SPP, setempel, denah lokasi, pamflet *pop-up*, brosur formulir pendaftaran, topi, *id-card*, seragam, *art book*, dan foto *pop-up* kegiatan *outing class*.

Kata kunci: *Branding* , JOY Sanggar Kreatif Art & Character Building

Abstract

The purpose of branding JOY Sanggar Kreatif *art and character building* to describe the concept and visualize the concept in all media promotion that. Branding is done so th message through media campaign can be delivered to the public. The method used in the creation of branding is by exploring themes, data collection, and execution. Exploration of the theme is done to determine the targets to be discussed in the branding of the logo, promotional media, JOY characters and merchandise. Data collection is done to facilitate in making branding through direct observation in the studio, Sanggar environmental documentation, and collect materials. While the execution of the work done by processing the data obtained as a reference in the process of visualization branding. The results of the creation of this work are: branding sanggar associated with the media promotion and packaging studio by taking the concept of excitement, happiness, and fun that describe the activities of learners while studying in JOY Sanggar Kreatif This branding visualization process includes logo creation, sketching, scanning, page layout, mascot sanggar manufacture, and printing. Technic used by combining two techniques that is manual and digital. The result of creation in the form of branding entitled "JOY Sanggar Kreatifart and character building" which branded the first studio in Banjarnegara using the character education element, There are 13 applications of the work. Among them are logos, mascots, letterhead, SPP cards, stamps, location plans, pop-up pamphlets, registration form brochures, hats, id cards, uniforms, art books and pop-up photos of outing class activities.

Keywords: *Branding*, JOY Sanggar Kreatif Art & Character Building

PENDAHULUAN

JOY Sanggar Kreatif, mulai kegiatan pembelajaran pada 21 September 2016 dan berlokasi di Desa Parakancangah, kecamatan Banjarnegara, Kabupaten Banjarnegara. Materi pembelajaran yang ada diantaranya mewarnai, menggambar, melukis, batik dan komik. JOY Sanggar Kreatif awalnya adalah sanggar seni yang hanya mengajarkan pembelajaran masyarakat sekitar desa Parakancangah saja sehingga belum mencakup pada masyarakat luas lainnya yang ada di Banjarnegara.

Sistem media promosi yang digunakan sebelumnya hanya menggunakan media informasi komunikasi verbal. Sehingga penyampaian informasi belum tersampaikan secara optimal.

Keberadaan posisi sanggar yang tidak ditepi jalan raya juga salah satu kelemahan tempat dari JOY sanggar kreatif, di butuhkan beberapa informasi lain untuk menunjukkan keberadaan JOY sanggar kreatif dengan detail dan akurat. Dengan demikian *Branding* perlu dilakukan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan yang ada agar tercipta media promosi yang informatif.

KAJIAN TEORI

Strategi *Branding*

Branding mempunyai kontribusi yang sangat penting bagi jalannya sebuah industri, apapun bentuknya. *Branding* mempunyai berbagai peran, diantaranya yaitu (1) *Branding* yang sukses dapat menjadi penghambat munculnya *branding-branding* baru yang mewakili produk-produk dari pesaing (2) Menjadi pembeda dengan produk lainnya (3) Sebagai alat bagi perusahaan untuk mencapai nilai ekonomis.

Elemen Desain

Drs. Darumoyo Dewojati (2004) mengemukakan ada beberapa elemen desain diantaranya:

a. Titik merupakan unsur gambar yang paling sederhana, pada dasarnya titik tidak memiliki panjang dan lebar serta berukuran relatif kecil, titik merupakan pangkal dan ujung sepotong garis.

b. Garis
Garis merupakan kumpulan titik-titik yang memanjang, garis dapat didefinisikan sebagai suatu goresan atau batas limit suatu benda, massa, ruang, warna dan sebagainya. Garis mempunyai panjang tanpa lebar, mempunyai

kedudukan arah, kedua ujungnya berupa titik, sifat-sifat garis antara lain; panjang dan pendek, tebal dan tipis, lurus, melengkung, menyudut, berombak, dan lain-lain.

