



**PERANCANGAN DESAIN LOGO JTV DENGAN TEMA  
ULANG TAHUN JTV KE 17**

**KERJA PRAKTIK**

**Program Studi**

**S1 Desain Komunikasi Visual**

**INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA**

**stikom  
SURABAYA**

**Oleh:**

**TEGUH IMAN WIJAYA**

**15420100024**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

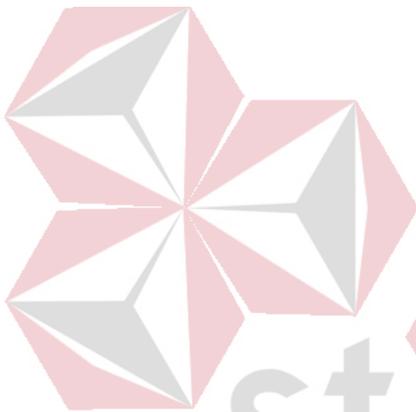
**INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

**2018**

**PERANCANGAN DESAIN LOGO JTV DENGAN TEMA  
ULANG TAHUN JTV KE 17**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana



INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

Disusun Oleh :

**Nama : TEGUH IMAN WIJAYA**

**NIM : 15420100024**

**Program : S1 (Strata Satu)**

**Jurusan : Desain Komunikasi Visual**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

**2018**

## LEMBAR MOTTO



**“Sebaik-baik manusia adalah yang dapat memberikan manfaat kepada orang lain”**

## LEMBAR PERSEMBAHAN



**Kupersembahkan kepada kedua Orang tuaku, Dosen Pembimbing, Rekan kerja JTV SURABAYA, teman-teman seperjuangan DKV STIKOM SURABAYA, Serta pihak-pihak yang telah membantu menyelesaikan laporan ini. Terima Kasih**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**PERANCANGAN DESAIN LOGO JTV DENGAN TEMA**  
**ULANG TAHUN JTV KE 17**

Laporan Kerja Praktik oleh

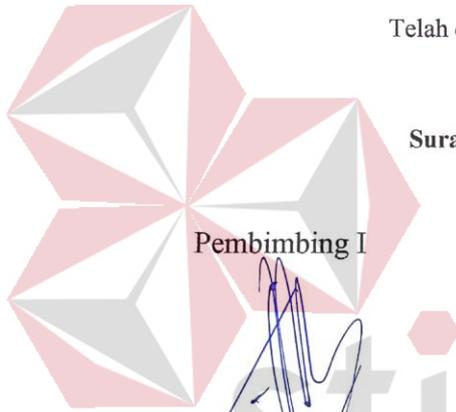
**Teguh Iman Wijaya**

NIM : 15.42010.0024

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 19 Desember 2018

Disetujui :



Pembimbing I

Dhika Yuan Yurisma, M. Ds

NIDN. 0720028701

INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

Penyelia



Endro Sri Wasono

NIP. 11141002

**Mengetahui,**

**Kepala Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual**



Siswo Martono, S.Kom., M.M.

NIDN. 0726027101

## SURAT PERNYATAAN

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya:

Nama : Teguh Iman Wijaya  
NIM : 15420100024  
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik  
Judul Karya : **PERANCANGAN DESAIN LOGO JTV DENGAN TEMA  
ULANG TAHUN JTV KE 17**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi Pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Institute Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
  2. Karya tersebut diatas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
  3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada saya
- Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 19 Desember 2018

Yang Menyatakan  
**METERAI TEMPEL**  
TGL. 23  
65526A1F687176007  
**6000**  
ENAM RIBU RUPIAH  
**Teguh Iman Wijaya**

NIM : 15420100024

## ABSTRAK

JTV Surabaya adalah salah satu stasiun televisi yang ada di Kota Surabaya, Jawa Timur. Singkatan dari JTV yaitu Jawa Pos Media televisi dan juga merupakan stasiun televisi swasta terbesar di Indonesia sampai sekarang. Saat ini JTV sedang mempersiapkan perayaan ulang tahun JTV Surabaya ke 17 yang jatuh pada tanggal 8 November 2018 nanti, namun belum memiliki desain yang pas maupun disepakati untuk logo berbentuk angka 17 sebagai peringatan ulang tahun JTV Surabaya ke 17. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, saya diberikan tugas dan amanat untuk membantu merancang bentuk logo angka 17 yang mempunyai ciri khas dan berhubungan dengan JTV Surabaya.

Untuk merancang dan membuat desain logo tersebut, penulis menggunakan data yang berikan JTV Surabaya agar desain tersebut pas dan tidak melenceng dari identitas maupun ciri khas JTV sendiri. Setelah mendapatkan data dan informasi tersebut, dilanjutkan dengan proses mendesain (konsep, jenis warna, bentuk angka, ciri khas, dan lain-lain). Dari kegiatan tersebut akhirnya menghasilkan suatu bentuk desain logo angka 17 JTV Surabaya yang sekiranya memperlihatkan dan mempertahankan identitas dari JTV Surabaya.

**Kata Kunci :** *Perancangan, Desain Logo, Tema Ulang Tahun ke 17, JTV*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik yang berjudul “Perancangan Desain Logo JTV Dengan Tema Ulang Tahun JTV ke 17” ini dapat diselesaikan.

Laporan Kerja Praktik ini disusun dalam rangka penulisan laporan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Stikom Surabaya.

Melalui Kesempatan yang sangat b erbahagia ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian Laporan Kerja Praktik ini:

1. Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan Laporan Kerja Praktik ini.
2. Kedua Orang tua yang tidak henti-hentinya memberikan doa dan dukungan untuk menyelesaikan laporan ini.
3. Prof. Dr Budi Jatmiko, M.Pd selaku rector Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
4. Siswo Martono, S. Kom., M.M. selaku Kepala Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
5. Dhika Yuan Yurisma, M. Ds selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan masukkannya selama proses pembuatan Laporan Kerja Praktik ini.

6. Mas Endro Wasono, Selaku Pembimbing Saat Kerja Praktek ini, yang telah memberikan masukan, arahan, dan motivasi selama proses Kerja Praktik berlangsung



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERANCANGAN LOGO JTV DENGAN TEMA .....</b>	<b>v</b>
<b>ULANG TAHUN JTV KE 17 .....</b>	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat .....	3
1.6 Pelaksanaan.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II .....</b>	<b>6</b>

<b>GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....</b>	<b>6</b>
2.1 Profil JTV Surabaya .....	6
2.2 Sejarah JTV Surabaya.....	6
2.3 Struktur Perusahaan.....	7
2.4 Visi dan Misi JTV Surabaya .....	8
2.5.1 Logo Perusahaan Stasiun Televisi JTV Surabaya.....	9
2.5.2 Lokasi Kantor dan Ruangannya Stasiun Televisi JTV Surabaya ..	9
2.6 Program-program Televisi JTV Surabaya.....	10
<b>BAB III.....</b>	<b>12</b>
<b>LANDASAN TEORI.....</b>	<b>12</b>
3.1 Desain.....	12
3.1.1 Unsur-unsur Desain .....	12
3.2 Logo.....	17
3.2.1 Logo Sebagai Identitas Visual .....	19
3.2.2 Tahapan Pembuatan Logo .....	20
<b>BAB IV .....</b>	<b>23</b>
<b>DEKSRIPSI PEKERJAAN.....</b>	<b>23</b>
4.1 Penentuan Konsep .....	23
4.2 Alur Pengerjaan.....	23
4.3 Pengumpulan Data.....	24
4.3.1 Wawancara.....	24
4.3.2 Pengambilan Data .....	24