Bidang

Bidang disebut garis batas yang terbentuk dari pertemuan garis atau beberapa garis dan tidak berbentuk ruang. Terjadinya bidang karena sebuah garis yang bergerak ke arah yang bukan arah dirinya membentuk bidang. Bidang mempunyai panjang dan lebar, tanpa tebal, mempunyai kedudukan dan arah, dibatasi oleh garis. Bidang dapat berupa bentuk-bentuk geometris, dan non geometris.

c. Bentuk

Bentuk dapat diartikan sebagai wujud fisik yang dapat dilihat; permukaan obyek yang memiliki ukuran, massa, warna, dan tekstur tertentu. Bentuk dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu dwimatra (berdimensi dua) dan trimatra (berdimensi tiga).

d. Warna

Warna dapat dilihat karena pancaran sinar suatu benda. Peranan warna dalam seni rupa sangat dominan, hal ini dapat dikaitkan dengan upaya untuk menyatakan gerak, jarak, tegangan, deskripsi alam ruang, bentuk, bahkan makna simbolik. Warna juga merupakan elemen grafik yang sangat kuat dan provokatif.

e. Ruang

Ruang adalah tempat yang memiliki ukuran dalam obyek. Ruang dalam pengertian "*space*" adalah: interval diantara pokok-pokok atau ketentuan yang dibangun sebelumnya; jarak yang dapat atau tidak terukur; menunjukkan waktu atau lamanya waktu.

f. Tekstur

Tekstur adalah nilai raba pada permukaan baik itu nyata maupun semu. Tekstur dalam seni dikategorikan menjadi dua, yaitu tekstur *tactile* (nyata, permukaan dapat dirasakan dengan jari) dan tekstur visual (ilusi, tekstur yang memberikan impresi lebih sederhana).

Tipografi

Elemen dari desain lainnya adalah tipografi, Tipografi dapat dikatakan sebagai *visual language* atau berarti bahasa yang dapat dilihat. Tipografi dapat dipergunakan secara terpisah atau dapat pula dikomposisikan dengan materi lain seperti ilustrasi *handdrawing* ataupun *image*. Berdasarkan sejarah perkembangannya, huruf dapat di golongan menjadi tujuh gaya atau *style* yaitu :

a. Huruf Klasik (*Classical Typefaces*)

Huruf yang memiliki kait (*serif*) lengkung ini juga disebut *Old Style Roman*, bentuknya cukup menarik dan sampai sekarang masih banyak

digunakan untuk teks karena memiliki *readability* cukup tinggi.

- b. Huruf Transisi (*Transitional*)
Hampir sama dengan huruf *Old Style Roman*, hanya berbeda pada ujung kaitnya yang runcing dan memiliki sedikit perbedaan tebal tipis pada tubuh huruf (garis vertikal tebal).
- c. Huruf modern roman
Huruf ini memiliki ketebalan tubuh huruf yang sangat kontras, bagian vertikal tebal, garis-garis horizontal dan serifnya sangat tipis.
- d. Huruf *Sans Serif*
Sudah dipakai sejak awal tahun 1800. Disebut *Sans Serif* karena tidak memiliki serif atau kait atau kaki. Salah satu ciri huruf ini adalah memiliki bagian-bagian tubuh yang sama tebalnya.
digunakan untuk teks panjang, huruf ini lebih cocok dipakai untuk satu kata untuk judul yang pendek.

Layout

Layout merupakan sebuah rancangan awal untuk menggambarkan organisasi unsur-unsur komunikasi grafis yang akan disertakan. Terdapat tiga kriteria dasar *layout* yakni:

- a. *It works* (mencapai tujuan)
- b. *It organizes* (ditata dengan baik)
- c. *It attracts* (menarik)

METODE PENCIPTAAN

1. Konsep Desain

Sebelum mendesain maupun *melayout*, ada hal yang harus dipahami konsep desain yang akan diciptakan. Sebab tanpa menggunakan konsep, desain yang diciptakan akan terlihat tidak terarah dan seakan tanpa mempunyai tujuan. Konsep dalam penyusunan desain, seperti :

- a. Apa tujuan desain tersebut?
- b. Siapa target *audience*-nya?
- c. Apa pesan yang ingin disampaikan kepada target *audience*?
- d. Bagaimana cara menyampaikannya?
- e. Dimana, di media apa, dan kapan desain itu akan dilihat oleh target *audience*?