4.4 Proses Pengerjaan .....	27
4.4.1 Penentuan Konsep.....	27
4.4.1 Pengerjaan Sketsa.....	28
4.4.2 Penentuan <i>Software</i> .....	29
4.4.3 Warna .....	29
4.4.4 Hasil Karya.....	29
4.4.5 Desain Logo Ulang Tahun JTV Surabaya ke 17.....	30
<b>BAB V.....</b>	<b>33</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>33</b>
5.1 Kesimpulan.....	33
5.2Saran .....	34
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>35</b>



INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

stikom  
SURABAYA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi JTV Surabaya.....	7
Gambar 2.2 Logo JTV Surabaya.....	9
Gambar 2.3 Tempat Kerja Praktik .....	9
Gambar 2.4 Gedung JTV Surabaya .....	10
Gambar 2.5 Suasana ruangan kerja praktik .....	10
Gambar 4.1 Warna Primer JTV Surabaya.....	24
Gambar 4.2 Warna Sekunder JTV Surabaya .....	25
Gambar 4.3 Desain Logo Ulang Tahun ke 12 JTV Surabaya.....	25
Gambar 4.4 Desain Logo Ulang Tahun ke 13 JTV Surabaya.....	26
Gambar 4. 5 Desain Logo Ulang Tahun ke 15 JTV Surabaya.....	26
Gambar 4.6 Desain Logo Ulang Tahun ke 16 JTV Surabaya.....	27
Gambar 4.7 Sketsa Logo 1 fix.....	28
Gambar 4.8 Sketsa Logo 2 fix.....	28
Gambar 4.9 Desain Logo JTV Dengan Tema Ulang Tahun Ke 17 .....	30
Gambar 4.10 Desain Logo Pilihan Ulang Tahun ke 17 JTV Tema “Candi” .....	31
Gambar 4. 11 Desain Logo Pilihan Ulang Tahun ke 17 JTV Tema “Bebas” .....	31
Gambar 4.12 Desain Logo Pilihan Ulang Tahun ke 17 JTV Tema “Simbol Kota Surabaya” .....	32

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Halaman Form-3 (Surat Balasan KP).....	36
Lampiran 2 Halaman Form-4 (Surat Keterangan Selesai).....	37
Lampiran 3 Halaman Form-5 (Acuan Kerja).....	38
Lampiran 4 Halaman Form-6 ( Log Harian dan Catatan Perubahan).....	39
Lampiran 5 Halaman Form-7 (Kehadiran KP) .....	42
Lampiran 6 Form Kartu Bimbingan Kerja Praktik.....	43
Lampiran 7 Biodata Penulis .....	44



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

JTV Surabaya merupakan salah satu stasiun televisi regional yang berdiri pada tanggal 8 November 2001 dan juga merupakan singkatan dari Jawa Pos Media Televisi yang terbesar di Indonesia hingga sekarang. Jangkauan yang dimiliki oleh JTV Surabaya juga cukup luas hingga hampir melingkupi seluruh wilayah Jawa Timur. Saat ini JTV sedang mempersiapkan acara perayaan ulang tahun JTV Surabaya ke 17 yang akan dirayakan pada tanggal 8 November 2018 nanti, namun pihak JTV Surabaya belum memiliki desain yang pas maupun disepakati untuk logo berbentuk angka 17 sebagai peringatan ulang tahun JTV Surabaya ke 17. Para pegawai JTV masih mencari konsep desain yang pas untuk logo JTV yang berbentuk angka 17 yang dimunculkan sebagai *icon* baru dalam perayaan ulang tahun JTV Surabaya. Pihak JTV membutuhkan ide dan konsep yang segar untuk proses pembuatan logo angka ulang tahun ini, karena setiap tahun, desain logo angka yang dibuat berbeda-beda. Untuk merancang dan membuat desain logo tersebut, penulis menggunakan data yang berikan JTV Surabaya agar desain tersebut pas dan tidak melenceng dari identitas maupun ciri khas JTV sendiri. Setelah mendapatkan data dan informasi tersebut, dilanjutkan dengan proses mendesain (konsep, jenis warna, bentuk angka, ciri khas, dan lain-lain). Dari kegiatan tersebut akhirnya menghasilkan suatu bentuk desain logo angka 17 JTV Surabaya yang sekiranya memperlihatkan dan mempertahankan identitas dari JTV

Surabaya. Untuk menghasilkan sebuah logo tersebut, digunakan *Software* berupa *Adobe Illustrator* karena software ini sangat cocok bila digunakan untuk mendesain suatu logo maupun *vector*. Media yang digunakan berbentuk *file* mentah (.ai) (Adobe Illustrator). Format ini dipilih agar *project* logo bisa diubah dan didesain ulang sesuai kebutuhan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dengan melihat kembali latar belakang yang telah dibahas pada sub bab 1.1, jadi dapat diketahui bahwa permasalahan yang dimiliki oleh pihak JTV Surabaya adalah sebagai berikut:

Bagaimana merancang desain logo angka ulang tahun ke 17 JTV Surabaya yang desainnya berbeda dari tahun sebelumnya namun tetap memegang teguh ciri khas warna, identitas, maupun dari bentuk JTV Surabaya?

## 1.3 Batasan Masalah

Nantinya batasan masalah yang akan digunakan, adalah :

1. Hanya terbatas pada perancangan desain logo angka ulang tahun ke 17 JTV Surabaya
2. Menggunakan Software Adobe Illustrator
3. Berupa file mentah gambar yang siap cetak serta file asli dalam bentuk format .ai.

## 1.4 Tujuan

Tujuan dari kerja praktek yang dilakukan sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pembuatan desain logo angka ulang tahun ke 17 JTV Surabaya
2. Ikut serta dalam pembuatan media promosi seperti pembuatan desain logo maupun pengeditan video-video sebagai promosi yang akan ditampilkan dilayar televisi
3. Mempelajari aturan-aturan yang harus dilaksanakan di media promosi di bidang pertelevisian.
4. Mempelajari cara mendesain sebuah bahan video menjadi media promosi yang menarik untuk para *audience*.

## 1.5 Manfaat

Sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka manfaat dari perancangan desain ini adalah :

1. Memberikan solusi maupun jalan keluar dari perancangan desain logo angka ulang tahun ke 17 JTV Surabaya
2. Memberikan kontribusi kepada perusahaan berupa pengerjaan project dan
3. Mendapatkan pengalaman bekerja di JTV Surabaya

## 1.6 Pelaksanaan

### a. Detail Perusahaan

Nama Perusahaan : Jawa Pos Media Televisi ( JTV Surabaya )  
 Nama Penyelia : Endro Sri Wasono ( Kepala Divisi Grafis & Promo)  
 Alamat : Jl. Ahmad Yani No. 88 Surabaya  
 Telepon : (081) – 330049595  
 Email : endrowasono@gmail.com

### b. Periode

Tanggal Pelaksanaan : 23 Juli 2018 – 23 Agustus 2018  
 Waktu : 09.00 – 18.00 WIB

## 1.7 Sistematika Penulisan

Agar para pembaca dapat memahami dengan mudah persoalan dan pembahasan, maka penulisan dari laporan kerja praktik akan disusun sebagai berikut:

## BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas beberapa materi, seperti Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, Manfaat, Pelaksanaan dan Sistematika Penulisan yang

menjelaskan tentang perancangan desain logo yang akan dilakukan di Kerja Praktik.