Konsep desain tersebut dapat digunakan sebagai gambaran tentang tujuan desain yang akan diciptakan mendatang. Konsep desain di perlukan dalam pembuatan *branding* yang menarik, komunikatif dan informatif.

2. Langkah Perancangan

Langkah perancangan desain ini lebih fokus pada proses kreatif dan kemampuan untuk menyajikan gagasan baru yang inovatif terhadap data yang telah diperoleh di lapangan. Perancangan desain ini juga memfokuskan bagaimana mengkomunikasikan atau menterjemahkan sebuah informasi tentang JOY Sanggar Kreatif secara visual kepada *audience* atau

penerima pesan. Setelah semua data terkumpul dan siap diolah, maka langkah selanjutnya adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan *Head Line*
- b. Pencarian ide awal
- c. Pengembangan konsep untuk dibuat menjadi *idea layout*.
- d. Penyempurnaan *layout* terpilih untuk dijadikan *final design* dan produk jadi.

3. Pemilihan Warna

Pada langkah perancangan ini juga terdapat pemilihan warna untuk proses penciptaan *branding*, pemilihan warna ini menggunakan warna hijau dan biru. Arti dari warna hijau itu sendiri adalah melambangkan menciptakan rasa kasih sayang, hal ini dapat mendorong kebaikan dan simpati. Sedangkan warna biru secara psikologi menggambarkan kejernihan pikiran dan komunikasi, dan bersifat informatif atau dapat memberikan informasi yang sering digunakan pada rambu-rambu lalu lintas.

4. Media Utama

pada penciptaan karya ini memiliki media utama yang akan menjadi inti dari media promosi lainnya yaitu *Pamflet pop-up*, pada media ini semua materi media promosi, konsep ide, materi, alamat, hingga nomer *handphone* dari perusahaan ada pada media ini. dengan menambahkan gaya *pop-up* tersebut masyarakat akan menjadi lebih tertarik untuk melihat

informasi yang di berikan, sehingga pesan akan tersampaikan dengan mudah.

5. Media Penunjang

Selain media utama ada pula media penunjang lainnya seperti diantaranya maskot, pada penciptaan maskot ini menggunakan karakter astronot yaitu antariksawan merupakan sebutan bagi seseorang yang telah menjalani pelatihan dalam program penerbangan antariksa untuk memimpin penerbangan pesawat antariksa. Adapun media penunjang lainnya seperti logo, logo merupakan identitas yang mencerminkan visi dan misi suatu perusahaan yang divisualisasikan dalam logo. Media penunjang lainnya seperti denah lokasi, setempel, kartu SPP, seragam, topi, *id-card*, *x-banner*, foto dokumentasi, pamflet, dan formulir pendaftaran.

6. Penyebaran Media

Penyebaran media promosi dilakukan bersamaan dengan disetiap acara *outing class* JOY sanggar kreatif, selain itu dilakukan juga melalui media social seperti Instagram, Facebook, Whatsapp, dan BBM. Cara ini dapat menghemat biaya promosi karena tidak perlu mencetak brosur atau pamflet.

7. Jadwal Media

Jadwal penyebaran media nya, secara langsung dan tidak langsung. Jadwal penyebaran media secara langsung yaitu

dilaksanakan ketika kegiatan bulanan JOY sanggar kreatif yaitu pada saat *outing class*, adapula Jadwal penyebaran media secara tidak langsung, yaitu dapat dilakukan setiap saat karena penyebaran media ini sifatnya bisa kapan pun dan dimanapun, karena cukup dengan cara meng-*upload* foto kegiatan JOY sanggar kreatif.