## **BAB II : GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Pada Bab kedua ini akan menjabarkan tentang gambaran perusahaan tempat Kerja Praktik ini, yaitu gambaran umum tentang JTV Surabaya.

## **BAB III : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan menjelaskan tentang jenis-jenis teori, konsep dan pengertian yang menjadi landasan dalam perancangan desain logo angka ulang tahun ke 17 JTV Surabaya

## **BAB IV : DESKRIPSI PEKERJAAN**

Pada bab ini, akan membahas deskripsi pekerjaan, yang dimana pada hasil perancangan selama melaksanakan kerja praktik di JTV Surabaya berdasarkan kendala maupun tatacara perancangan yang telah dibuat dan dikerjakan.

## **BAB V : PENUTUP**

Pada Bab ini akan dijabarkan kesimpulan dan saran selama pembuatan desain logo angka ulang tahun ke 17 JTV Surabaya

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1 Profil JTV Surabaya**

JTV Surabaya adalah salah satu stasiun televisi yang ada di Kota Surabaya, Jawa Timur. Singkatan dari JTV yaitu Jawa Pos Media televisi dan juga merupakan stasiun televisi swasta terbesar di Indonesia sampai sekarang. Jangkauan yang dimiliki oleh JTV Surabaya juga cukup luas hingga hampir melingkupi seluruh wilayah Jawa Timur.

#### **2.2 Sejarah JTV Surabaya**

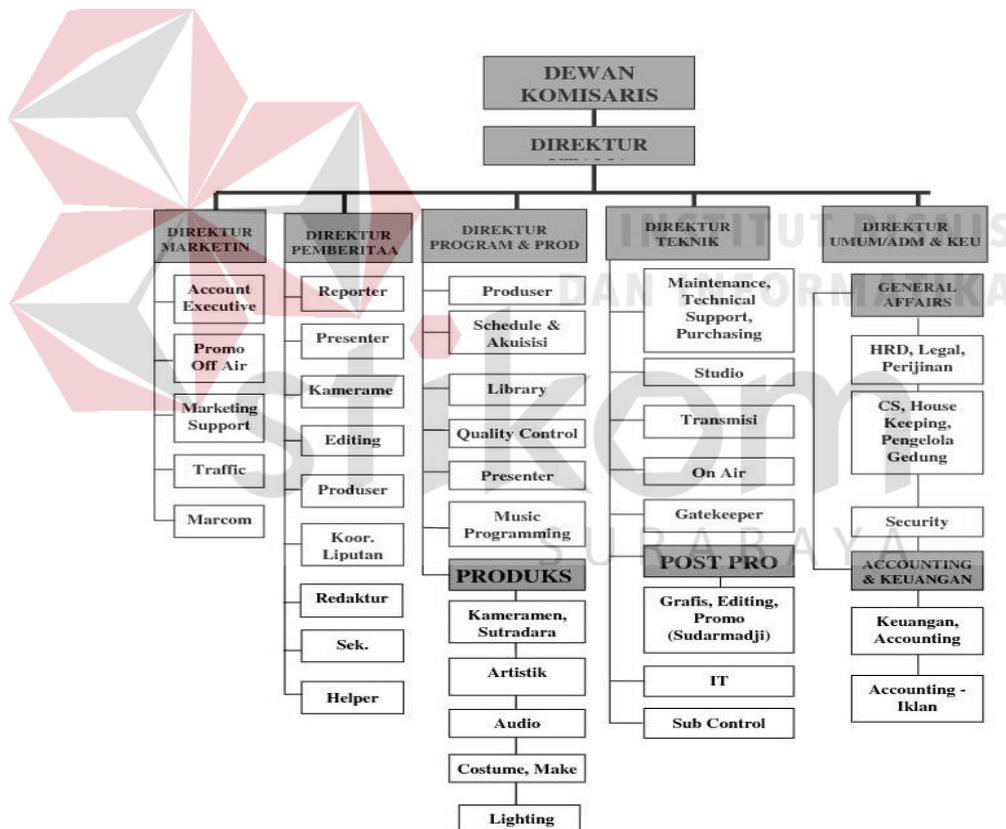
JTV Surabaya merupakan televisi lokal pertama di Indonesia. Tayang perdana pada tanggal 08 November 2001 dengan durasi tayang 10 jam sehari. Sampai pada tahun ke 6, JTV mengudara selama 22 tahun sehari dengan 95 persen produksi sendiri. Potensi ini memerlukan media untuk berekspresi dan mengapresiasi potensi lokalnya. Ciri Khas JTV yaitu mengangkat dinamika Jawa Timur dengan tiga bahasa utama lokalnya, yakni suroboyoan, bahasa Madura dan bahasa kulonan (mataraman).

Tahun 2007, JTV membentuk jaringan televisi grup Jawa Pos lainnya, dengan nama Jetli (Jejaring Televisi Lokal Indonesia). Anggotanya antara lain:

- Jawa Timur (JTV dan SBO)
- JAwa Barat (Pajajaran / PJTV)
- Riau (RTV)

- Batam (Batam TV)
- Sulawesi Selatan (Fajar TV)
- Sumatera Selatan (PAL TV)
- Sumatera Barat (Padang TV)
- Kalimantan (Pontianak TV)
- Dll

### 2.3 Struktur Perusahaan



Gambar 2.1 Struktur Organisasi JTV Surabaya

(Sumber : Dokumen Perusahaan)

## 2.4 Visi dan Misi JTV Surabaya

### Visi JTV Surabaya

- Lahir dari gagasan inovatif, sebagai lembaga penyiaran swasta Jawa Timur yang berbasis lokal. Turut serta mencerdaskan kehidupan bangsa, bersikap independen, objektif dan jujur. Berpartisipasi dalam usaha pemberdayaan masyarakat.
- Membangun pertelevisian yang berkarakter dan berciri khas Jawa Timur serta ikut melakukan pencerahan terhadap segala potensi dan seni budaya Jawa Timur.

### Misi JTV Surabaya

1. Ikut mencerdaskan bangsa terutama masyarakat Jawa Timur melalui program-program siaran dan berita
2. Menggali, mencerahkan, dan menggairahkan kehidupan sosial budaya Jawa Timur.
3. Menjadi partner bagi masyarakat dan pemerintah daerah dalam mendorong dan meningkatkan pertumbuhan ekonomi, terutama daerah Jawa Timur.
4. Menjaga dan meningkatkan kerukunan antar umat beragama, etnis dan golongan.

### 2.5.1 Logo Perusahaan Stasiun Televisi JTV Surabaya



Gambar 2.2 Logo JTV Surabaya

(Sumber : Dokumen Perusahaan)

### 2.5.2 Lokasi Kantor dan Ruangannya Stasiun Televisi JTV Surabaya



Gambar 2.3 Tempat Kerja Praktik

(Sumber : Dokumentasi Penulis)



**Gambar 2.4 Gedung JTV Surabaya**

(Sumber : Dokumentasi Penulis)



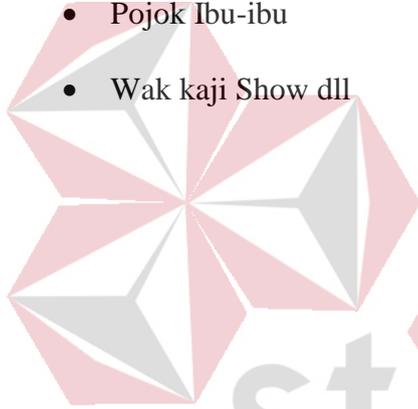
**Gambar 2.5 Suasana ruangan kerja praktik**

(Sumber : Dokumentasi Penulis)

## **2.6 Program-program Televisi JTV Surabaya**

- Stasiun Dangdut
- Pojok 7
- Berita Basa Kulonan

- Alternatif Jaga
- Makan Enak
- Spirit Jatim
- Pojok Madura
- Pojok Perkoro
- B-Cak
- Kidungan Rek
- Pojok Ibu-ibu
- Wak kaji Show dll



INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

stikom  
SURABAYA

## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1 Desain**

Menurut Bruce Arcer (Nurhayati, 2004:78) desain adalah bidang keterampilan, pengetahuan dan pengalaman manusia yang mencerminkan keterikatan dengan apresiasi dan adaptasi lingkungannya ditinjau dari kebutuhan-kebutuhan kerohanian dan kebendaannya. Secara khusus desain dikaitkan dengan konfigurasi, komposisi, arti, nilai dan tujuan dari fenomena buatan manusia. Desain berasal dari kata bahasa Inggris *Design*, dalam bahasa Indonesia sering digunakan padanan katanya. Yaiturancangan, pola atau cipta. Desain merupakan suatu proses pengorganisasian unsur garis, bentuk ukuran, warna, tekstur, bunyi, cahaya, aroma dan unsur-unsur desain lainnya, sehingga tercipta suatu hasil karya tertentu. Desain secara etimologi, istilah Desain berasal dari beberapa serapan bahasa, yaitu kata “*desaigno*” (Itali) yang secara gramatikal berarti gambar. Pada dasarnya desain merupakan rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda. Desain merupakan langkah awal sebelum memulai membuat suatu benda, seperti baju, *furniture*, bangunan, dll. Pada saat pembuatan desain biasanya mulai memasukkan unsur berbagai pertimbangan, perhitungan, cita rasa, dll.

##### **3.1.1 Unsur-unsur Desain**

###### **a. Tipografi**

Frank Jefkins (1997: 248) Tipografi merupakan seni memilih huruf, dari ratusan jumlah rancangan atau desain jenis huruf yang tersedia, menggabungkannya dengan jenis huruf yang berbeda, menggabungkan sejumlah kata yang sesuai dengan ruang tersedia, dan menandai naskah untuk proses *typesetting*, menggunakan ketebalan dan ukuran huruf yang berbeda.

Wirya (1999:32) Tipografi yang baik mengarah pada keterbacaan dan kemenarikan, dan desain huruf tertentu dapat menciptakan gaya (*style*) dan karakter atau menjadi karakteristik subjek yang diiklankan. Beberapa tipe huruf mengesankan nuansa-nuansa tertentu, seperti kesan berat, ringan, kuat, lembut, jelita, dan sifat-sifat atau nuansa yang lain.

**b. *Lay Out***

Pengertian layout menurut Graphic Art Encyclopedia (1992:296) "*Layout is arrangement of a book, magazine, or other publication so that and illustration follow a desired format*" yang artinya adalah merupakan pengaturan yang dilakukan pada buku, majalah, atau bentuk publikasi lainnya, sehingga teks dan ilustrasi sesuai dengan bentuk yang diharapkan.

Lebih lanjut dapat dikatakan bahwa: "*Layout include directions for marginal data, pagination, marginal allowances, center heading and side head, placement of illustration.*" *Layout* juga meliputi semua bentuk penempatan garis tepi, penempatan ukuran dan bentuk ilustrasi.

Menurut Smith (Sutopo, 2002:174) mengatakan bahwa proses mengatur hal atau pembuatan *layout* adalah merangkaikan unsur tertentu menjadi susunan yang baik, sehingga mencapai tujuan.

### c. **Warna**

Warna merupakan elemen penting yang dapat mempengaruhi sebuah desain. Pemilihan warna dan pengolahan atau penggabungan satu dengan lainnya akan dapat memberikan suatu kesan atau *image* yang khas dan memiliki karakter yang unik, karena setiap warna memiliki sifat yang berbeda-beda.

Danger (1992:51) menyatakan bahwa warna adalah salah satu dari dua unsur yang menghasilkan daya tarik visual, dan kenyataannya warna lebih berdaya tarik pada emosi daripada akal.

#### 1. Kelompok Warna

(Adi Kusrianto, 2007) Warna terbagi atas tiga, yaitu sebagai berikut:

##### a. Warna Primer

Merupakan tiga pigmen warna dasar yang tidak dapat dibentuk dengan campuran dari warna-warna lain, namun dapat membentuk warna lain dari kombinasi 3 warna ini. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah: merah, biru, dan kuning.

### b. Warna Sekunder

Merupakan hasil pencampuran dua warna primer dengan proporsi. Misalkan warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning, hijau adalah campuran biru dan kuning, dan ungu adalah campuran merah dan biru.

### c. Warna Tersier

Warna yang diperoleh dengan mencampur warna sekunder dan warna disebelahnya pada lingkaran warna, atau mudahnya, campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga. Warna coklat merupakan campuran dari ketiga warna merah, kuning, dan biru.

## 2. Dimensi Warna

### a. Warna netral

Warna-warna yang tidak lagi memiliki kemurnian warna atau dengan kata lain bukan merupakan warna primer maupun sekunder. Warna ini merupakan campuran ketiga komponen warna sekaligus, tetapi tidak dalam komposisi tepat sama.

### b. Warna kontras atau komplementer

Warna yang berkesan berlawanan satu dengan lainnya. Warna kontras bisa didapatkan dari warna yang berseberangan (memotong titik tengah segitiga) terdiri atas warna primer dan warna sekunder. Tetapi tidak menutup kemungkinan pula membentuk kontras warna dengan nilai ataupun kemurnian warna. Contoh warna kontras adalah merah dengan hijau, kuning dengan ungu dan biru dengan jingga.

c. Warna panas

Kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari merah hingga kuning. Warna ini menjadi simbol, riang, semangat, marah, dsb. Warna panas mengesankan jarak yang dekat. Merah dan kuning keduanya warna primer, dengan oranye jatuh di tengah, yang berarti semua benar-benar hangat dan tidak diciptakan dengan menggabungkan warna hangat dengan warna dingin. Gunakan warna hangat dalam desain untuk mencerminkan gairah, kebahagiaan, antusiasme, dan energi.

d. Warna dingin

Kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam warna mulai dari hijau hingga ungu. Warna ini menjadi simbol kelembutan, sejuk, nyaman dsb. Warna dingin mengesankan jarak yang jauh.