KONSEP PENCIPTAAN

Konsep penciptaan karya ini adalah *branding* sebuah sanggar yang ada di Banjarnegara yaitu “JOY Sanggar Kreatif , *Art and Character Building*”. Sanggar merupakan sebuah kegiatan “*After school*” atau kegiatan tambahan setelah pulang sekolah dan sudah sering kita jumpai di lingkungan sekitar kita namun masih cenderung sedikit peminatnya. JOY Sanggar Kreatif selain menstimulus anak di bidang seni juga menstimulus pembangunan karakter anak didiknya. Hal inilah yang menjadikan JOY Sanggar Kreatif berbeda dengan sanggar lain yang ada di Banjarnegara. Pendidikan karakter pada JOY Sanggar Kreatif meliputi stimulus 18 sikap yang diaplikasikan di setiap kegiatan seperti mutu, fokus, syukur, rendah hati, berfikir positif, istiqomah, ikhlas, disiplin, tanggungjawab, taqwa, ramah, bersih, rajin, kasih sayang, jujur, hormat, sabar, dan qonaah.

HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN

1. Logo dan Maskot

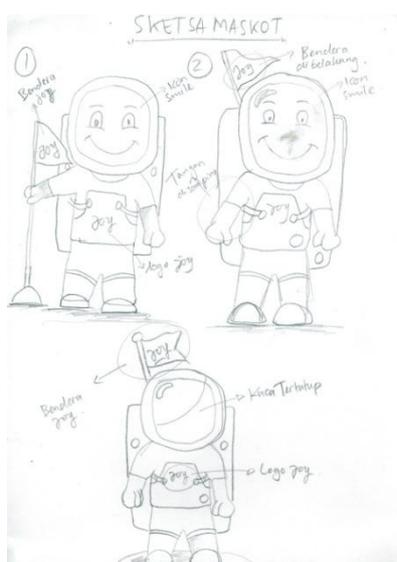


Gambar : Proses Desain Logo “JOY”

Pada proses pembuatan logo ini penulis menemukan beberapa pilihan diantaranya pada proses yang pertama yaitu menggunakan *icon* palet lukis untuk dijadikan sebagai tanda “titik” pada huruf “J” kemudian pada huruf “O” penulis menggunakan *icon* senyum dan pada bagian bawah “JOY” ditambahkan keterangan “Sanggar Kreatif”. Namun penulis belum menemukan logo yang sesuai sehingga seketesamasi dirubah lagi dengan menambahkan *outline* pada setiap hurufnya dan menambahkan aksesoris atap rumah serta menambah garis untuk memperjelas keterangan “Sanggar Kreatif”, untuk huruf “O” masih tetap menggunakan *icon* senyum seperti pada seketesanya yang pertama.

Dengan adanya dua seketesanya tersebut penulis sudah mulai mendapatkan gambaran akhir untuk desain logo dari JOY Sanggar kreatif, untuk efisiensi desain penulis mendapatkan hasil desain logo, untuk garis yang ada di kata “JOY sanggar kreatif” dibuat menjadi lebih pendek dari

sebelumnya supaya tidak terlalu panjang dan tetap fokus pada tulisan “JOY sanggar kreatif”. Berikut merupakan hasil ahir dari seketsa logo “JOY sanggar kreatif” yang menggunakan *icon* senyum pada bagian huruf “O” dan *outline* tipis pada kata “JOY”. Dan pada kalimat “sanggar kreatif” penulis menambahkan *icon* palet lukis serta garis pada bagian bawah untuk memperjelas pada kalimat “sanggar kreatif”.



Gambar : Seketsa desain maskot “JOY”

Sketsa pertama astronot mendapatkan hasil gambar dengan gaya berdiri tegak dengan tangan kanan membawa bendera dari “JOY” dan pada helm astronot terbuka sehingga memunculkan *icon* senyum agar karakter pada desain logo tetap menyatu.

Pada seketsa maskot ini untuk kondisi helm yang terbuka sedikit rancu karena posisi astronot berada di luar angkasa sehingga penulis mengganti lagi pada bagian helm dengan menutup bagian kaca helm sehingga pada bagian wajah menjadi

tidak terlihat, hanya terdapat efek mengkilat dari helm astronot saja. Dan pada bagian bendera masih berada di belakang astronot hanya saja penulis mengganti bentuk bendera yang awalnya menggunakan bentuk segitiga menjadi bentuk persegi panjang dengan bagian belakang di potong sedikit menjorok kedalam membentuk segitiga. Pada bagian dada masih tetap sama yaitu dengan memberi logo “JOY”. Berikut ini merupakan hasil ahir dari seketsa desain logo dan seketsa desain maskot dari “JOY sanggar kreatif” yang sudah melalui beberapa proses pemilihan seketsa desain.

2. Penintaan

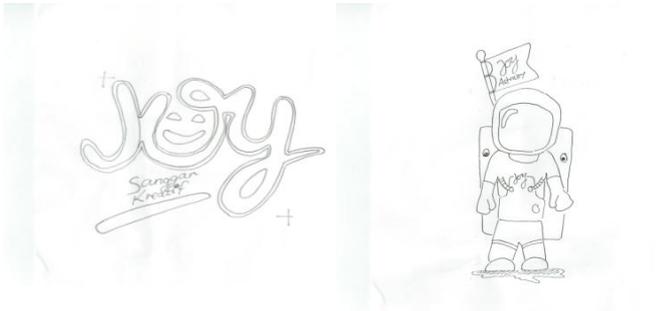
Setelah gambar pada Logo dan Maskot selesai dibuat sketsa, lalu sketsa tersebut ditebalkan dengan menggunakan *drawing pen*. Pada bagian *outline* tipis menggunakan ukuran 0.1, kemudian pada bagian *outline* yang tebal menggunakan ukuran 0.3.



Gambar : Tahap Penintaan

3. Scanning

Ketika Logo dan Maskot selesai diberi tinta, maka gambar sudah siap diubah ke dalam bentuk digital menggunakan alat



Gambar : Hasil Gambar Scanning

4. Pewarnaan

Berikutnya, gambar yang sudah di scan kemudian diwarnai menggunakan alat berupa komputer, program *coreldraw x7*. Ukuran lembar kerja pada saat pewarnaan adalah A4 dengan kerapatan 300 dpi. Warna yang digunakan pada branding “JOY Sanggar Kreatif” sebagian besar menggunakan hijau dan biru, Hal ini dilakukan agar branding terkesan ceria dan *colourfull*.



Gambar 12: Hasil Pewarnaan Digital

5. Logo JOY Sanggar Kreatif

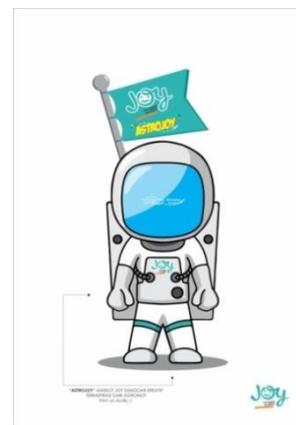


Gambar : Logo JOY Sanggar Kreatif

Hal yang paling penting dalam *branding* yaitu Logo, yang menjadi salah satu inti dari suatu produk. Nama dari logo tersebut mengambil dari bahasa inggris “*JOY*” yang bermakna ceria, bahagia, memberikan kebahagiaan, dan dengan imbuhan Kata “Sanggar Kreatif” tetap menunjukkan identitas dari konsep awal yaitu Sanggar.

6. Maskot JOY Sanggar Kreatif

Terinspirasi dari Astronot dalam bahasa Indonesia sering disebut antariksawan yang berarti adalah seorang yang telah dididik dan menjalani latihan untuk terbang ke luar angkasa. Oleh karena itu penulis menjadikan astronot sebagai ide untuk Maskota JOY sanggar kreatif.



Gambar : Maskot JOY Sanggar Kreatif

7. Cover (katalog)



Gambar 15: *Cover Katalog*

a. Icon tokoh

Dalam *cover* yang dibuat terdapat gambar tokoh astronot yang menjadi maskot dari “JOY Sanggar Kreatif” yang diberi nama ASTROJOY, sebagai simbol bahwa sahabat

8. KPA / Kartu SPP

NAMA ANANDA			
TANGGAL	PILIHAN HARI	SPP	PARAF
Sep-16		Rp. 100.000	
Okt-16		Rp. 100.000	
Nov-16		Rp. 100.000	
Des-16		Rp. 100.000	
Jan-17		Rp. 100.000	
Feb-17		Rp. 100.000	
Mar-17		Rp. 100.000	
Apr-17		Rp. 100.000	
Mei-17		Rp. 100.000	
Jun-17		Rp. 100.000	
Jul-17		Rp. 100.000	
Ags-17		Rp. 100.000	

Ket. Biaya dibayarkan paling lambat tanggal 10 di setiap bulannya.