Termasuk warna-warna sejuk atau dingin adalah hijau, biru, dan ungu, sering kali pendiam daripada warna hangat. Mereka adalah warna malam, air, alam, dan biasanya membawa ketenangan dan rileks.

Biru adalah satu-satunya warna primer dalam spectrum yang sejuk, yang berarti warna lain dibuat dengan menggabungkan biru dengan warna hangat (kuning, hijau dan merah untuk ungu). Hijau mengambil beberapa atribut kuning dan ungu mengambil beberapa atribut merah. Gunakan warna-warna sejuk di desain untuk memberikan perasaan tenang atau profesionalisme. Dalam industry percetakan, untuk menghasilkan warna bervariasi, diterapkan pemakaian warna primer, subtraktif : magenta, kuning dalam ukuran yang bermacam-macam.

### 3.2 Logo

Berdasarkan buku yang ditulis Suriyanto Rustan (2013:12-13) asal kata logo yang berarti kata, pikiran, pembicaraan, akal budi. Pada awalnya yang lebih dulu populer adalah istilah *logotype*, bukan logo. Pada awal pertama kali istilah *logotype* muncul tahun 1810 – 1840, diartikan sebagai: tulisan nama entitas yang didesain secara khusus dengan menggunakan teknik *lettering* atau memakai jenis huruf tertentu. Jadi awalnya *logotype* adalah elemen tulisan saja. Pada perkembangannya orang membuatnya makin unik / berbeda satu sama lain. Mereka mengolah huruf itu, menambahkan elemen gambar, bahkan tulisan dan gambar berbaur jadi satu, dan semua itu masih banyak yang menyebutnya dengan istilah *logotype*. Logo berfungsi sebagai identitas diri, supaya dapat membedakan antara identitas diri sendiri dengan identitas milik orang lain. Fungsi lain dari logo yaitu sebagai tanda kepemilikan, tanda jaminan kualitas, dan untuk mencegah peniruan / pembajakan.

Sejarah logo pertama kali ada pada masa Yunani Kuno. Logo sebetulnya berawal dari kata *logos* yang berarti kata, pernyataan, bagian, proporsi. Logo juga ditambahi dengan kata gram yang berasal dari kata “*gramma*” yang akhirnya lebih

dikenal sebagai logo saja. Bentuk kata logo juga digabung dengan *type* yang berasal dari kata *typo*, yang artinya perhurufan atau percetakan huruf, sehingga menjadi *logotype*.

Dalam bukunya Suriyanto Ruston yang berjudul Mendesain Logo (2013:13) Logo merupakan istilah dari logotype. Istilah logo muncul pada tahun 1937 dan sekarang istilah logo lebih populer daripada logotype. Logo bisa menggunakan elemen apa saja: tulisan, logogram, gambar, ilustrasi, dan lain-lain. Biasanya logo digunakan untuk menjelaskan tanda-tanda, lambang, symbol, merek dagang, dll. Pada awalnya logo memiliki bentuk yang sangat sederhana, yaitu berbentuk satu kode yang terdiri dari sebuah huruf, kemudian menjadi sebuah desain yang terdiri dari dua atau lebih huruf yang digabungkan (monogram). Kode-kode ini bisa saja terdiri dari huruf-huruf yang membentuk nama, inisial, atau nama depan dari seseorang untuk digunakan pada benda-benda pribadi, simbol kekuasaan, simbol agama, alat perdagangan, dll. Bentuk awal logo dapat dilihat pada sebagian besar koin uang kuno Yunani dan Roma yang memiliki monogram atau logo dari penguasa kota.

Bersamaan dengan berkembangnya jaman yang diikuti dengan munculnya perdagangan, logo diistilahkan sebagai bentuk ekspresi dan bentuk visual atau gambaran dari konsep perusahaan, produk organisasi maupun institusi. Logo adalah lambang visual yang memiliki bentuk yang berawal dari filosofi organisasi yang terkait atau bersangkutan.

Di dalam perkembangannya logo, terlihat deformasi, mulai dari bentuk logo yang rumit, hingga menjadi sebuah bentuk yang sederhana dan mudah untuk diingat. Berbagai macam pilihan elemen ikut bertambah, mulai dari penggunaan inisial, nama perusahaan, monogram, maupun pictogram, dan lain-lain. Seiring berkembangnya dunia periklanan, peran logo menjadi amat penting, terutama, dalam pembuatan logo. Dengan hanya melihat logo, seseorang akan ingat, tertarik, lalu membeli. Dari fungsi logo ini, logo kemudian menjadi ukuran sebuah citra, baik citra sebuah produk, perusahaan, maupun organisasi.

Kini logo bagai sebuah bendera, tanda tangan dan sebuah lambang yang secara tidak langsung tidak mejual, tetapi, memberi suatu identitas, informasi, persuasif yang ada pada akhirnya sebagai alat pemasaran.

### **3.2.1 Logo Sebagai Identitas Visual**

Identitas perusahaan didesain untuk menampilkan bentuk visual agar mendapatkan efek yang positif terhadap citra perusahaan. Tujuan utama dari identitas perusahaan adalah untuk menciptakan kesan yang positif dan diharapkan dapat berlangsung secara konsisten. Identitas merupakan manifestasi visual dari citra yang dapat terpancar melalui logo, layanan, dan lain-lain (Anggraeni, 2006:18).

Fungsi dari identitas perusahaan adalah untuk membuat perusahaan terlihat sebaik mungkin, sesuai realita yang ada. Perusahaan yang tidak dapat memunculkan realitas tersebut melalui identitasnya, sebaik apa pun perusahaan tersebut akan sulit untuk mendapatkan tempat dihati khalayaknya. Ada

beberapa jenis identitas perusahaan, salah satu yang sering digunakan oleh perusahaan adalah logo perusahaan (Anggraeni, 2006:18).

Logo didefinisikan sebagai tanda yang didesain untuk menjadi pengenal bagi suatu perusahaan, produk maupun layanan jasa untuk menciptakan asosiasi dan pengenalan sehingga melalui logo tersebut muncul rasa aman dan percaya (Anggraeni, 2006:2).

Sebagai identitas visual, sebuah logo mengandung beban yang besar bagi citra atau produk sebuah perusahaan. Oleh sebab itu logo harus ditampilkan secara baik dan benar, karena logo merupakan elemen penting dalam program identitas. Apabila perubahan nama dan logo diputuskan akan dilakukan oleh perusahaan, maka perusahaan harus mewaspadaai resiko perusahaan kehilangan identitas diri. Sebab pergantian identitas berarti berarti juga pergantian citra dan citra yang sudah dibangun lama sebagai akibat perubahan identitas perusahaan mau tidak mau berarti juga harus diganti (Anggraeni, 2006:22)

### **3.2.2 Tahapan Pembuatan Logo**

Dalam buku mendesain logo oleh Suriyanto Rustan (2013:36-46) dijelaskan adapun tahapan kerja yang benar supaya menghasilkan karya dengan kualitas yang optimal, dan berikut adalah pola umum yang dapat dijadikan pijakan untuk membuat logo :

#### **a. Riset dan Analisa**

Pertama yang dilakukan adalah mencari fakta-fakta tentang entitas, termasuk pesaingnya. Contoh apabila entitasnya berupa perusahaan, maka yang diriset

pertama kali adalah sector industrinya, visi, misi, struktur perusahaan, analisa pasar, target grup, keunggulan dan kelemahan (analisis S.W.O.T) lalu mengadakan wawancara khusus untuk mendapatkan *personality* dari *brand* tersebut.

#### b. Thumbnails

Berdasarkan creative brief, kita membuat *thumbnails* yang merupakan visual *brainstorming* atau cara pengembangan ide lewat visual, berupa sketsa kasar pensil atau bolpen yang dilakukan secara manual.

#### c. Komputer

Beberapa *thumbnails* yang terpilih, kemudian dipindahkan ke komputer. Lalu diedit atau digambar ulang menggunakan *drawing software*, misalnya corel draw atau adobe illustrator.

#### d. Review

Setelah terkumpul alternatif desain yang sudah diedit dan dirapikan, tahap selanjutnya adalah mengajukan ke klien untuk dipilih.

#### e. Pendaftaran Merk

Logo yang sudah selesai kemudian didaftarkan ke Direktorat Jendral Hak Kekayaan Intelektual (Dirjen HAKI). Departemen Hukum dan HAM untuk mendapat perlindungan hak dari penggunaan secara tidak sah oleh pihak lain. Proses dilakukan saat pengajuan merek.

#### f. Sistem Identitas

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

g. Produksi

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



## BAB IV

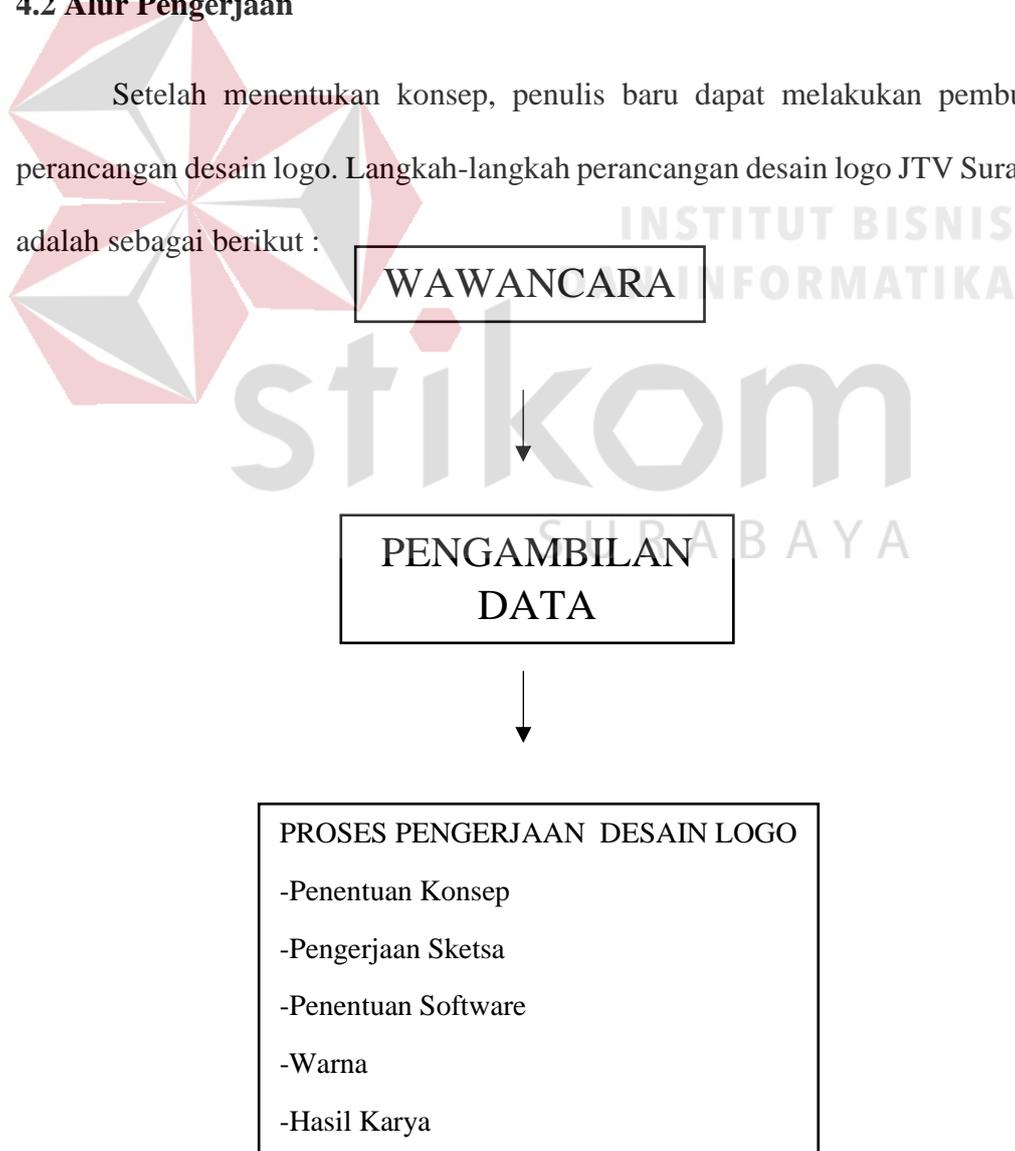
### DEKSRIPSI PEKERJAAN

#### 4.1 Penentuan Konsep

Sebelum melakukan pembuatan perancangan desain logo angka ke 17 JTV Surabaya , diperlukan penentuan konsep sebagai dasar utama.

#### 4.2 Alur Pengerjaan

Setelah menentukan konsep, penulis baru dapat melakukan pembuatan perancangan desain logo. Langkah-langkah perancangan desain logo JTV Surabaya adalah sebagai berikut :



### 4.3 Pengumpulan Data

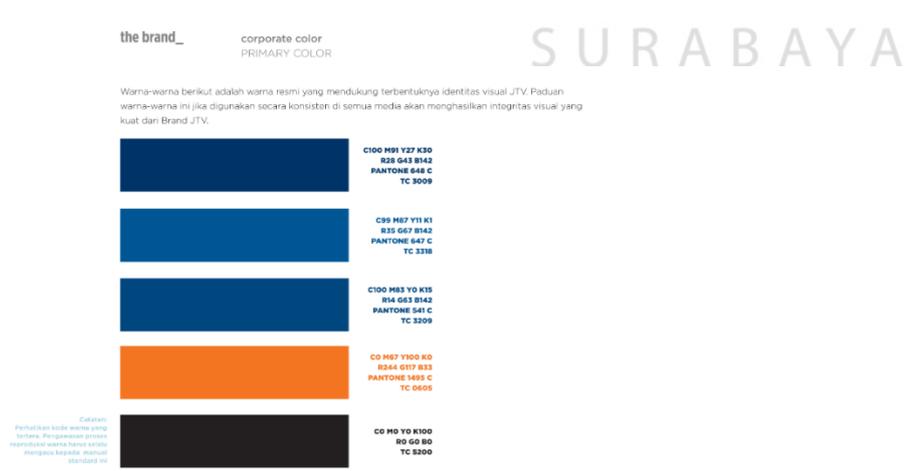
#### 4.3.1 Wawancara

Wawancara dibutuhkan untuk mendapatkan data dengan cara tatap muka dengan pihak kepala bagian Grafis dan Promo. Dari sini akan diperoleh pengarahan untuk membuat desain logo angka ulang tahun ke 17 JTV Surabaya. Dari hasil wawancara, JTV Surabaya membutuhkan desain logo angka ulang tahun ke 17 dengan tema bebas.