Gambar 19: **KPA/Kartu SPP**

Kartu pembayaran administrasi atau yang biasa kita kenal dengan istilah Kartu SPP, tetap menggunakan karakter keceriaan, dengan menambahkan *icon-icon* seperti kupu-kupu, awan,

JOY memiliki jiwa seni yang kritis dan berbudi pekerti.

9. Kop Surat



JOY SANGGAR KREATIF
 Jl. Manyar No. 10 RT 03 RW 05 Parakancangah Banjarnegara
 Telp.082330001992 Email : JOYSanggarKreatif@gmail.com

Gambar : **KOP Surat**

Untuk kehumasan penulis membuat kop surat dengan konsep yang tidak terlalu resmi, ditandai dengan pemilihan *font* “Century Gothic” kop surat masi terlihat resmi dan elegan. Pemilihan warna biru untuk tulisan JOY Sanggar Kreatif masih memberikan kesan ceria dan diseimbangkan dengan *line* dibagian keterangan KOP

dan aksen menyerupai pagar halaman yang diberi warna cerah agar memberi kesan *colourfull*.

10. Stempel JOY

Untuk stempel JOY Sanggar Kreatif masih menggunakan desain sama persis seperti Logo, hanya saja tidak menggunakan *outling* warna putih, warna pada stempel menggunakan warna hijau masih sama juga dengan Logo JOY Sanggar Kreatif, tidak lupa juga Kata “Sanggar Kreatif” ikut dicantumkan kedalam setempel.



Gambar 20: **Stempel JOY**

Untuk pengaplikasian Stempel menggunakan stempel berwarna dan menggunakan bentuk oval agar sesuai dengan Logo. Fungsi dari Setempel tersebut digunakan untuk keperluan kehumasan dan untuk memberikan apresiasi karya yang sudah di ciptakan pada saat pembelajaran di JOY Sanggar Kreatif.

11. Denah Lokasi

Untuk mempermudah masyarakat mengetahui lokasi JOY Sanggar Kreatif penulis mem-visualisasikan denah lokasi , menggunakan media *x-banner* selain untuk petunjuk arah desain ini juga bisa digunakan sebagai media promosi yang selalu di bawa pada saat acara *outing class* dan beberapa acara lainnya.



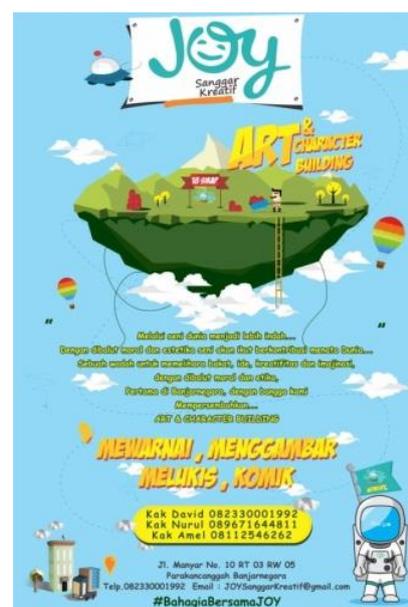
Gambar 21: Denah Lokasi

Denah lokasi ini diciptakan oleh penulis dengan memanfaatkan *icon-icon* tambahan seperti balon udara, awan, pohon, pulau terbang, dan ilustrasi dari beberapa bangunan atau tempat yang dilewati ketika menuju ke lokasi JOY Sanggar Kreatif. Dengan demikian dapat

mempermudah masyarakat untuk mencari kolasi Sanggar. Dengan di cetak menggunakan media *x-banner* bertujuan supaya denah lokasi bisa *mobile* dan mudah untuk dibawa setiap saat.

12. Pamflet POP Up

Untuk melengkapi media promosi penulis juga menambahkan desain *Pamflet* sebagai promosi media cetak, untuk membuat desain ini berbeda dari desain yang lainnya penulis menambahkan konsep *POP-Up* untuk menambah kesan lebih timbul dan menjadi poin tersendiri. Dengan demikian masyarakat dapat lebih jelas saat mencerna informasi yang ada pada pamflet tersebut.



Gambar : Pamflet POP-Up

Pada pamflet *POP-Up* ini cenderung lebih banyak memanfaatkan *icon-icon* yang sengaja di munculkan oleh penulis untuk menjadi daya tarik agar informasi dapat mudah tersampaikan.

Penulismenambahkan info-info yang berkaitan seperti alamat, nomor HP , dan beberapa program yang diajarkan di JOY Sanggar Kreatif.

13. Formulir Pendaftaran

Pada formulir pendaftaran penulis membuat nuansa berbeda dari format formulir seperti biasanya di sebagian besar sekolah, lembaga atau instansi, masih menonjolkan dari segi visual nya penulis merombak total dari format resmi menjadi lebih santai dan *Fun and ColourFull* sehingga bisa dimanfaatkan juga sebagai brosur dan media promosi lainnya.



Gambar : Formulir Pendaftaran

14. Topi dan ID-Card



Gambar 25: Topi

Untuk kebutuhan ketika melaksanakan kegiatan di luar sanggar penulis juga membuatkan Topi dengan warna dasar topi Putih dan hanya memberikan Logo JOY Sanggar Kreatif pada bagian depan topi menjadikan topi ini lebih elegan

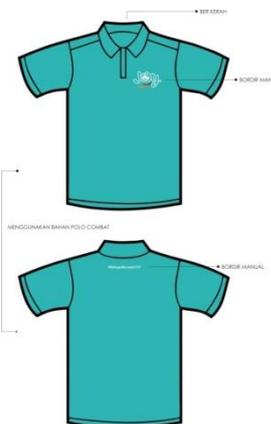
dan tetap terlihat ceria. Untuk Logo JOY menggunakan *finishing* bordir.



Gambar 26: ID-Card

ID-Card tanda pengenal untuk peserta didik JOY Sanggar Kreatif menggunakan format yang lebih sederhana penulis hanya menambahkan *icon-icon* kupu-kupu dan awan. Ditambah juga papan nama, dan Logo JOY Sanggar Kreatif pada bagian atas. Dan pada bagian tengah untuk foto peserta didik JOY Sanggar Kreatif.

9. Seragam



Gambar : Seragam

Seragam untuk peserta didik ataupun pengajar dibuat sama dengan satu desain hanya ukuranya yang berbeda. Menggunakan baju berbahan Polo *Combat* dan berkerah.

Art Book (buku Seni/ Buku Laporan)



Gambar 28: **ART BOOK**

Seperti sekolah pada umumnya JOY Sanggar Kreatif juga mempunyai agenda Raport , hasil kegiatan belajar selama 6 bulan di JOY Sanggar Kreatif penulis membuatkan desain untuk ART BOOK atau yang biasa disebut buku laporan kepada wali murid.

16.Foto Kegiatan



Gambar 31: **Foto Kegiatan**

Konsep branding JOY Sanggar Kreatif juga memfasilitasi disetiap kegiatan seperti *outing class* atau kegiatan diluar lainnya dengan memberikan hasil dokumentasi berupa foto-foto kegiatan, maka dari itu penulis mengemas foto kegiatan tersebut dengan bingkai yang berkaitan dengan kegiatan, contoh nya pada gambar no.31 di atas merupakan hasil dari kegiatan *outing class* yang bertema *Art Trip* , dan beberapa tambahan *icon-icon* lainnya seperti bola dunia, garis, awan, dan AstroJOY dengan logo JOY Sanggar Kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

Drs. Darumoyo Dewojati 2004:3 *.Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain.* Yogyakarta

MikkeSusanto.2011. *Diksi Rupa.* Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House

Wikipedia 2014.*Psikologi warna arti warna dan dampaknya.*Diakses dari <http://www.sipedia.com/2014/12/psikologi-warna-arti-warna-dan-dampak-nya.html> .Pada Tanggal 25 Maret 2017.Pukul 09.45 WIB.