#### 4.3.2 Pengambilan Data

Setelah melakukan wawancara, penulis diberi beberapa data yang dibutuhkan untuk mempermudah perancangan desain logo angka ulang tahun ke 17 JTV Surabaya. Data-data tersebut diantaranya:

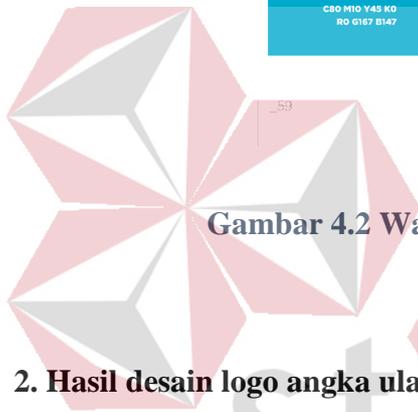
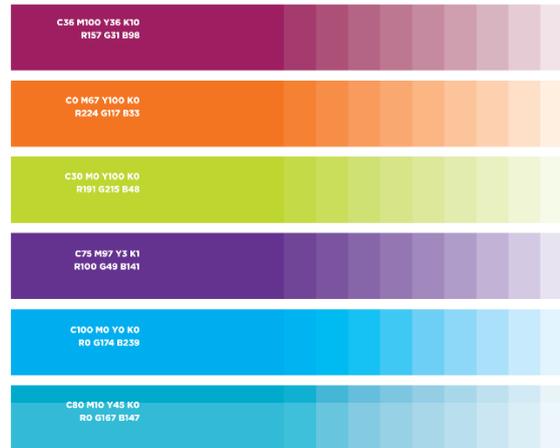
##### 1. Warna Primer dan Sekunder JTV Surabaya



Gambar 4.1 Warna Primer JTV Surabaya

on-air application\_ color  
SECONDARY COLOR

Warna-warna berikut merupakan warna sekunder yang dapat digunakan sebagai warna elemen tambahan di dalam grafik televisi.



Gambar 4.2 Warna Sekunder JTV Surabaya

2. Hasil desain logo angka ulang tahun ke 12, 13, 15, dan 16



Gambar 4.3 Desain Logo Ulang Tahun ke 12 JTV Surabaya

Sumber : Data Perusahaan JTV Surabaya



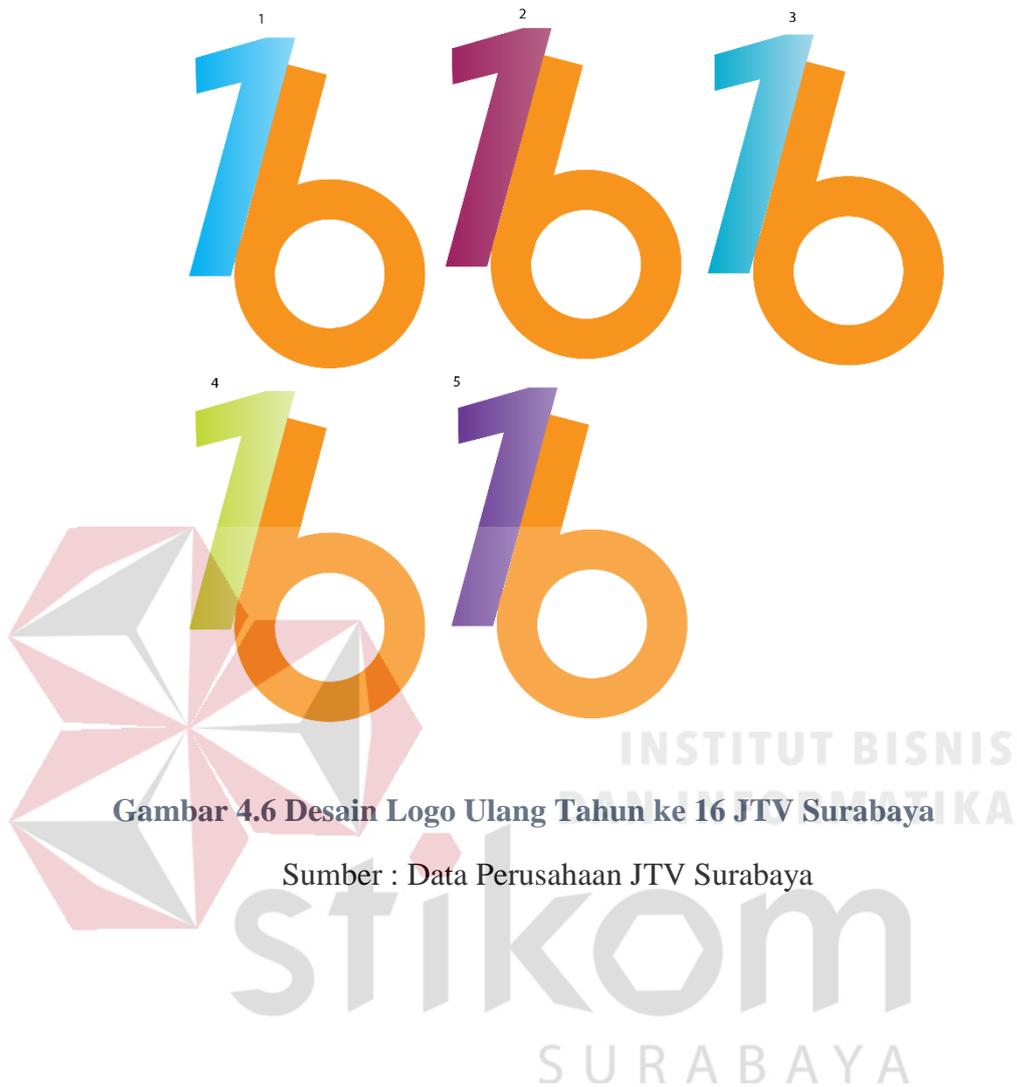
**Gambar 4.4 Desain Logo Ulang Tahun ke 13 JTV Surabaya**

Sumber : Data Perusahaan JTV Surabaya



**Gambar 4.5 Desain Logo Ulang Tahun ke 15 JTV Surabaya**

Sumber : Data Perusahaan JTV Surabaya



Gambar 4.6 Desain Logo Ulang Tahun ke 16 JTV Surabaya

Sumber : Data Perusahaan JTV Surabaya

#### 4.4 Proses Pengerjaan

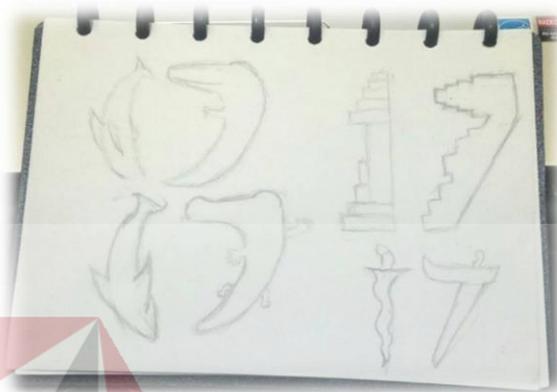
##### 4.4.1 Penentuan Konsep

Konsep yang digunakan dalam perancangan desain logo ulang tahun ini, menggunakan tema kota Surabaya / Jawa Timur seperti berikut :

1. Prasasti atau Candi
2. Senjata Keris
3. Simbol Kota Surabaya
4. Dan Lain-lain (Bebas)

#### 4.4.1 Pengerjaan Sketsa

Setelah menentukan konsep yang akan digunakan, maka perancangan desain logo dapat dilakukan. Pertama-tama melakukan pengerjaan sketsa logo sebagai berikut :



**Gambar 4.7 Sketsa Logo 1 fix**

Sumber : Dokumen Penulis



**Gambar 4.8 Sketsa Logo 2 fix**

Sumber : Dokumen Penulis

#### 4.4.2 Penentuan *Software*

Penentuan *software* yang akan digunakan merupakan tahap kedua yang diperlukan sebelum mengubah suatu sketsa ke bentuk digital. Karena desain yang akan dibuat tergantung pada *software* apa yang akan dipergunakan. Dalam hal ini penulis menggunakan *software* Adobe Illustrator untuk membuat dan mengedit logo, kemudian disimpan dalam bentuk (.ai). Output desain disimpan dengan format (.png) dan (.jpg) untuk mempermudah proses percetakan media promosi, karena *file* yang berupa (.png) dan (.jpg) warnanya tidak akan berubah saat dicetak.

#### 4.4.3 Warna

Warna yang digunakan sesuai format konsep JTV Surabaya. Penulis menggunakan sumber dari warna resmi primer dan sekunder JTV Surabaya karena ingin tetap menampilkan identitas perusahaan.

#### 4.4.4 Hasil Karya

Didalam melaksanakan kerja praktik selama satu bulan yang telah terselesaikan, penulis menghasilkan beberapa karya, namun hanya satu yang diimplementasikan pada laporan ini. Berikut adalah materi yang telah diberikan oleh JTV :

- a. Desain logo JTV Surabaya dengan tema ulang tahun JTV ke 17
- b. Desain kalender
- c. Desain video promosi Stikom Surabaya
- d. Desain video promosi tempat wisata di kota Surabaya

#### 4.4.5 Desain Logo Ulang Tahun JTV Surabaya ke 17

JTV Surabaya merupakan salah satu stasiun televisi regional yang berdiri di Jawa Timur. Saat ini JTV sedang mempersiapkan acara perayaan ulang tahun JTV Surabaya ke 17 yang akan dirayakan pada tanggal 8 November 2018 nanti, namun pihak JTV Surabaya belum memiliki desain yang pas maupun disepakati untuk logo berbentuk angka 17 sebagai peringatan ulang tahun JTV Surabaya ke 17. Para pegawai JTV masih mencari konsep desain yang pas untuk logo JTV yang berbentuk angka 17 yang dimunculkan sebagai *icon* baru dalam perayaan ulang tahun JTV Surabaya. Pihak JTV membutuhkan ide dan konsep yang segar untuk proses pembuatan logo angka ulang tahun ini. Berikut desain logo yang telah dihasilkan oleh penulis:



Gambar 4.9 Desain Logo JTV Dengan Tema Ulang Tahun Ke 17

Sumber : Hasil Olahan Penulis 2018

Desain Logo JTV diatas merupakan hasil desain yang dibuat dari berbagai konsep awal berbentuk angka 17 yang diwujudkan menjadi sketsa, kemudian dilakukan proses digital sehingga menjadi seperti gambar diatas. Kemudian dipilih beberapa logo untuk dijadikan sebagai referensi logo resmi ulang tahun ke 17 JTV.



**Gambar 4.10 Desain Logo Pilihan Ulang Tahun ke 17 JTV Tema “Candi”**

Sumber : Hasil Olahan Penulis 2018

**Gambar 4. 11 Desain Logo Pilihan Ulang Tahun ke 17 JTV Tema “Bebas”**

Sumber : Hasil Olahan Penulis 2018



**Gambar 4.12 Desain Logo Pilihan Ulang Tahun ke 17 JTV Tema “Simbol Kota Surabaya”**

Sumber : Hasil Olahan Penulis 2018

Dari beberapa desain logo pilihan diatas, dipilih satu desain logo yaitu desain logo ulang tahun ke 17 JTV Surabaya dengan tema “Simbol Kota Surabaya”. Karena desain logo ini mewakili ciri khas kota Surabaya, tempat JTV berada. Tidak menutup kemungkinan desain logo lain juga mumpuni, namun desain logo ini akhirnya dipilih oleh pihak JTV.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil perancangan desain logo JTV Surabaya dengan tema ulang tahun JTV ke 17, maka pada bab ini akan ditarik kesimpulan, yaitu:

1. Dibutuhkan kerja sama yang baik antara mahasiswa magang dengan pihak perusahaan dengan sering mengkonsultasikan hasil kerja dan selalu bertanya bila ada hal yang belum dipahami sehingga proses kerja praktik dapat ditempuh dengan efisien.
2. Tidak terlalu terpaku dengan tema, karena logo itu bebas, sehingga tidak membatasi kreatifitas.
3. Dalam perancangan desain logo JTV Surabaya dengan tema ulang tahun JTV ke 17, ternyata masih banyak aspek-aspek dalam pembuatan logo yang perlu didalami untuk menggabungkan bentuk logo dengan ciri khas JTV Surabaya.
4. Selama proses desain logo berlangsung, diperlukan komunikasi yang baik agar hasil logo yang dibuat dapat sesuai dengan yang diinginkan oleh pihak perusahaan.
5. Desain yang dibuat menggunakan prinsip dan unsur-unsur warna yang sesuai dengan ciri khas karakteristik perusahaan

## 5.2 Saran

Saran dari penulis berdasarkan kerja praktik yang telah dilaksanakan dengan judul Perancangan Desain Logo JTV Surabaya Dengan Tema Ulang Tahun JTV Ke 17 adalah agar dapat membuat sebuah desain yang menarik terutama logo, diperlukan kerja sama yang baik antara karyawan agar bisa saling memberi masukan dan saling bahu-membahu dalam perancangan desain tersebut. Dalam membuat desain logo ulang tahun, tidak harus terpaku dengan tema agar tidak membatasi kreatifitas.



## DAFTAR PUSTAKA

Cangara, Hafied. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Kusrianto, A. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi

Rustan, Surianto. 2013. *Mendesain Logo*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Jefkins, Frank. 1992. *Public Relation*. Jakarta: PT. Mandar Maju.

Ruslan, Rosady. 2008. *Manajemen Public Relation & Media Komunikasi*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Anggraeni, Anesia. 2006. *Pengaruh perubahan logo PT Indosat Terhadap Reputasi Perusahaan Pada Pelanggan Kartu Mentari Surabaya*. Universitas Petra: Surabaya

Graphic Art Encyclopedia. 1992. *Pengertian Layout*.

H.B. Sutopo. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta : UNS Press.

+